

DİJİTAL OYUNLARDA “ŞİDDET” UNSURUNA OYUCULARIN YÜKLEDİĞİ ANLAM: ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNE YÖNELİK BİR METAFOR ANALİZİ

Simin GERÇEK¹, Kaan ARIK²

Öz

Dünyada ve Türkiye’de gün geçtikçe her yaşta daha çok tüketiciye hitap etmekte olan Dijital Oyun Endüstrisi “eğlence” anlayışına yeni anlamlar katmıştır. Dijital oyunlar televizyon ve sinemanın anlatı formlarını kendi araçsal özellikleri ile harmanlayıp kullanarak basit ancak şiddet içerikli anlatılarını özellikle genç hedef kitlenin tüketimine sunmuşlardır. Video oyunlarında doğrudan ödüllendirilen şiddet davranışı, öğrenme yoluyla, özellikle genç oyuncuların şiddet unsuruna bakışlarını şekillendirmede rol oynamaktadır. Bu çalışmanın amacı, gençlerin dijital oyunlar yoluyla deneyimlemekte oldukları “şiddet” unsuruna yükledikleri anlamı araştırarak, kavramının dijital oyun bağlamında yansıtıklarını ortaya koymaktır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2019-2020 eğitim öğretim yılında Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi’nin farklı bölümlerinde öğrenim gören toplam 180 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın modeli, fenomenoloji (olgu-bilim) üzerine desenlenerek gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların, dijital oyunlarda şiddet kavramına ilişkin sahip oldukları algılar nitel araştırma yöntemlerinden metafor (eğretileme) yardımıyla ortaya konulmuş; analiz sonucunda katılımcıların “eylemsel açıdan” şiddetten zevk aldıkları, ancak “zihinsel olarak” şiddetten hoşlanmadıkları saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Şiddet, Metafor, Fenomonoloji

JEL Sınıflaması: I23, J13, L82

ATTRIBUTE A MEANING TO BY THE PLAYERS TO THE “VIOLENCE” IN DIGITAL GAMES: A METAPHOR ANALYSIS FOR UNIVERSITY STUDENTS

Abstract

All around World and Turkey day goes by that addresses more consumers of all ages Digital Game Industry "entertainment" has a new meaning to the concept floor. By blending the narrative forms of television and cinema with their own instrumental features, digital games presented their simple yet violent narratives to the consumption of young target audiences. The player who identifies with his character in the game has a much more personalized experience than in traditional media thanks to the ability to choose in this virtual space. The aim of this study is to investigate the meaning that young people attribute to the element of “violence” that they experience through digital games, and to reveal that the concept reflects in the context of digital games. The study group of the research consists of 180 students studying at different departments of Beykoz University Art and Design Faculty in the 2019-2020 academic year. The model of the research has been carried out by patterning on phenomenology. Participants' perceptions of the concept of violence in digital games were revealed by metaphor (metaphor), one of the qualitative research methods; As a result of the analysis, it was determined that the participants enjoyed violence “in terms of action”, but they did not like violence “mentally”.

Keywords: Digital Game, Violence, Metaphor, Phenomenology

JEL Classification: I23, J13, L82

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Beykoz Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü simingercek@beykoz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4047-6359

² Arş. Gör, Beykoz Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü kaanarik@beykoz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0930-8955

1. Giriş

Günümüzde geleneksel medya ve yeni medyanın ürettiği iletişim endüstrisi ürünleri kitlelerin hiç düşünmeksizin sürekli tüketim içerisinde bulunmasını daha da cazip hale getirmekte ve bu ürünler endüstrinin istediği doğrultuda kendi “eğlence” anlayışlarını yaratmaktadır. İletişim kanalları özelinde hedef alınan gençlerin toplum içerisinde eğlenceye yönelik sürekli tüketen bir nesne olarak yer alması iletişim endüstrisinin kaçınılmaz olmasını tetiklemiştir. Eleştirel bakış açısıyla yaklaşan bireyler olarak tüketime yönelmek günümüz dijital “eğlence” anlayışı ve araçlarıyla eskiye oranla çok daha kolay gerçekleşebilmektedir. Günümüzde herhangi bir fiziksel aracıya gerek kalmadan internetteki sanal marketler aracılığıyla dijital oyunların satın alımlarının gerçekleştirilmesi hızla gelişmeye devam eden bu sektöre erişimi her geçen gün daha kolaylaştırmıştır.

Bilgisayar oyunları; strateji oyunları, rol yapma oyunları, kart oyunları, bulmacalar, beceri testleri, aksiyon oyunları ve erotik oyunlar gibi çeşitli formlarda oyunculara sunulmaktadır. Üretimden tüketime dijital oyun firmaları, konsol üreticileri ve televizyon-sinema endüstrisi sıkı bir etkileşim içerisinde (Dikmen, 2019: 309). Ürünleri tüketiciye bir çok koldan yayılan dijital oyun endüstrisi, tüketim erki içerisindeki yerini her geçen gün daha da sağlamlaştırmak için piyasaya sürülecek yeni oyunları belirlerken sinema ve televizyon stratejilerini kullanarak geliştirmektedir. Televizyon ve sinemanın anlatı formlarıyla birlikte sansasyon basınının içerikleri dijital oyun sektörünün stratejik anlamda rağbet ettiği özelliklerdendir. Dijital oyunlar televizyon ve sinemanın anlatı formlarını kullanarak basit ancak şiddet içerikli anlatılarını oynatıcı ile ekranın sıkı etkileşimden yararlanarak bir tür eğlence olarak sunmaktadır. Özellikle genç kullanıcılar düşünüldüğünde bu etkileşim geleneksel televizyona göre daha teknik ve iletişimsel bir gelişmedir. Geleneksel bir setin uzaktan kumandası, izleyicinin sadece kanalları değiştirmesine, sesi azaltmasına ve video akışında nispeten küçük değişiklikler yapmasına izin verirken, oyunların oyun çubukları, klavyeleri ve izleme toplarıyla oynatıcının kontrol duygusu yeniden şekillendirmekte ve büyümektedir (Bolter ve Grusin, 2000: 93). Oyunların geleneksel medyada olduğu gibi drama tekniğini benimsemesi ise, işitsel ve görsel malzemelerin en ilgi çekici şekilde kullanılmasına olanak tanımaktadır. Bu durum amacı ‘ürün satmak’ tüm medya alanlarında olduğu gibi dijital oyunların da ideolojik yansımalarına yardımcı olmaktadır. Özellikle ticari medya sansasyonel içeriklere ağırlık vermektedir. Bourdieu, sansasyon basını için kan, cinsellik, dram ve suçun her zaman satış yaptırdığını ifade etmektedir (Bourdieu, 1997: 22). Gözyaşı, feryat, kan, şiddet, intihar gibi duygulara seslenen görüntüler bilinçli bir planlamayla oluşturulan çekici sahnelerdir.

Bourdieu’nun dikkat çektiği kan, dram ve suça eşlik eden “şiddet” kavramları üzerinde halen çalışmaların devam ettiği önemli konulardan biridir. Püsküllüoğlu’nun “karşıt tutumda, görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, sert davranma, sertlik” (Ali Püsküllüoğlu, 2012: 1784) olarak tanımladığı şiddet aynı zamanda “bir başkasının bir durumu güç zoruyla benimsemesini sağlayan savaşçı yönetim” (Güz vd., 2002: 358) olarak ifade edilmektedir. Bir diğer tanıma göre ise şiddet kişinin bedensel ve ruhsal açıdan zarar görmesine, yaralanmasına ya da sakat kalmasına neden olan bireysel ve toplu hareketler (Aktaş, 2008: 151) olarak belirtilmektedir. Tüm bu tanımlara göre şiddet fiziki olabileceği gibi duygusal açıdan zarar verme üzere de eyleme geçirilebilen sertlik olarak anlaşılmaktadır.

Bu bağlamda dünya sağlık örgütü de şiddeti; sözlü ya da fiili olarak birine, bir gruba ya da bir topluluğa karşı; yaralanma, ölüm, psikolojik zarar, gelişim bozukluğu veya mahrumiyet ile sonuçlanan ya da sonuçlanma olasılığı yüksek fiziksel güç ya da baskının kasıtlı olarak kullanılması (<https://www.who.int/>) olarak tanımlamaktadır.

Dijital oyunlar söz konusu olduğunda “şiddet içeren” bir oyunun tanımı, onu kimin sınıflandırdığına bağlı olarak değişmektedir. Video oyunu endüstrisi ve derecelendirme kurulu (Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu), oyunlarında ebeveyn ve diğer araştırmacıların düşündüğünden çok daha az şiddet olduğunu iddia etmektedir. Araştırmacılar içinde bile, şiddet içeren video oyununun tanımlanmasında bazı tutarsızlıklar vardır. Ancak, genel olarak, araştırmacılar oyuncunun oyundaki diğer karakterlere zarar verebileceği oyunları "şiddetli" olarak kabul eder. Temelde eğlendirici ve ilgi çekici, kimi zaman eğitici olacak şekilde tasarlandığı halde birçok popüler video oyununda, diğer karakterlere zarar vermek ana faaliyetidir. Video oyunları 1970'li yılların sonlarında ortaya çıkmış, 1990'lı yıllarda ise Street Fighter, Mortal Kombat ve Wolfenstein gibi yaralama, sakatlama, öldürme amaçlı oyunlarla şiddet içerikli oyunlar yaygınlaşmaya başlamıştır (Dolu vd., 2010: 56). Şiddet içeren video oyunlarının son zamanlardaki analizi, video oyunlarının %89'unun bir şekilde şiddet içerdiğini, %50'sinin ise diğer oyun karakterlerinin ciddi şekilde yaralanmasına veya ölümüne sebep olacak yüksek dozda şiddet içerdiğini göstermektedir (Gentile ve Anderson, 2004: 133). Provenzo video oyunlarının % 85'inin bazı yönlerden mutlaka şiddet içerdiğini ve tüm video oyunlarının neredeyse yarısının başkalarını öldürmek veya onlara zarar vermek gibi şiddet eylemleri içerdiğini bulmuştur. ESA'ya göre, 2013'ün en çok satan 20 video oyunu listesinin başında gösterdiği Battlefield 4, Call of Duty, Grand Theft Auto V ve Assassin Creed doğaları gereği oldukça iyi grafiklerle ciddi derecede şiddet içeren oyunlardır (Pawar, 2015: 3).

Çevrimiçi oyun kategorisinde özellikle macera tipi oyunlarda gerçek hayattaki gibi cinsel tacizler söz konusudur. Devasa çevrimiçi oyunlardaysa, şiddet sadece fiziksel olarak uygulanmamakta büyü gibi farklı şiddet biçimleri de öğrenilmekte ve uygulanmaktadır. Türünün tipik bir örneği olan Silkroad Online oyununda bu örnekler açıkça görülmektedir. Oyun sürekli olarak şiddeti teşvik etmenin ötesinde şiddet kavramını gerekli kılmaktadır. Oyuncular eylemlerini yıldırım, ateş, güç, mızrak, kılıç, jilet ve ok gibi şiddet ifadesi olan araçları kullanarak gerçekleştirmektedirler. Klanlar arasındaki mücadele ve rekabet faktörleri yabancı düşmanlığı körüklemekte, oyunda gerçek dünyada olduğu gibi; oyunu başarıyla sürdürmek ve kazanmak için gerekli olan iktidar araçlarına ve ekonomik sermayeye sahip olma bakımından oyuncular arasında eşitsizlikler ortaya çıkarmaktadır (Zorlu, 2016: 25).

Araştırmamızın konusu olan “dijital oyunda şiddet” oyuncuların algısında, oyuncuların oyun deneyimleri ve kendilerine sunulan dijital oyunun araçsal ve psikolojik olarak etkili özellikleri yoluyla şekillenmektedir. Temeli sinema ve televizyonla atılmış olan dijital oyunda şiddet ve saldırganlık temalarının eğlenceli bir oyun gibi gösterilmesi Demirel'e göre izleyicilerin bu yönde eğilimlerinin artmasına neden olmakta, hayat, gerçek olmayan fantastik bir eğlence, bir oyun gibi sunulmaktadır. Bu da insanların hayatın gerçeklerine yabancılaşmasına yol açmaktadır (Demirel, 2007: 91). Bu durum hayat deneyimlerinin başında olan genç kullanıcıların “şiddet”i sanal oyundaki hayatın deneyimlenmesiyle elde edilen tecrübeler vasıtasıyla anlamlandırmasına katkıda bulunmaktadır. Sanal hayattaki şiddeti görüp, sanal olarak yaşayarak tecrübe eden oyuncular bir takım psikolojik etkilere maruz kalmaktadır. Şiddet içeren medyanın saldırganlık üzerindeki etkileri ile ilgili 51.000'den fazla katılımcıyla 280'den fazla bağımsız test yapılmıştır.

Bu çalışmaların büyük çoğunluğu televizyon ve sinemaya odaklanmıştır. Meta-analizler şiddet içeren eğlenceleri izlemenin dört temel etkisini göstermiştir. Bu etkilere saldırgan etki, kurban etkisi, seyirci(görgü tanığı) etkisi ve iştah etkisi denmektedir (Gentile ve Anderson, 2004: 133). İzlemekten öte oyuncuyu bilfiil içerisine alan dijital oyunlarda oyuncular iki fiziksel ortamı aynı anda algılamaktadır. Bunlardan biri kişinin gerçekten var olduğu fiziksel dünya, diğeri ise iletişim kanalından oyuncuya aktarılan sanal dünyadır. Bu durum literatürde uzvarlık, kuşatılma, bulunma hissi ve katılım terimleriyle ifade edilir. Bulunma hissi veya uzvarlık, kişinin kendisini iletişim kanalından iletilen dünyada hissetmesi ve bu dünyada bulunduğuna inanmasıdır (Bostan ve Tingöy, 2015: 15). Bu bağlamda dijital oyunların oyuncularında oluşmakta olan psikolojik etkiler, oyuncunun dijital oyunda şiddeti anlamladırmasında, tanımlamasında rol oynayacaktır.

Geleneksel medyada olduğu gibi, senaryo ağırlıklı ya da salt aksiyon tarzı dijital oyunlar oyuncuları sürekli bir gözetleme yapmaya mecbur kılmaktadır. Aksiyon oyunlarının çoğunun, özellikle de şiddet içeren oyunların görsel etkiler ve sesler aracılığıyla çekici olması sağlanmaktadır. Düşman her yerden çıkabileceği, oyuncunun ekranı sürekli taraması gereken bir aksiyon oyununda, oyuncu anında tepki göstermek için küçük değişiklikleri bile fark edecek kadar uyanık olmalıdır. (Gunawardhana, Palaniappan 2015: 1727) Açıkça veya örtük olarak, verilen basit görevi tehdit edici görünen herhangi bir şeyi vurmak için oyuncuya güvenlik görevlisi tarzında bir rol atanır. En büyük tehdit, düşmanın önce sistemin dengesini sonra da oyuncuyu yok ederek oyunu sonlandırması olduğu için, oyuncu sürekli olarak görsel alanı taramalı ve isabetli atışlar yapmalıdır. Şiddet oyun içinde çevreye zarar veriyor olsa da asıl verilmek istenen mesaj çevreye zarar vermek değildir; ideolojik olarak, oyuncudan statükoyu savunması veya yeniden kurması istenmektedir. Örneğin 1970'lerdeki Space Invaders ve 1990'lardaki Doom ve Quake gibi oyunlar böyledir (Bolter ve Grusin, 2000: 93). Bu tür oyunlarda konsantrasyon seviyesinin çok yüksek olması, uyanık olma, uyanık kalma gerekliliği oyuncuyu oyun gerçekliğinin içine çekmesi dolayısıyla oyun şiddetinin daha çok içerisine sokmaktadır. “Dijital oyunda şiddet” kavramı da oyuncunun aklında bu oyun deneyimiyle eşdeğer olarak gelişmekte ve şekillenmektedir.

Dijital oyunlar bahsi geçen araçsal özellikleri yoluyla oyuncuların keyifli zaman geçirmesini sağlarken farklı duygusal durumlar geliştirmelerine, kimi zaman şiddetten zevk almalarına ya da şiddetten zevk aldıklarını anlamalarına/hissetmelerine sebep olabilmektedirler. Freud'un “The Uncanny”de ileri sürdüğü; garip ve esrarengiz olan bir şeyin aslında kişiye yabancı olmayabileceği (Freud, 1919: 240) düşüncesini genişleten Mori, robotlara insan özellikleri verildiğinde, insanların onları büyüleyici ve sevimli bulduğunu ifade etmiştir. Ancak robotlara daha gerçekçi özellikler eklendiğinde, örneğin sentetik deri verildiğinde insanların bundan ürktüğünü, yakınlık duygularını kaybettiklerini ve tedbirli reaksiyonlar gösterdiklerini kaydetmiştir. (Mori, 2012: 99) “Uncanny Valley” olarak adlandırılan bu hipotez, olağanüstü grafikleri sayesinde çeşitli şiddet seviyelerine ulaşabilen video oyunlarına bağımlılık konusunda önemli bir destekleyici özelliği işaret etmektedir. “Uncanny Valley” gerçek hayattan kurguya geçişi desteklemekte yani oyuncu bir suçluluk veya endişe hissetmeksizin oyunun zevklerinin tadını çıkarabilmektedir (Aardse, 2014: 3). Şiddetten zevk alarak şiddete olumlu anlamlar yükleyen oyuncular için tetikleyici özellik olan “Uncanny Valley” gibi, sadizm ve mazoşizm durumları da şiddet algısında etkili olmaktadır. Oyuncular oyunda ustalık göstermeye çalışırken kaçınılmaz başarısızlıklardan da zevk alarak oyun üzerinde kendi güçlerini ve kontrollerini savunmaya çalışırlar.

Oyuncu ve oyun arasında sadist ve mazoşist arasındakine benzer bir ilişki olduğu söylenebilir. Oyunun programlanması, yapay zekanın oyunun sözleşmesini ihlal edecek şekilde hareket edemeyeceği anlamına gelir. Oyunun keyfi sadece oyun ve oyuncu aynı seviyede hareket ettiğinde ve programlama kodunun belirlediği şart ve koşulları kabul ettiğinde ortaya çıkar. Bu sözleşme, S&M ilişkisi ile oyuncu-oyun ilişkisi arasındaki benzerlikleri vurgulamaktadır. (Aardse, 2014: 9) Oyunlarda yer alan sadist ve mazoşist ilişkisi, bu sayede oyuncunun keyif alması dijital oyunda şiddetin oyuncuya güzel bir çağrışım yapmasına yardımcı olabilecek bir güçtür.

Video oyunlarında şiddet etkeni cezalandırılmak yerine doğrudan ödüllendirilmektedir. Oyuncular agresif davranarak bir sonraki seviyeye ilerleme, ses efektleri ve yüksek puanlar elde etme gibi ödüller kazanmaktadırlar. Saldırgan eylemlerinin pekiştirilmesiyle ödüllendirilmenin insanlara bu davranışların kabul edilebilir olduğunu öğretmesi mümkündür. Ayrıca, video oyunlarında oyuncuların kendi karakterlerini özellikle ırk, cinsiyet, güç vb. seçeneklerle oluşturabilmeleri sayesinde karakterleriyle güçlü bir şekilde özdeşleşmeleri büyük olasılıktır. Seçme yeteneği oyunculara daha kişiselleştirilmiş bir deneyim sağlar. Anderson ve Bushman'ın Genel Saldırganlık Modeli (GAM) oyunların agresif içeriğinin, şiddetli oyunların oyunculara saldırganlığın modelleme ve taklit yoluyla nasıl yapıldığını ve saldırganlığın ne olduğunu öğretebileceğini, öğrenme sürecini tetikleyebileceği gerçeğini ele almaktadır. Bu nedenle, GAM bunun uzun vadeli öğrenmeye yol açabileceğini şiddet içeren video oyunları ne kadar çok oynanırsa bilginin prova edilmesi ve geliştirilmesinin daha olası olduğunu ifade eder. (Pawar, 2015: 9) Araştırmamızın konusu olan “dijital oyunda şiddet” kavramının oyun oynayan gençlere çağrıştırdıklarının oyunlardan edindikleri öğrenmenin de yardımıyla şekillendiği şüphesizdir.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmanın modeli, katılımcıların dijital oyunlarda şiddet kavramına ne anlam yüklediklerini ayrıntılı şekilde inceleyebilmek gerekçesiyle, fenomenoloji (olgu-bilim) üzerine desenlenerek gerçekleştirilmiştir. Olgu-bilim deseni farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı şekilde ulaşmak istediğimiz olgulara odaklanma konusunda detaylı araştırmalar yapmayı öngören yöntemdir (Büyüköztürk vd, 2015). Katılımcıların, dijital oyunlarda şiddet kavramına ilişkin sahip oldukları algıları nitel araştırma yöntemlerinden metafor (eğretileme) yardımıyla anlaşılması amaçlanmaktadır. Metaforların güçlü ve zengin bulgular elde etmede kullanılabilmesinin yanında, gerçeklikleri sosyal açıdan algılama ve anlatmada, betimleme ve karşılaştırma aracı olarak da kullanıldığı bilinmektedir (Güneş & Tezcan, 2017).

2.2. Evren – Örneklem Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2019-2020 eğitim öğretim yılının Güz döneminde Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi'nin farklı bölümlerinde öğrenim gören toplam 180 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma ölçüt örnekleme yöntemine göre oluşturulmaktadır. Ölçüt örnekleme yöntemi; örneklemin problemle ilgili önceden belirlenmiş niteliklere sahip bireyler, olaylar veya durumlardan oluşturulmasıdır. (Büyüköztürk vd, 2015).

2.3. Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı tek sayfa halinde 2 bölümden oluşmaktadır.

- İlk bölümde metafor sözcüğünü belirlemek üzere; araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyunlarda şiddet kavramını neye benzettiklerini tek kelime ile belirtmeleri istenmiş,
- İkinci bölümde ise ilk bölümde ifade ettikleri kavrama dair gerekçelerini yazmaları için bir bölüm ayrılmıştır.

Bu kapsamda, üniversite öğrencilerinden “Dijital oyunlarda şiddet gibidir. Çünkü “.....” kalıbının doldurulması istenmiştir. Araştırma kapsamında bu ifadelerden elde edilen veriler araştırma adına temel kaynak oluşturmaktadır.”

2.4. Verilerin Analizi

Çalışma sürecinde elde edilen veriler üzerinde içerik analizi gerçekleştirilmiştir. İçerik analizinin temelinde, ulaşılan verileri katılımcıların zihinlerindeki hangi kavramlarla ifade ettiklerini ve bu kavramların birbiriyle olan ilişkisini açıklamak yer almaktadır. Verilerin analizinde katılımcıların verdikleri cevaplar belli gruplara ayrılmış ve metaforlara ait dağılım gerçekleştirilmiştir. Bu gruplarda yer alan metaforlar ile temalar oluşturulmuş ve bu temalara ait metaforlar kendi arasında kategorize edilmiştir. Temalar halinde sunulan metaforlara ait bir takım gerekçeler de çalışmanın bu sürecinde açıkça sunulmuştur. Metafor çalışmalarında verilerin analiz edilmesi toplam 4 aşama halinde gerçekleşmiştir. Bu aşamalar;

2.5. Kodlama ve Eleme Aşaması

Katılımcılara ait metaforların bir listesi oluşturulmuş ve bu listeye metaforlara ait tekrar sayılarına göre düzenlenerek kodlama işlemi gerçekleştirilmiştir. Metafor çalışmalarının yöntemine uymayan ve çıkarılması düşünülen metaforlar çalışmadan çıkarıldıktan sonra liste son halinde sunulmuştur.

2.5.1. Örnek Metaforların Derlenmesi

Araştırmada 180 katılımcı toplamda geçerli 49 adet farklı metafor oluşturmuşlardır. Bu metaforları en iyi temsil edildiği düşünülen dokümanlar seçilerek birer örnek metafor imgesi seçilerek bir liste oluşturulmuştur.

2.5.2. Kategorilere Ayırma İşlemi

Örnek metaforların derlenmesi işleminden sonra birbiriyle bağlantılı olduğu düşünülen metaforlar belli temalar altında kategorize edilmiştir. Metaforlar değersel, dışsal, doğasal, eylemsel, içsel (ruhsal), kişisel(kimliksel), rasyonel, toplumsal(sosyolojik) ve zihinsel(düşünsel) olmak üzere toplamda 10 tema altında toplanmıştır.

2.5.3. Geçerlik ve Güvenirlik Sağlama Aşaması

Metafor çalışmalarında geçerlik güvenirlilik değerleri her çalışmada olduğu gibi önemli 2 ölçüt olarak kabul edilmektedir. Bu tarz çalışmalarda geçerlik ve güvenirlilik değerlerinin hesaplanması şu şekilde gerçekleşmektedir. Araştırmanın güvenilirliği konusunda bu kapsamda belirlenen 10 ayrı kavramsal kategori altında elde edilen metaforların doğru olup olmadığını test etmek amaçlı alan uzmanının görüşü alınarak güvenirlilik değerine yer verilmiştir. Güvenirlilik değeri; güvenirlilik = uzman görüşü birliği / uzman görüşü birliği + görüş ayrılığı = 49 / 49 + 3 = 0,94 formülüne göre hesaplanmaktadır (Miles ve Huberman, 1994). Araştırmada güvenirlilik 3 uzmanla birlikte gerçekleştirilmiş ve değeri 0,94 olarak bulunmuştur. Formülün bilimsel dayanağına göre %90 üzeri elde edilen değerlerde çalışmalar güvenilir olarak nitelendirilmektedir.

2.5.4. Bulguların Yorumlanması

Bu aşamada elde edilen bilgiler 49 adet metaforun oluşturulmasında ve bu metaforların analiz edilmesinde Excel yazılımı kullanılmıştır. Metaforların niteliklere ait sayıları ve yüzdeleri tablolar halinde bulgular kısmında yer verilmiştir.

3. Bulgular

Katılımcıların öğrenim gördükleri bölüme göre dağılımları Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1: Katılımcıların Öğrenim Gördükleri Bölüme Göre Dağılımları

BÖLÜM	f	Yüzde %
Dijital Oyun Tasarımı	103	57,2
İletişim Tasarımı ve Yeni Medya	40	22,2
Radyo, Sinema ve Televizyon	37	20,6
TOPLAM	180	100

Araştırma Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi’nde yer alan 3 bölümden toplam 180 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların öğrenim gördükleri bölümlere göre frekans ve yüzdeler dağılımlarına bakıldığında Dijital Oyun Tasarımı ağırlıklı olmak üzere İletişim Tasarımı ve Yeni Medya ile Radyo, Sinema ve Televizyon bölümleri eşit ağırlıklı olarak katılım sağlamışlardır. Katılımcıların dijital oyunlarda şiddet kavramına dair ortaya koydukları metaforlara Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramına İlişkin Metaforları

METAFOR	f	METAFOR	f
Olumsuzluk	30	Karmaşa	2
Savaş	14	Kalitesizlik	1
Kan	13	Tehlike	1
Eğlence	11	İlkel Ruh	1
Stres Atma	11	Acı	1
Kötülük	10	İkellik	1
Aksiyon	6	İntihar	1
Heyecan	6	Aksaklık	1
Agresiflik	5	Kabalık	1
Bastırılmış Duygu	5	Rol Yapma	1
Korku	4	Sorumsuzluk	1
Ölüm	4	Acizlik	1
Rekabet	4	Gerilim	1
Rahatlama	4	Mutluluk	1
Gerçek	3	Cesaret	1
Bilinçaltı	3	Güçlü Olma	1
Vahşilik	3	Bilinçsizlik	1
Huzursuzluk	3	Hırs	1
Merhametsizlik	3	Kolaylık	1
Öfke	3	Güvensizlik	1
Saçmalık	2	Zarar	1
Estetik	2	Gürültü	1
Kavga	2	İçsel Düşünme	1
Alışkanlık	2	Mantık	1
Yaşam	2	TOPLAM	180

Tablo 2 incelendiğinde katılımcıların dijital oyunlarda şiddet kavramına dair toplamda 49 adet metafor üretmiş olduğu görülmektedir. Bu tablo doğrultusunda katılımcıların “şiddet”i en fazla; olumsuzluk (30), savaş (14), kan (13), eğlence(11), stres atma(11), kötülük(10), aksiyon(6), heyecan(6) ve agresiflik(5) gibi metaforlara benzettikleri görülmektedir.

Tüm tabloya ait metaforlar incelendiğinde katılımcıların ortaya koyduğu metaforlar dijital oyunlarda şiddet kavramının bir yandan kan ve savaş gibi olumsuz sayılabilecek metaforlar altında toplanırken öte yandan eğlence aracı gibi olumlu sayılabilecek metaforlar altında toplandığını göstermektedir. Buna ek olarak katılımcılar farklı metaforları estetik(2), yaşam (2), acı (1), rol yapma(1), cesaret(1), mutluluk(1) ve mantık (1) farklı temalar altında birleşebilecek metaforlarla ifade etmişlerdir. Katılımcıların dijital oyunlarda şiddet kavramına dair ortaya koydukları metaforlara ait kategoriler ve frekanslarına Tablo 3’de yer verilmiştir.

Tablo 3. Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramına İlişkin Metafor Temaları ve Frekans Dağılımları

TEMA	f
Eylemsel şiddet kavramı	44
Değersel şiddet kavramı	35
İçsel(ruhsal) şiddet kavramı	27
Doğasal şiddet kavramı	27
Kişisel (kimliksel) şiddet kavramı	18
Toplumsal (sosyolojik) şiddet kavramı	17
Duygusal şiddet kavramı	4
Rasyonel şiddet kavramı	3
Dışsal şiddet kavramı	3
Zihinsel (düşünsel) şiddet kavramı	2
TOPLAM	180

Tablo 3’de yer aldığı üzere, katılımcıların oluşturdukları metaforlar 10 kategori altında toplanmaktadır. Katılımcıların oluşturdukları metaforların %24,4 (n=44) eylemsel, %19,4 (n=35) değersel, %15 (n=27) içsel (ruhsal), %15 (n=27) doğasal, %10 (n=18) kişisel (kimliksel), %9,4 (n=17) toplumsal (kimliksel), %2,2 (n=4) duygusal, %1,6 (n=3) rasyonel, %1,6 (n=3) dışsal ve %1,1 (n=2) zihinsel (düşünsel) şiddet temaları altında şekillendiği görülmektedir. Bu doğrultuda dijital oyunlarda şiddet kavramını ağırlıklı olarak eylemsel, değersel, içsel, doğasal, kişisel ve toplumsal kategoriler etrafında oluşturdukları söylenebilir. Katılımcıların eylemsel şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 44 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. Eylemsel Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Eğlence	11
Stres Atma	11
Aksiyon	6
Agresiflik	5

METAFOR	f
Rekabet	4
Vahşilik	3
Aksaklık	1
Kabalık	1
Rol Yapma	1
Sorumsuzluk	1
TOPLAM	44

Tablo 4'te eylemsel şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; eğlence (n=11), stres atma (n=11), aksiyon (n=6), agresiflik (n=5) ve rekabet (n=4) ile şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö8 “Şiddet unsuru agresifliği çağrıştıran bir olgudur ve kişiyi bağımlı kişilik tipine dönüştürmede önemli bir etkidir.”, Ö36 “Kazanma isteği eğlenceli zaman geçirmeye yardımcı olmaktadır.”, Ö63 “İnsan gerçek hayatta yapamadığı şiddet eğilimi hareketlerini sanal dünyada gerçekleştirmektedir. Bu yüzden oyun oynarım.”, Ö80 “Normal hayatta yapamadığımız her şeyi dijital ortamlarda eğlence amaçlı deneyimleyebiliyoruz.”, Ö90 “Oyunlarda şiddet aksiyonu arttıran ve oyunu oynayan oyunculara heyecan ve zevk veren bir şeydir.”, Ö96 “Bilgisayar oyunlarını çocukken oynamaya başladıkları için şiddet içeren oyunları yararlı bulmuyorum. Büyürken çocukları etkisi altına aldığını düşünüyorum.”, Ö103 “Yaşlarından dolayı gördüğüne özenbilir ve örnek olabilirler.”, Ö105 “Tahminimce oyunlar ile uğraşp farklı bir şey yapmak çok eğlencelidir.”, Ö110 “Şiddet içerikli olan her şey akabinde şiddete eğilimli insanı oluşturur.”, Ö111 “Oynayan kişinin yaşam şeklini etkiler.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların değersel şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 35 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Değersel Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Olumsuzluk	30
Saçmalık	2
Estetik	2
Kalitesizlik	1
TOPLAM	35

Tablo 5'de değersel şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde; dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; saçmalık (n=30), kalitesizlik (n=2), olumsuzluk (n=2) ve estetik (n=1) ile şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö26 “Şiddet kaotik yönü olan bir olgu. Negatif duygular uyandırıyor ve geri adım atmakta çok etkili olduğunu düşünüyorum. İzlemek/oyynamak istemiyorum ve şiddeti sevmiyorum. Üzerimde olumsuzluk etkisi uyandırıyor.” , Ö55 “Oyun içinde şiddet günlük hayatta insanların yanlış şeylere yönelmesine sebep olmaktadır.”, Ö59 “Kötü örnek olarak gelişimi olumsuz olarak etkilemektedir.”, Ö77 “Küçük yaştaki bireylerin oyun içi şiddeti kardeşine veya daha kötüsü ebeveynlerine de uygulamaları olumsuzluk çağrıştırmaktadır.”, Ö83 “İnsanın psikolojisini olumsuz etkiliyor ve günlük yaşamına yansıyor.”, Ö94 “Oyunları oynayan çocuklar küçük yaşlarda şiddet içerikli faktörlerden etkilenecek yaşının geri kalanında kalıcı karakteristik olumsuz özellikler kazanabilir.”, Ö97 “Oynarken ne kadar eğlensek de bunlardan örnek alınıp gerçek hayatta şiddete yönelme artıyor. Bu bizlere istemesek de olumsuz şekilde etkiliyor.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların içsel (ruhsal) şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 27 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. İçsel(ruhsal) Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Kötülük	10
Bastırılmış Duygu	5
Rahatlama	4
Huzursuzluk	3
Acizlik	1
Gerilim	1
Mutluluk	1
Cesaret	1
Güçlü Olma	1
TOPLAM	27

Tablo 6’da içsel (ruhsal) şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde; dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; kötülük (n=10), bastırılmış duygu (n=5), rahatlama (n=4) ve huzursuzluk (n=3) ile şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö6 “İnsanlar iç dünyalarında yer alan kötü niyeti, mutsuzluğu bu şekilde ortaya çıkarır.”, Ö32 “Küçük yaştaki çocukları etkisi altına aldığından ötürü kötülük hissi vermektedir.”, Ö52 “Küçük çocuklar oyunları oynayarak ne görürlerse onu yapmaya meyilli bir yapıya sahipler.” Ö68 “Gerçek hayatta insanlara karşı sakin olan tavırma karşın sanal alemde bir şeylere zarar vererek tatmin olmak bana oldukça haz veriyor.”, Ö84 “Bir şeyler görülüp öğrenilirse öyle devamı gelir. İnsanlar örnek alırlar. Şiddeti kötü olarak görmezler. Aksine bunun iyi bir şey olduğu akıllarda kalıcı olur.”, Ö88 “Genellikle; bu oyunları küçük yaştaki çocuklar oynamaktadır.

Zaten, daha yeni yeni kendilerini buldukları zamanda oldukları için küçük yaştan itibaren daha fazla şiddet eğiliminde olmaktadır.”, Ö89 “Günlük hayatta yapılamayan içimize attığımız bir çok şeyi sinema, oyun gibi mecralarda görerek tatmin oluruz. ”, Ö91 “İnsan şiddete meyillidir gerçek hayatta yapamadıklarını burada yaparak rahatlama ve haz duygusu alır.”, Ö97 “Oynarken ne kadar eğlensek de bunlardan örnek alınıp gerçek hayatta şiddete yönelim oluyor ve bu bizleri olumsuz şekilde etkiliyor.”, Ö123 “Kötülüklerin daha çok artmasına neden olmaktadır.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların doğasal şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 27 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Doğasal Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Kan	13
Korku	4
Ölüm	4
Gerçek	3
İlkel Ruh	1
Acı	1
İlkellik	1
TOPLAM	27

Tablo 7’da doğasal şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; kan (n=13), korku (n=4), ölüm (n=4) ve gerçek (n=3) ağırlıklı olarak şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö13 “Dijital oyunlar ve şiddet içeren dijital oyunları oynayan kişilerin yaşı oldukça küçüktür. Küçük yaşta bu içerikleri oynayan kişiler bunlardan etkilenip taklit edebilmekte ve bu da dışarıda olan insanlar için korku oluşturmaktadır.”, Ö14 “Sürekli bir adam öldürme olayı gerçekleşmekte; katil duygularımın geliştiğini hissediyorum.”, Ö22 “Gerilim içerdiğinden korkuyu tetikliyor.”, Ö24 “Oynadığım oyunlar öldürme temelli oyunlar olduğundan kan çağrışım yapar.”, Ö46 “Şiddetin giderek yayıldığını düşünüyorum, özellikle kadına karşı. Bunun bu kadar yayılmasını sağlayanın şiddete teşvik eden bu oyunlar olduğunu düşünüyorum.”, Ö60 “İnsanlar oynadıkları oyunlarla şekillenirler.”, Ö75 “İnsanların bastırmaya çalıştığı duyguların oyunlarda istediği gibi dışa vurumudur.”, Ö95 “FPS oyunları oynadığım için öldürme iç güdüsü aklıma kan’ı getiriyor.”, Ö107 “İnsanlar bir süre sonra kendilerini intihara sürükleyecek seviyeye gelirler.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların kişisel (kimliksel) şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 18 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Kişisel (Kimliksel) Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Heyecan	6
Merhametsizlik	3
Öfke	3
Alışkanlık	2
Bilinçsizlik	1
Hırs	1
Kolaylık	1
Güvensizlik	1
TOPLAM	18

Tablo 8’de kişisel (kimliksel) şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; heyecan (n=6), merhametsizlik (n=3) ve öfke (n=3) ağırlıklı olarak şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö2 “oyunu daha zevkli ve heyecanlı kılıyor.”, Ö9 “aniden beliren karakterler, detaylı efektler bende gerçekçilik hissi uyandırıyor ve sanki oyunu yaşıyormuşum gibi hissediyorum.”, Ö15 “insanlar şiddet oyunları oynarken karşısındaki oyuncuyu yenmek için hırslanır.”, Ö38 “günümüzde bu kadar şiddete karşı durulması için uğraşılıyorken ve bunun için mücadele etmeye çalışılıyorken gereksiz oyunlar yüzünden insanların şiddetle rahatlamasından rahatsızım.”, Ö49 “çocuklar şiddetli oyun oynayınca şiddete eğilimi artıyor ve şiddete alışıyor.”, Ö57 “dünyada savaş bu kadar ilerlemişken, gençlerin oynadığı oyunlarda lanse etmeleri çok zararlı olduğundan.”, Ö58 “oyun oynarken tehlike içinde olduğumu hissetmek beni korkutuyor ve güvensizlik hissi veriyor.”, Ö79 “bazı oyunlarda şiddet olması gerekiyor ve şiddet olunca aksiyon oluyor.”, Ö85 “akıl yerine sürekli şiddet ile çözüme sevk eder.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların toplumsal (sosyolojik) olarak şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 17 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Toplumsal (Sosyolojik) Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Savaş	14
Karmaşa	2
Gürültü	1
TOPLAM	17

Tablo 9’da toplumsal (sosyolojik) olarak şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; savaş (n=14), karmaşa (n=2) ve gürültü (n=1) olarak şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö10 “genelde şiddet savaş oyunlarında görülür, belli yaş altı çocuklar için olumsuz olabilir. Ama belli yaş altı çocuklar oynamalı bence eğlencelidir.”, Ö19 “oyun oynama anındaki haz, heyecan, stres ve strateji bireyi geliştirir farklı bakış açısıyla kararlar almasını sağlar.”, Ö87 “genellikle bu tür oyunlar savaş ortamında geçer ve çocuklar için kötü örnek olmaktadır.”, Ö124 “birbirlerine zarar vermektedirler.”, Ö142 “en çok şiddet fiziksel savaş faktörüyle ortaya çıkmaktadır.”, Ö155 “genelde şiddet içerikli oyunlar savaş oyunları olur. Çok fazla talep olduğu için ve insanların bu tür oyunları oynamayı sevmesinden kaynaklı bu tarz şiddet içerikli oyunlar fazladır.”, Ö160 “ses benim her daim ilgi odağım olmuştur.”, Ö164 “genelde oyunlarda şiddet silahlarla ve gereçlerle olur, bu da karşı taraftaki oyuncu rakibi öldürme isteği ve birinci olmak için uğraşmayı gerektirir.”, Ö170 “savaşın temeli şiddettir.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların duygusal olarak şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 4 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10. Duygusal Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Bilinçaltı	3
İntihar	1
TOPLAM	4

Tablo 10’da duygusal olarak şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; bilinçaltı (n=3) ve intihar (n=1) olarak şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö157 “bilinçaltında şiddeti normalleştirme ve şiddete karşı duyarlılığın azalmasına etki ettiğini ve canlı yaşamının değeri üzerine empati yoksunluğuna sebebiyet verdiğini düşünüyorum.”, Ö115 “son zamanlarda psikolojik sorunları olan insanların çıkardığı intihara sürükleyici oyunlar, merak uğruna oynayan bir çok insanın sonu oluyor. İntihara sürüklüyor her ne kadar bunlara son vermenin yolları aransa da büyümeye devam ediyor.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların rasyonel olarak şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 3 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Rasyonel Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Yaşam	2
Zarar	1
TOPLAM	3

Tablo 11’de rasyonel olarak şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; yaşam (n=2) ve zarar (n=1) olarak şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö74 “hayat gerçek öğeleri temsil eder, ve şiddet maalesef her yerde olduğu gibi oyunda da vardır.”, Ö161 “hayatta da şiddete başvurmamız gereken anlar olabilir, dünya adil bir yer değildir.”, Ö162 “oyunlardaki şiddet gerçek hayatın yansımasıdır.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların dışsal olarak şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 3 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12. Dışsal Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
Kavga	2
Tehlike	1
TOPLAM	3

Tablo 12’de dışsal olarak şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; kavga (n=2) ve tehlike (n=1) olarak şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö41 “ etkisi altında bıraktığından ötürü tehlike içerir.”, Ö72 ”silahlı veya fiziksel şiddet içeren oyunlar küçük yaşta çocukları çok kolay etkilediği için bunları gerçek hayata geçirme gereksinimi duyuyorlar. Bu tür oyunlara da erişim çokça kolay olduğundan şiddet her geçen gün artıyor ve bu hem çocukların hem de ebeveynlerin psikolojisini etkiliyor.” şeklinde yanıtlamışlardır. Katılımcıların zihinsel(düşünsel) olarak şiddet kavramı kategorisi altında toplamda 2 adet metafor ürettikleri görülmektedir. Üretilen metaforlara ait veriler Tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13. Zihinsel (Düşünsel) Şiddet Kavramı Kategorisi

METAFOR	f
İçsel düşünme	1
Mantık	1
TOPLAM	2

Tablo 13’de zihinsel (düşünsel) olarak şiddet kavramı kategorisinde yer alan metaforlar incelendiğinde dijital oyunlarda şiddet kavramının ağırlıklı olarak sırasıyla en çok tekrar eden metaforların; içsel düşünme (n=1) ve mantık (n=1) olarak şekillendiği görülmektedir. Katılımcıların ürettikleri metaforlara dair bazı açıklama örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Ö40 “oyunlarda şiddet bence doğru şekilde doğru amaçlarla kullanılmaktadır. Bu da mantığın kullanım sonucunda oluşmuştur.”, Ö172 “insan gerçek hayatta aslında yapamadığı veya cesaret gösteremediği eylemleri ve düşünceleri oyun yoluyla aktarır.” şeklinde yanıtlamışlardır.

4. Sonuç

Üniversite öğrencilerinin dijital oyunlarda şiddet kavramına ilişki sahip oldukları düşüncelerin metaforlar aracılığıyla açıklanmaya çalışıldığı araştırmamızın sonuçlarına göre dijital oyunlarda şiddet kavramına ait metaforlar öğrenciler tarafından, ağırlıklı olarak “olumsuzluk, savaş, kan, ölüm, aksiyon, kötülük” kavramları ile ifade edilmiştir. Dijital oyunlarda şiddet kavramının üniversite öğrencileri üzerinde olumsuz yönde bir çağrışım yaptığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda dijital oyunlarda öldürme, yaralama, patlatma, mekanı yok etme ve cezalandırma gibi fiillerin bu metaforları oluşturmada etkili olabileceği düşünülmektedir. Dijital oyunların yapısı, mekanikleri ve dinamikleri kapsamında bu metaforların oluşmasının metaforların şiddet ve şiddeti besleyici yönde gerçekleştiği söylenebilir. Bunun en önemli göstergesi olarak ortaya konulan metaforların şiddete yakın şekilde tekrarlanması olduğu savunulabilir.

Ortaya konulan metaforlarda olumsuzluk, savaş ve kan metaforlarının belirgin şekilde yer tuttuğu; katılımcıların zihinlerinde şiddet kavramını ağırlıklı olarak dijital oyunlarda yer alan kan ve savaş objeleri ile ilişkilendirdikleri görülmektedir. Ankara-Etimesgut ilçesinde 350 öğrenci ile gerçekleştirilen lise öğrencilerinin oyun kavramına dair metaforlarının yer aldığı çalışmada (Aslan vd., 2015) öğrencilerin ağırlıklı olarak “oyun”u “hayat, uyuşturucu, çikolata, su, arkadaş, yemek” gibi metaforlarla ortaya koydukları görülmektedir. Her ne kadar eğitim kademesi olarak üniversitenin altında yer alsın da, lise öğrencilerinin metaforlarında uyuşturucu gibi şiddete meyil veren bir nesnenin, insana zevk veren çikolata, arkadaş, yemek tarzı sözcüklerle beraber kullanılması oyunda şiddet ve zevki ayrılmaz parçalar olarak gördüklerini düşündürmektedir. Bu doğrultuda, oyun kavramına dair metaforların oyunlarda şiddet kavramına dair oluşabilecek metaforlarla ilişkili olduğu söylenebilir.

Öğrenciler özellikle “olumsuzluk” kelimesiyle ifade ettikleri metaforlarında dijital oyunların zararlı etkileri olduğunu ve küçük yaşta bireylerin etkilendikleri yönünde görüş belirtmişlerdir. Bu kapsamda ilgili çalışmalara bakıldığında, katılımcıların 3 ay ila 4 yıl arasında takip edildiği bir çalışmada “şiddet içeren dijital oyunlarının etkilerinin gerçek dünyada anlamlı ve farklı davranışlara dönüşecek” şekilde gerçekleştiği sonucuna varılmıştır (Prescott vd., 2018). Bu kapsamda araştırmamızın bulgularından elde ettiğimiz “olumsuzluk” içeren metaforların çokluğu da şiddet içeren dijital oyunları oynamanın zaman içinde fiziksel saldırganlık artışlarıyla ilişkili olduğu iddiasını desteklemektedir. Her zamankinden daha fazla sayıda çocuk ve yetişkin video oyunlarında, konsol oyunlarında ve çevrimiçi oyunlarda vakit geçirmektedir. Şiddet, popüler video oyunlarının çoğunda baskın bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır. Geçmiş araştırmalar, video oyunlarında şiddete maruz kalma durumunda; saldırganca düşünmeyi, öfkeli duyguları, fizyolojik uyarılmayı, saldırgan davranışları artırdığını ve sakinleşmeye yardımcı davranışları azalttığını göstermektedir (N. Carnagey & Anderson, 2004; N. L. Carnagey vd., 2007). Öte yandan, Ulusal Sağlık Araştırmaları Merkezi'nin gerçekleştirdiği araştırmaya göre, uzun vadede dijital oyunların insanları saldırgan davranışları görmeye karşı duyarsızlaştırabildiğini ve hatta birinin empati hissetme yeteneğini azaltabildiğini göstermiştir (“Violent Video Games and Aggression”, 2018).

Bireylerin şiddet içeren dijital oyunlara ne kadar uzun süre maruz kalırlarsa, o denli saldırgan davranışlar, düşünceler ve duygular yaşama olasılıklarının arttığı da gözlemlenmiştir.

Bu konuda erkeklerde şiddet içeren dijital oyunları oynayanların kadınlardan daha fazla zaman geçirse de, şiddet içeren video oyunu maruziyeti her iki cinsiyette de agresif düşünceleri, davranışları ve duyguları artırabildiği belirtilmiştir. Kanada Ontario bölgesinde genç yetişkinlik ve ergenlik döneminde yer alan gruplardan oluşan 1132 katılımcının rekabetçi video oyunu oynama ile saldırganlık arasındaki boylamsal ilişki incelenmiş ve genç yetişkinlik döneminde olan bireylerin, video oyunları ve saldırganlıkları 4 yıl boyunca her yıl anket yoluyla izlenmiştir. Sonuçlar, her iki yaş grubu arasında rekabetçi video oyunu oynama ile saldırgan davranış arasında uzunlamasına bir ilişki olduğunu göstermiştir (Adachi & Willoughby, 2016).

Tüm olumsuzluklara rağmen, dijital oyunların insanlar üzerinde; stresi azaltma, problem çözme yeteneklerini ve el-göz koordinasyonunu geliştirme gibi bazı olumlu etkileri olduğu da görülmektedir. Dijital oyunlara yüklenen şiddet içeriğinin olumlu etkileri olumsuz yöne çevirdiği konusunda yapılan bir çok araştırma sürekli olarak kapsamını genişletmektedir. Şiddet içeriğinin oyuna olumsuz bir özellik katmayacağını, oyuncuda katharsis sağlayacağını ifade eden oyun üreticilerine ve kimi araştırmacılara karşın, katharsis ve medya şiddeti ile ilgili kavramsal bir analiz yaptığı makalesinde Douglas A. Gentile (2013) medyadaki şiddetin görüntülenerek olumsuz duyguları ortadan kaldırmakla ilgili bir şey ifade ettiğini kabul etsek bile, modern medyadaki şiddetin, katarsisin sağlanacağı şekilde kurgulanmadığını belirtmektedir. Beynin çalışma şekli göz önüne alındığında, katarsis mantıklı değildir. Bir şeyi pratik yaparak, okuyarak veya bir kez daha görerek öğrenme olasılığımız azalmaz. Her tekrarlama öğrenmeyi arttırır. Araştırmamızın sonuçlarına bakıldığında katılımcıların “şiddet” kavramına dair kullandıkları metaforlar ve bu konudaki açıklamalarından; “eylemsel açıdan” şiddetten zevk aldıkları, ancak “zihinsel olarak” şiddetten hoşlanmadıkları görülmektedir. Şiddetten zevk alıp almadıklarını belirtmeksizin katılımcıların genel olarak dijital oyunda şiddeti olumsuz metaforlarla ifade etmeleri dijital oyunun şiddet konusunda önemli bir medya bileşeni olduğuna işaret etmektedir.

Kaynakça

- Aardse, K. (2014). The Other Side of the Valley; Or, Between Freud and Videogames. *Journal of Games Criticism*, 1(1), s. 1-14.
- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2016). The Longitudinal Association Between Competitive Video Game Play and Aggression Among Adolescents and Young Adults. *Child Development*, 87(6), pp- 1877-1892. <https://doi.org/10.1111/cdev.12556>
- Aktaş, A. M. (2008). Aile İçi Şiddet. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, 43, s. 151-158.
- Aslan, Ö. M., Sümer, M. E., Taşkın, M. H., ve Emil, B. (2015). Sokaktan Bilgisayara Metaforlarla Oyun Yolculuğu: Lise Öğrencilerinin Oyun Kavramı İle İlişkin Metaforları. *Journal of Turkish Studies*, 10(11), s. 1165-1182. doi:<http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8579>
- Bolter, J., and Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. United States of America: MIT Press.
- Bostan, B., ve Tingöy, Ö. (2015). Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi. *AJIT-e:Online Academic Journal of Information Technology*, 6(19), s. 8-22.
- Bourdieu, P. (1997). *Televizyon Üzerine*. (T. Ilgaz, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Carnagey, N., & Anderson, C. (2004). Violent video game exposure and aggression. *Minerva Psichiatria*, 45.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489-496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>
- Demirer, T., Özbudun, S., ve Özgür, G. (2007). *İmparatorun Soyтарыsı* Egemen Medya. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri. *Selçuk İletişim Dergisi*, 12(1), s. 294-311.
- Dolu, O., Büker, H., ve Uludağ, Ş. (2010). Dijital Oyunların Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), s. 54-75.
- Douglas, A., and Anderson, C. (2003). *Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard*. D. Gentile içinde, *A Complete Guide for Parents and Professionals* (pp. 131-152). ABD:Connecticut: Greenwood Publishing.
- Freud, S. (1919). The 'Uncanny', The Standart Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud. *An Infantile Neurosis and Other Works*, pp. 217-256.
- Gentile, D. A. (2013). Catharsis and Media Violence: A Conceptual Analysis. *Societies*, 3(4), pp. 491-510.
- Gunawardhana, P., and Ghani, M. M. (2015). Psychology of Digital Games and Its Effects to Its Users. *Creative Education*, 6(16), pp. 1726-1732. doi:DOI: 10.4236/ce.2015.616174

- Güneş, C., & Tezcan, R. (2017). Metafor nedir, ne değildir? *Pegem Yayıncılık*, 1-14.
- Güz, N., Küçükdoğan, R., Sarı, N., Küçükdoğan, B., ve Zeybek, I. (2002). Etkili İletişim Terimleri. İstanbul: İnkilap Yayınevi.
- Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), pp. 98-100.
- National Center for Health Research. (2018, Mart 27). Violent Video Games and Agression. www.center4research.org: www.center4research.org/violent-video-games-can-increase-aggression/ adresinden alındı
- Pawar, K. K., and Clarke, D. (2015). Video Game Violence : Is there any Truth to the Catharsis Hypothesis ? Mart 12, 2020 tarihinde <https://www.semanticscholar.org/>: <https://www.semanticscholar.org/paper/Video-Game-Violence-%3A-Is-there-any-Truth-to-the-Pawar-Clarke/3a5dec3ddeec1f30179683575443373e63753a62> adresinden alındı
- Prescott, A. T., Sargent, J. D., and Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), pp. 9882–9888. doi:10.1073/pnas.1611617114
- Püsküllüoğlu, A. (2012). *Türkçe Sözlük Dil Hazinesi Dizisi*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- World Health Organization. (2012). www.who.int. World Health Organization: www.who.int/violenceprevention/approach/definition/en adresinden alındı
- Zorlu, Y. (2016). Medyadaki Şiddet ve Etkileri. *Humanities Sciences(NWSAHS)*, 11(1), s. 13-32.