

## Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği<sup>1</sup>

Fatma Yiğit Açıköz<sup>2</sup>  
Ayşen Yalman<sup>3</sup>

### Özet

İçinde bulunduğumuz bilişim çağında, internetin yaşamın neredeyse her alanına etki etmesi ile birlikte duygu, düşünce ve davranışlarda da gerçek yaşamdan sanal yaşama doğru bir yönelim söz konusudur. Çocukların hem fiziksel hem de psikolojik gelişimi üzerinde son derece etkili olan oyunlar da sanal yaşama doğru yapılan bu hızlı geçişten en çok etkilenen alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal dünyaya doğan ve dijital yerliler olarak adlandırılan yeni neslin oyun anlayışı da dijital ekranlardan ibaret hale gelmiştir.

Çocukların sosyal iletişimi, öğrenme becerileri, fiziksel ve psikolojik gelişimi üzerinde olumlu ya da olumsuz etkileri olan dijital oyunlar ile ilgili pek çok araştırma yapılmaktadır. Bu çalışmada ise, dijital oyunların içerisine gizli ya da açık olarak yerleştirilen; dil, ırk, toplumsal cinsiyet, cinsellik ve şiddet öğeleri bütün olarak irdelenmiş ve bu öğelerin çocukların bilişsel düzeylerine etki edebilmek amacıyla ne ölçüde ve nasıl kullanıldığını ölçmek amaçlanmıştır. İki aşamalı olarak yapılan analiz sonucunda, dijital oyunların, dijital dünyanın içine doğan çocukların; boş zamanlarını değerlendirmek, eğitimlerine katkı sağlamak ve stres atmak gibi faydalı işlevlerinin yanında, içeriğinde barındırdığı şiddet, ırkçılık, cinsellik, toplumsal cinsiyet gibi olumsuz öğeleri normalleştirerek çocukların bilinçaltına yanlış kodlamalar yüklediği verisi elde edilmiştir. Buna ek olarak, oyun oynayan çocukların kurgusal ve gerçek yaşam arasındaki ayrımı yapmakta zorlandıkları, içeriğindeki öğeler ile kendilerine dayatılan bazı olumsuz davranışları gündelik yaşamlarına da taşıdıkları bilgisine ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyunlar, internet, şiddet, cinsellik, çocuk

Atrf: Yiğit Açıköz, Fatma ve Yalman, Ayşe. (2018) Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL) Kasım (30) s. 163-180

<sup>1</sup> Bu çalışma, 1-3 Kasım 2018 tarihleri arasında Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından düzenlenen 3. Uluslararası Medya Çalışmaları Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

<sup>2</sup> Öğretim Görevlisi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler MYO, fatmayigit@akdeniz.edu.tr

<sup>3</sup> Öğretim Görevlisi, Akdeniz Üniversitesi Serik MYO, aysenyalman@akdeniz.edu.tr

## Impacts Of Digital Games On Behaviours And Personality Of Children: The Case Of Gta 5

### Abstract

In the age of computerization we are in, the internet affects almost every area of life and there is a tendency to move from real life to virtual life in emotions, thoughts and behaviors. Games that are highly influential on both physical and psychological development of children seem to be the most affected area from this rapid transition towards virtual life. The new generation that grow up in this time, digital natives as they are named, their perception about game is completely shaped by virtual games.

Many studies have been conducted on digital games that have positive or negative effects on children's social communication, learning skills, physical and psychological development. In this article, language, race, gender, sexuality and violence items, both obvious and hidden ones, were examined as a whole and it was aimed to find out how these items were used to affect children's cognitive levels.

**Keywords:** Digital games, internet, violence, sexuality, child

## Giriş

İçinde bulunduğumuz bilişim çağında, internetin yaşamın neredeyse her alanına etki etmesi ile birlikte duygu, düşünce ve davranışlarda da gerçek yaşamdan sanal yaşama doğru bir yönelim söz konusudur. Birçok alışkanlığın değişmesine neden olan bu yönelim, bilgiyi oluşturan, işleyen, kullanan ve depolayan elektronik aygıtları ve bilgisayarları günlük yaşamın vazgeçilmezleri haline getirmiştir (Bozkurt, 2011: 140).

Teknoloji odaklı bu yeni hayat tarzı, kişilerarası iletişimin boyutlarını da değiştirmiştir. Tüm bunların yanında, kentleşmenin etkisi ile sokak oyunları için ayrılan alanların daralması, ebeveynlerin çalışma koşulları gibi birçok etken teknolojik alanlardaki gelişmelerle birleşince sokak oyunlarının hatta oyuncaklarla oynanan oyunların yerini dijital oyunlara bırakmasına neden olmuştur.

Kişinin kendini yapay dünyaya tümüyle kaptırmasını veya o dünyaya dalıp gitmesine neden olan bu sanal platformlar zaman ve mekân olgusunu yok ederek, gerçek ile sanal olanın sınırlarını tamamen belirsizleştirerek, geçmiş gibi deneyimlenebilecek sanal bir dünya oluşturmaktadır. Oluşturulan bu sanal yaşamın sunduğu gerçeklik de, gündelik hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmektedir (Timisi, 2003:26).

Yani gerçek dünya ile sanal dünyanın bu yeni geçiş hali, bu ayrımı yapamayan çocuklar üzerinde şüphesiz daha da etkili olabilmektedir. Sanal dünyanın çocuklar üzerindeki etkisini keşfeden toplum mühendisleri çocukları eğlendirmek adı altında oyunlarında; kişileri kontrol etmek, belli bir fikri yansıtmak, benimsetmek gibi görevleri ifa etmektedir. Bu noktada dijital oyunlar; tüketim alışkanlarının yeniden belirlendiği, iletişimin farklı bir boyut kazandığı, sosyolojik, kültürel, dini ve toplumsal cinsiyet gibi bazı değer aktarımlarının da yapıldığı alanlar olabilmektedir. Bu strateji, toplumu yeniden inşa etmek isteyenler için klasik taktiklerden biri haline dönüşmüştür.

Bu dönüşümü sağlayan toplum mühendisleri de internetin yaygınlaşması ve oyunlara olan ilginin artmasıyla birlikte, alanlarını yaygınlaştırmaya devam etmektedir. Dolayısıyla, oyunlara bilinçli olarak yerleştirildiği düşünülen bu öğelerin tespiti ve birey üzerindeki etkilerini ortaya koymak adına birçok araştırma yapılmıştır. Farklı kişi veya kurumlarca yapılan bu araştırmaların ortak noktasının, oyunlar aracılığı ile çocuklara aktarılmak istenen mesajların tek bir tema altında irdelenmesi ile sınırlı kaldığı görülmüştür.

Bu çalışmada ise, dijital oyunların içerisine gizli ya da açık olarak yerleştirilen; toplumsal cinsiyet, dil, ırk, şiddet ve cinsellik öğeleri bütün olarak irdelenmiş ve bu öğelerin çocukların bilişsel düzeylerine etki edebilmek adına ne ölçüde ve nasıl kullanıldığını ölçmek amaçlanmıştır. Bu çalışmada, seçilen oyun, içerik analizi yöntemiyle gözleme dayalı olarak incelenmiş, ayrıca kullanıcılarla yarı yapılandırılmış mülakat tekniği uygulanarak analiz yapılmıştır.

## Oyun ve Oyunun Dijitalleşen Yüzü

Oyun kavramının ne olduğuna dair çok eski zamanlardan beri farklı görüşler ortaya atılmış ve benzer tarafları olmakla birlikte herkes tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır.

Türk Dil Kurumu'nun hazırladığı çevrimiçi sözlüğe göre oyun; "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır" (TDK, 2018).

Caillois'e göre (1958) oyun, "serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir" (Akt: Poyraz, 2003:6).

İnsanların oyun oynama nedenleri arasında; merak ve adaptasyon, bunalmak ve can sıkıntısı, stresten kaçmak, sinir ve kızgınlıktan kurtulmak, başarılı olabilmek ve başarısızlık duygusundan kurtulmak gibi sebepler olduğunu söyleyen Ögel'in (2012), tespitleri de yukarı da sayılan tanımları destekler niteliktedir.

Tanımı ve işlevi ile ilgili çok farklı görüşler ortaya atılsa da oyun ile ilgili görüşlerin birleştiği temel nokta çocukların dünyasında son derece önemli bir yer tuttuğu gerçeğidir. Oyunun tanımı ve işlevi üzerinde yapılan tartışmalar gelişen teknoloji sayesinde oyunların sokaklardan bilgisayar ya da akıllı telefonlara taşınması ile ayrı bir boyut kazanmıştır.

Türkiye'de tüm dünya gibi internet kullanımı ve bu kullanımı sağlayan yüksek teknolojinin getirdiği yeni yaşam tarzına ayak uydurmuş durumdadır. TÜİK'in (Türkiye İstatistik Kurumu) 2017 araştırmasında, Nisan ayında internet erişim imkânına sahip olan kullanıcıların, ülke nüfusunun % 80,7'sini oluşturduğu, bu rakamın aynı kurumun 2016'nın Nisan'ında yapılan Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasında % 76,3 olarak belirtilmiştir. Yani internet kullanımının çok hızlı bir biçimde yaygınlaştığını söylemek mümkündür. Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması'na göre; 16-24 yaş aralığındaki bireylerin internet kullanımının, 2015'de %82,4'den 2016'da %87,5'e yükseldiği görülmüştür (TÜİK, 2017). Aynı kurumun 2013 yılında başka bir araştırma internet ile ilk kez tanışma yaşının 9 olduğunu belirtirken, interneti kullanım yaşlarına göre ayırdığında 11-15 yaş arasındaki kişilerin %65 ile en üst sırada yer aldığını belirtmekte fayda var (TÜİK,2013). Interactive Advertising Bureau (IAB) şirketinin Türkiye'de internet kullanım durumunu ölçmek için yaptığı araştırmaya göre ise Türkiye'de 2011 yılı Ocak ayında 24 milyon internet kullanıcısı bulunmaktadır. Bu kullanıcılardan 12,3 milyonu 12-25 yaş aralığındadır. Görüldüğü üzere internet kullanıcılarının çoğunluğunu ergen ve genç yaş grubu oluşturmaktadır. Söz konusu olan bu yaş grubu da dijital oyunlar için en büyük hedef kitle niteliğindedir (Yurtaş. 2012:6).

Soğuk savaş döneminde doğmuş olan ve her zaman savaşla kol kola yürüyen dijital oyunlar, ilk olarak 1958 yılında Amerikalı fizikçi William Higinbotham tarafından balistik füze yörüngelerini hesaplamak için kullanılan bir bilgisayar ve bir osiloskop cihazı ile programlanmıştır. Dijital dünyada bu kadar yaygın olmasına başlangıç olarak kabul edilen en önemli gelişme ise ABD'nin, Hiroshima ve Nagazaki'ye atom bombasını atmasıdır. Bu savaştan ilham alan Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) programcı olan Steve Russell, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen 200 saat çalışmayla 1961 yılında ilk spaceshooter oyunu olan ve bir uzay savaşını konu alan Spacewar'ı hazırlamışlardır. Dünyanın yıkıma dayalı ilk oyunu olan bu oyun, kendinden sonraki oyunlar için önemli bir örnek teşkil etmiştir (Anderson, 1983, Soyseçkin, 2009: 26). İlerleyen zaman içerisinde hedef kitlenin kız ya da erkek oluşu, yaş grubu vb. birçok

özellik dikkate alınarak birçok dijital oyun geliştirilmiştir. Ancak, oyun sayısının her geçen gün inanılmaz bir hızla artmasına rağmen, dijital oyunların çoğu, şiddet ve savaşın saldırganlığını destekleyen kalıplar içermektedir (Doğan, 2006, Akt. Karaaslan, 2015: 808).

## Dijital Oyunlar ve Mesajlar

Son yıllarda dijital oyunlara artan ilgi, sektörün hızla gelişmesi, oyunlara ilgiyi artırıcı yeni pazarlama teknikleri gibi sebeplerle, oyun dünyasının ve katılımcılarının genişlediği söylenebilir. Özellikle 12-18 yaş grubundaki çocukların, motivasyonlarının önemli bir kaynağını oluşturan bu oyunların temel özelliklerini Reiss (2000) şöyle belirlemiştir; “1. Güç, başkalarını etkileme arzusu, 2. Bağımsızlık, özgüven arzusu, 3. Merak, bilgiye olan arzu, 4. Kabul edilme, dâhil edilme arzusu, 5. Düzen, organize olma arzusu, 6. Birikim, bir şeyleri toplama ve sahip olma arzusu, 7. Onur, kişinin ailesine ve mirasına sadık kalma arzusu, 8. İdealizm, sosyal adalet arzusu, 9. Sosyal İletişim, yoldaşlık arzusu, 10. Aile, kişinin kendi çocuklarını yetiştirme arzusu, 11. Statü, sosyal duruş arzusu, 12. İntikam, eşitlenme arzusu, 13. Romantizm, seks ve güzellik arzusu, 14. Yeme, gıda tüketme arzusu, 15. Fiziksel aktivite, kasların çalıştırılması arzusu, 16. Huzur, duygusal sükûnet arzusu”

Reiss'in de vurguladığı maddeler değerlendirildiğinde, oyunlarda yer alan bu motivasyon belirleyiciler vasıtası ile oyuncunun belirtilen arzu objelerine sahip olabildiği görülmektedir. Günümüzde, başta çoklu oyunlar olmak kaydıyla, oyunların önemli bir bölümünün sosyallik içerdiği bilinmektedir. Oyuncu oyunu bireysel dahi oynuyor olsa oyunların çoğunda, diğerlerinin skorlarını görebiliyor olması oyuncunun kendini diğer oyuncular ile karşılaştırabilmesine imkân vermektedir. Bu özelliklerinden dolayı oyunların, oyuncular üzerinde; kabul görme, sosyallik vb gibi güçlü güdüleme öğelerini barındırdığı görülmektedir. Bu aşamada devreye giren yönetim mühendisleri kullanıcının algılarını etkileyerek ve yöneterek mesajı gönderen kaynağı istediği doğrultuda hareket ettirmeyi başarmaktadır. Birey, oyunlar aracılığıyla farkında olmadan maruz kaldığı bilinçaltı mesajlar ile kendi aleyhine olan davranışlara tepkisi kalabilmektedir ve hatta mesaj yükleyicisinin istediği tepkileri verebilmektedir. Dijital oyunlar vasıtasıyla en sık kullanılan mesajlar arasında toplumsal cinsiyet yer almaktadır. Binark (2009:12), dijital oyun dünyasının erkek merkezli bir alan olduğunu belirterek, oyun dünyasında yer alan dergilerin erkek egemen dünyayı verili ve doğal kabul ettiğini belirtmektedir. Her ne kadar günümüzde kadınların ve erkeklerin teknolojiyi kullanımları arasındaki farkın azaldığı ve her iki tarafın da gerek teknolojilere erişim gerekse kullanma ortamları bakımından eşit imkânlarla sahip olduğu ifade edilse de, kadınlar ve erkekler açısından bilgisayarlara karşı tutumlarında erkekler lehine bir fark olduğu birçok araştırmada tespit edilmiştir (Karaman ve Mazman, 2009:1267).

Teknolojinin günlük yaşam içerisindeki en önemli etkilerinden biri de cinselliğin sunumu ile ilgili olmuştur. İnternet aracılığı ile her türlü içeriğe kolayca ulaşmak kimi zaman avantaj sunarken, kimi zaman da sanal dünya karşısında savunmasız olan çocuklar için büyük tehdit olabilmektedir. Teknoloji sayesinde her türlü bilgiye kolayca ulaşabilen çocuklar, gerek bilinçli gerekse bilinçsiz olarak ilk kez internet aracılığıyla cinsellikle tanışmaktadırlar. Özellikle çocuklara yönelik hazırlanan oyun sitelerinde yer alan reklam görüntüleri de çocukların kontrolsüz ve sağlıksız bir şekilde cinsellikle karşılaşmalarına neden olabilmektedir. Bu karşılaşma şekli de dijital oyunların çocukların dünyasındaki taşıdığı risk potansiyelini artırmaktadır (Bayzan ve Özbilen, 2012). Dijital oyunların zararlarından bir tanesi de şiddetin oyun içeriklerinde yoğun biçimde yer almasıdır.

Oyunlarda sıkça kullanılan şiddetin birey üzerindeki etkisinin, şiddet eğilimine yönlendirme ya da şiddeti normalleştirme olarak görüldüğünü söylemek mümkündür. Birçok oyun, oyuncunun seçtiği karakterin rakiplerine karşı kendisini geliştirmesi üzerine kurgulanmaktadır. Bu durum, oyun içerisinde sürekli artan ve gerilemeyen bir rekabeti de beraberinde getirmektedir. Böylece oyuncular arasında gerilimli bir ilişki yaşanmaktadır. Birçok kez bu gerilim gerçek hayatta yaralama hatta öldürme gibi bir duruma sonuçlanmaktadır. (Habertürk Gazetesi<sup>4</sup>, 2018; Hürriyet Gazetesi, 2018<sup>5</sup>). Haberlere de konu olduğu üzere, şiddet içeren oyunları oynayanların sinirli ve saldırgan hale geldiklerini ortaya koyan çalışmalar da mevcuttur (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital oyunlar aracılığı ile kullanıcıya en sık aktarılan mesajlar arasında ırkçılığa yönelten imgeler kullanıldığı görülmektedir. 1997 yılı Ekim ayında, Avrupa Konseyi Bakanlar Komitesi'nin nefret söylemi hakkında yaptığı tanıtımda, "Irkçı, nefret, yabancı düşmanlığı, antisemitizm veya hoşgörüsüzlük ifade eden saldırgan milliyetçilik de dâhil olmak üzere, hoşgörüsüzlüğe dayalı diğer nefret biçimlerini yayan, teşvik eden, savunan ya da haklı gösteren her türlü ifade biçimidir" demiştir. Son yıllarda terör olaylarında yaşanan artış, savaşlar ve ülkeler arası sınırların ortadan kalkması ile birlikte, ırkçılık eylem ve söylemleri aynı oranda artmıştır. Nitekim, sosyal medya kullanımının yaygınlaşması ve düşüncelerin hızlı bir biçimde paylaşılması da sosyal medya üzerinden ırkçı ve nefretçi söylemleri tetiklemiştir. Dijital oyunlar da, bu ırkçı söylemlerin, imgelerin yer aldığı yeni mecralar olarak sık sık karşımıza çıkmaktadır.

Dijital oyunlarda yer alan bu aracılığıyla belirli bir ideoloji yaymayı ve toplumlara yönetmeyi hedefleyenler, her türlü inanç ve değerler sisteminin oluşturduğu ideolojileri ve fikir akımlarını kullanmayı tercih etmektedirler.

Kendisi bir oyun kuramcısı olan Miguel Sicart (2003) oyunlarda sunulan politik imgeler vasıtasıyla ideolojilerin somut bir şekilde temsil edildiğine ve paylaşıldığına vurgu yapmaktadır. Kültür endüstrisinin birer metası olan ve hakim kültürü yayma gibi bir işlevi de üstlenen dijital oyunlarda vurgu yapılan en önemli noktalardan biri de hakim kültürün ve egemen ideolojinin yaygınlaşması adına toplumsal eşitsizliğin oyun aracılığı ile yeniden üretilmesidir.

Dijital oyunlar aracılığıyla belirli bir ideolojinin yayılması görüşünün hakim olduğu son yıllarda, Sisler (2005), 90'lı yıllarda bilgisayar oyunları daha çok neo-nazi ve ırkçı gruplar tarafından, bu grupların sahip oldukları ideoloji ve fikir akımlarını karşı tarafa aktarmak ve onları ikna etmek amacıyla, ideolojik bir medya aracı olarak kullanıldığını söylemiştir.

Squire (2006) ise, dijital oyunların belirli bir fikir akımı ve ideolojiyi yaymak için güçlü bir etkiye sahip olduğu belirtmiştir.

Dijital oyunlar şüphesiz günümüzde en etkili iletişim aracı olma yolunda hızla ilerlemektedir. Toplum mühendisleri tarafından etkisi yeni yeni fark edilen oyunlar aracılığıyla toplumsal anlamda çeşitli değişiklikler yapılmak istenmektedir. Bu tartışmaların ışığında, çalışmanın giriş kısmında belirtilen 5 temel öğenin GTA 5 oyunu örneği ile dijital oyunlarda yer alış biçiminin incelenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir.

4 <http://www.haberturk.com/tv/burasi-turkiye/video/istanbulda-online-oyun-cinayeti-lisellerin-bilgisayar-oyunu-kavgasi-cinayetle-bitti-son-dakika/445248>

5 <http://www.hurriyet.com.tr/dunya/bilgisayar-oyununda-gordu-cinayet-isladi-40826030>

## Amaç ve Yöntem

İnternet kullanım alışkanlığı ve dijital oyunlar, çocukların gündelik hayatlarına, eğitim yaşamlarına ve psikolojik durumlarına önemli derecede etki eden ve bu özellikleriyle de araştırmacıları cezbeden güncel bir alandır (Kelleci, 2008). Çocuklar üzerindeki bu denli önemli etkisinden dolayı bu çalışmada, dijital oyunların içerisine gizli ya da açık olarak yerleştirilen; dil, ırk, toplumsal cinsiyet, şiddet ve cinsellik öğeleri bütün olarak irdelenmiş ve bu öğelerin çocukların bilişsel düzeylerine etki edebilmek amacıyla ne ölçüde ve nasıl kullanıldığını ölçmek amaçlanmaktadır. Bu bağlamda bu çalışmada, çocuklar ve gençler tarafından en çok satın alınan oyunlar arasında yer alan GTA 5 oyunu irdelenmiştir.

Dijital oyunların bilinçaltını etkileme biçimine odaklanan bu çalışmanın veri toplama süreci iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk olarak oyun, içerik analizi yöntemiyle, gözlem tekniği kullanılarak incelenmiştir. Krippendorff, (2004) içerik analizinin, ampirik temelli ve süreç dahilinde açıklayıcı, neticede de çıkarsama ve tahminde bulunmayı amaçlayan bir yöntem olduğunu ifade etmiştir. Bu yaklaşımla, ırk, cinsellik, şiddet, toplumsal cinsiyet ve dilden oluşan 5 kategori belirlenerek, oyundaki görsel ve sözlü materyaller incelenmiştir. Oyundan alınan kesitler, bulgular bölümünde, yorumlamalarıyla birlikte verilmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde, ilk bölümde gözleme dayalı olarak elde edilen veriler de göz önünde bulundurularak, sosyal bilimlerin temel araştırma yaklaşımlarından biri olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Yıldırım ve Şimşek'in (2008) de belirttiği gibi bu teknik, nitel araştırma yapan kişilerin en çok başvurduğu veri toplama yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır ve kişilerin araştırılan konu hakkında ne hissettiği ve düşündüğüne ilişkin bulgulara ulaşabilmek için açık ve kapalı uçlu sorular sorulur. İnsan davranışlarını, duygularını, düşüncelerini, eğilimlerini ve algılarını anlayabilmek adına, hazırlanan sorulara verilen samimi yanıtlar, sonuca ilişkin ipucu elde etmeyi sağlamaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, araştırmaya dahil olan katılımcıların konu ile ilgili bireysel algılarını kendi fikirleri ile ifade etmesini sağlamaktadır (Merriam, 2013).

Bu çalışmada da, GTA 5 oyunu kullanıcıları ile yarı yapılandırılmış mülakat tekniği uygulanarak görüşmeler yapılmıştır. İnternet ortamında oyunla ilgili olarak oluşturulan forumlara yorum bırakan kişilerle, sosyal medya üzerinden doğrudan iletişime geçilmiş, Antalya'da yaşayan, 9-16 yaş aralığında bulunan, oyunu günde en az 1 kez oynayanlar arasından 10 kişi seçilerek araştırma grubu oluşturulmuştur.

Mülakatta; oyunda şiddet, küfür, kötü söz, cinayet işleme gibi eylemleri rahatlıkla yapıp yapamadığı, yaparken ne hissettiği, gerçek hayatta da bunları uygulayıp uygulamadığı gibi soruların yanı sıra, kadınların oyun içerisinde en çok hangi alanlarda görüldüğü, genellikle nasıl kıyafetler tercih ettikleri, siyahi kişilerle beyazların oyunda genellikle hangi rollerde bulduklarına ilişkin 9 soru yöneltilmiştir. Sorulara verilen yanıtlar ışığında 9 ana tema belirlenerek, görüşmecilerin yanıtları yorumlanmıştır.

## Bulgular

Oyun dünyasında en geniş içeriğe sahip ve en çok satılan oyunlardan biri olması

nedeniyle bu araştırmaya konu olan GTA 5 oyunu, Rockstar Games (Rockstar NYC) video oyun yapımcısı şirket tarafından üretilmiştir. GTA oyun serisinin son sürüm oyunu olan GTA 5 oyunu 2013 yılında piyasaya sürülmüştür. PC için geliştirilmiş en iyi aksiyon oyunu olarak nitelendirilen ve gerçekte var olmayan kurgusal şehir isimlerinin kullanıldığı oyunda, 3 ana karakter ile yan karakterler bulunmaktadır. Asabi yapıları ile bilinen bu üç ana karakter; uyuşturucu ve silah kaçakçısı, eski bir suçlu ve çete üyesidir. Oyunda kullanıcının seçtiği karakterler aracılığı ile yapması gereken çeşitli görevler verilmekte ve karşılığında oyun parası kazanılmaktadır. Gerçek dünya ile oldukça kuvvetli bağlantısı bulunan oyunda kazanılan para sayesinde; yatırım yapmak, zengin bir yaşama kavuşmak, çete lideri olmak gibi olanaklar sunulmaktadır. Gerçek yaşamda yasak olan ya da ayıplanan birçok davranışın meşru kılındığı oyunda çocuk oyun kullanıcılarının bilinçaltına olumsuz etkiler bırakacak birçok öğenin kullanıldığı görülmektedir.

## BİRİNCİ AŞAMA

**Tablo-1** Oyun içerisinde incelenen öğeler

1.	Kategori	İrkçılık İçeren Öğeler
2.	Kategori	Şiddet İçeren Öğeler
3.	Kategori	Cinsellik İçeren Öğeler
4.	Kategori	Toplumsal Cinsiyet Öğeleri
5.	Kategori	Küfür, Kaba Dil

Yukarıdaki Tablo-1'de de belirtildiği üzere, oyunda gözleme dayalı olarak incelenen kesitler, 5 ana başlık altında çözümlenmiştir. Çözümüne ulaştıran ipuçlarını içeren görseller, aşağıda "kesit-1", "kesit-2" gibi ifadelerle belirtilmiştir.







**Kesit-1** Oyundaki şiddeti gösteren örnek

Yukarıdaki Kesit-1'de de gösterildiği gibi, oyun baştan sona şiddet üzerine kurgulanmış ve şiddetten beslenmektedir. Oyun içerisinde oyunculara verilen görevlerin, tehdit, intikam, öldürmek, dövmek gibi eylemlerden oluşması, oyun aracılığıyla şiddeti normal gören ve bundan zevk alan bireylerin yetiştirilmesinin amaçlandığını düşündürmektedir. Nitekim, kendilerine verilen görevi başarıyla yerine getirmek isteyen oyuncu da, gözünü kırpmadan cinayet işlemekte, kavga etmekte, hırsızlık yapmakta, bir yeri ateşe vermektedir.



**Kesit-2** Oyunda küfürlü ve kaba dil kullanımına örnek

Şiddetin karakteristik bir özelliği olan kaba dil kullanımı oyunun geneline hakimdir. Gerek oyuncuya verilen talimatlar gerekse karakterlerin oyun içindeki diyalogları küfür ve kaba söylemlerden oluşmaktadır. Kesit-2'de de görüldüğü gibi, oyunun genelinde küfürlü el kol hareketleri, konuşmalar mevcuttur. Oysa gelişim çağındaki çocukların, çevresindekilerden görerek öğrendiği gerçeğinden hareketle, zamanının çoğunu bu oyunların başında geçiren ve sürekli olarak bu dile maruz kalan çocukların, dil gelişimlerinin olumsuz etkilendiğini söylemek yanlış olmayacaktır.



**Kesit-3** Oyunda yer alan siyahilerin yaşadıkları yerler, dış görünüşleri

Oyun aracılığıyla aktarılmaya çalışılan en belirgin öğelerden birinin de ırkçılığı yücelten imgelerin sıklıkla kullanılmış olmasıdır. Oyunda, ırkçılığın sembolü haline gelmiş olan siyahi karakterlerin ağırlıklı olarak yer aldığı görülmektedir. Bu karakterler, şehrin gettolarında yaşayan, suça meyilli karakterler olarak gösterilmektedir.



**Kesit-4** Oyun içerisindeki ırkçı söylemlere ilişkin yer alan afişler

Kötü giyimleri ile dikkat çeken siyahi karakterler genellikle; hırsızlık yaparken, silah kullanırken ya da birisini öldürürken görülmektedir. İrkçılık konusuna göndermelerde bulunan bu görüntülere ek olarak, Kesit-4'de de görüleceği üzere, İngilizce olarak "Amerika'yı sevmiyorsan git", "özgürlük", "bağımsızlık" yazılı afişler şehrin çeşitli yerlerine asılmış durumdadır. Afişlerin genellikle siyahilerin yaşadığı yerlerde asılması ise önemli bir detay olarak göze çarpmaktadır. Öte yandan "özgürlük" temalı

afişlerin de genellikle siyahilerin dükkanlarının camına asmaları ise, mevcut ırkçılık söyleminin oyun içerisinde de var olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, hakim ideolojinin belirtilerini barındıran dijital oyunların, sosyal eşitsizlikler nedeni ile ezilen birey ve grupları hedef alan nefret söylemine aracılık yaptığı ve bu yönüyle de ayrımcılığın kabul görmesine ve olağan algılanmasına destek verdiği gerçeği dikkat edilmesi gereken önemli bir husustur.

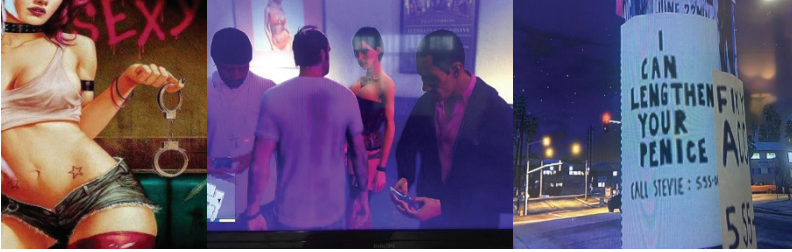
Oyundaki önemli bir diğer nokta ise lüks araba kullananların ve zengin olarak gösterilen karakterlerin genellikle beyazlardan oluşmasıdır.



**Kesit-5** Oyundaki kadın ve erkek görüntüleri

Öte yandan oyun, toplumsal cinsiyet teması özelinde ele alındığında; mekan, beden tanımı, stereotipik temsiller ve toplumsal beklentiler üzerine çeşitli kodlar içermektedir. Kadınlar daha güçsüz gösterilmekte, basit işlerde çalışmaktadırlar. Kesit 5'te bazı görseller gösterilmektedir. Buna göre, oyun içerisinde kadınlar ya garson, ya tezgahlar, ya hayat kadını, ya plajda güneşlenen ya da sokakta amaçsızca dolaşan kişiler olarak görülmektedir. Oyunda bulunan ana karakterler erkektir ve bu niteliklerinden dolayı hakimiyet alanı olarak kabul gören savaş arenasını, erkeklerin 'er meydanını' temsil etmektedir. Oyunun ana temasını oluşturan bu meydan erkeğin şekillendirildiği, korunduğu ve hatta yeniden üretildiği ortamlar haline gelmektedir. Erkeklerin egemen olduğu bir ortamda geçen GTA 5'in anlatım tarzı irdelendiğinde, tipik bir patriarkal düzeni yansıttığı söylenebilir. Oyunun içerdiği mesajlarda toplumsal cinsiyete dair kalıplaşmış yargıların yeniden üretildiği görülmektedir. Oyunda erkeğin yüceltilmesinin yanında, kadın bedeni üzerinden bir aşağılama da söz konusudur. Kadının cinsel bir meta gibi lanse edildiği oyunda, kadınların üzerindeki kıyafetlerin neredeyse tamamı dekoltesi ve seksidir. Kadınların önemli bir kısmı da hayat kadını olarak gösterilmekte ve oyunun ana karakterine açıkça bir gecelik ilişki teklif etmektedir. Modern kadınların

genelde beyaz, diğerlerinin ise genellikle siyahilerden oluştuğunun gözlemlendiği oyunda, aynı anda hem ırkçılık hem de cinsiyet üzerinden ayrımcılık yapılması söz konusudur.



**Kesit-6** Oyundaki cinsel öğelerin görüntüleri

Diğer yandan oyun cinsellik teması üzerinden incelendiğinde açıkça görülmektedir ki, oyunda her hangi bir sansür uygulanmamaktadır. Araç plakaları, mekan adları gibi birçok yerde cinselliği simgeleyen ifadeler ile “seks” yazılarının yer aldığı gözlemlenmiştir. Duvarlarda asılı afişlerde müstehcen ifadeler ile birlikte, sokakta bir gecelik ilişki teklif eden kadınlar gezinmektedir. Oyuncu bu teklifi kabul ettiği zaman, göreceli olarak sansür uygulanmadan kadınlarla bir ilişkiye girebilmektedir. Cinsellikle ilk kez oyun aracılığıyla tanışan çocukların dünyasında bu imgelerin nasıl bir algıyla karşılandığı sorgulanmalıdır.

## İKİNCİ AŞAMA

Öte yandan çalışmanın ikinci kısmını oluşturan mülakat tekniği uygulanarak görüşme yapılan kişilerin özellikleri Tablo-2’de verilmiştir. Görüşmecilerin verdikleri yanıtlar çerçevesinde oluşturulan temalar ise Tablo-3’te verilmiştir.

**Tablo-2** Görüşmecilerin Özellikleri

	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10
Yaş	9	9	10	10	11	11	13	13	14	16
Cinsiyet	Erkek	Erkek	Erkek	Erkek	Erkek	Kadın	Erkek	Erkek	Erkek	Erkek
Günlük Kullanım Süresi	2 saat	2 saat	3 saat	5 saat	4 saat	3 saat	3 saat	2 saat	2 saat	2 saat

Görüşmecilerin yaşları 9 ile 16 arasında değişmektedir. Seçilen 10 görüşmeciden 9’u erkek, 1’i kadındır. Görüşmecilerin isimleri gizli tutulup, G1, G2, G3, G4, G5, G6, G7, G8, G9, G10 olarak kodlanmıştır.

**Tablo-3** Mülakatta verilen cevaplardan oluşturulan temalar

TEMA-1	GTA 5 Oyununda Şiddet İçeren Hareketlerin Yapılabilmesi
TEMA-2	Yasadışı Eylemlerin Oyun İçerisindeki Kullanım Serbestisi
TEMA-3	Oyundaki şiddetin gerçek hayata yansması
TEMA-4	Oyundaki Kadın Karakterlerin Roller
TEMA-5	Cinsiyet Odaklı Rol Seçimleri
TEMA-6	Oyundaki Kadınların Giyimi
TEMA-7	Cinsiyete Göre Başarı
TEMA-8	Oyunda Küfürlü ve Kaba Dil Kullanımı
TEMA-9	İrk, Toplumsal Statü ve Yaşam Tarzı

**TEMA-1:** GTA 5 Oyununda Şiddet İçeren Hareketlerin Yapılabilmesi

Çalışma kapsamında görüşme yapılan kişiler oyunda akıllarına gelen her türlü şiddet eylemini kolaylıkla gerçekleştirdiklerini belirtmişlerdir. Şiddet olmadan verilen görevlerin yerine getirilmesinin mümkün olmadığını vurgulamışlardır. G4 adlı kullanıcı, GTA 5 oyununu, “şiddet eşittir para” olarak tanımlamıştır.

**TEMA-2:** Yasadışı Eylemlerin Oyun İçerisindeki Kullanım Serbestisi

Oyun kullanıcıları oyun esnasında her türlü şiddeti uygulamaktan, hatta gerektiğinde cinayet işlemekten herhangi bir rahatsızlık duymayacaklarını belirtmişlerdir. Bu durum, oyun aracılığı ile şiddetin normal bir davranış gibi algılandığını göstermektedir.

**TEMA-3:** Oyundaki şiddetin gerçek hayata yansması

Çalışma kapsamında görüşme yapılan kullanıcılar, dijital dünyada oynadıkları oyunun etkisi ile gündelik yaşamlarında şiddet yönelimi gösterdiklerini kabul etmişlerdir. Öyle ki, G1 adlı kullanıcı, GTA 5 oyununda bir sandalyeyi tek seferde yere atıp kırmayı başardığını, bunu gerçek hayatta da yapıp yapamayacağını merak ederek, evdeki sandalyeyi yere vurduğunu söylemiştir.

**TEMA-4:** Oyundaki Kadın Karakterlerin Roller

Görüşmeciler, oyunda kadın karakterlerin tezgahlar, sokakta boş boş dolaşan kişiler ve garson olduklarını söylemişlerdir. Oyunda ana karakterlerin erkekler olduğunu, oyunun güç ve kuvvete dayandığını belirten kullanıcılar, bu sebeple kadınların genellikle önemsiz işler yaptıklarını belirtmişlerdir.

**TEMA-5:** Cinsiyet Odaklı Rol Seçimleri

Oyun ile ilgili görüşme yapılan kişiler kadınların oyunda güçsüz olduklarını bu nedenle oyunda asla kadın karakter olmak istemeyeceklerini söylemişlerdir. Benzer sonuç, TEMA 4’te de ‘oyunun güç ve kuvvete dayandığı’ gerekçesiyle, kullanıcıların erkek karakterlerin oyunda daha başarılı olduğunu düşünmeleri şeklinde karşımıza çıkmaktadır.

**TEMA-6:** Oyundaki Kadınların Giyimi

Görüşme yapılan kişiler, kadınların giyimlerinin vücut hatlarını açıkça belli edecek şekilde açık olduğunu belirttiler. Kullanıcılardan bir tanesi, “bir kadın vücudunun her yanını ilk kez bu kadar detaylı gördüğünü” belirtmiştir. Teşhirciliğe varan giyim tarzıyla

kadınları cinsel bir obje gibi gösteren oyunun bu yönüyle, toplumsal cinsiyet ayrımı konusunda çocuklara belirli kodlar yüklediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

#### **TEMA-7: Cinsiyete Göre Başarı**

Oyunu oynayan kullanıcılar içerisinde kızların mı yoksa erkeklerin mi daha başarılı olduğu sorusu üzerine yapılan görüşmede, erkek kullanıcıların daha başarılı olduğu belirtilmiştir. G6 adlı kullanıcı da, kendisinin kadın oyuncu olmasına rağmen, oyunu oynayan erkeklerin daha başarılı olduğunu söylemektedir.

#### **TEMA-8: Oyunda Küfürlü ve Kaba Dil Kullanımı**

Şiddetin tipik bir göstergesi olan kaba dil yine incelenen oyun aracılığı ile oyuncuyu olumsuz etkilediği düşünülen önemli bir noktadır. Oyun ile ilgili görüşme yapılan kişiler sıklıkla oyunda kullanılan kelimeleri gündelik yaşamlarında gerek isteyerek gerekse bilinçsizce telaffuz ettiklerini belirtmişlerdir. Örneğin G9 adlı kullanıcı, oyunda sürekli olarak kullanılan "lanet olsun", "kahretsin" gibi argo sözcükleri artık günlük hayatında da kullanmaya başladığını belirtmiştir.

#### **TEMA-9: Irk, Toplumsal Statü ve Yaşam Tarzı**

Görüşme yapılan kullanıcılara Oyun süresince siyahilere yüklenen misyonlar örneğin oyunda zenginlerin beyazlardan oluştuğu siyahilerin ise daha kenar mahallelerde yaşayan çete liderleri olduklarını söylemişlerdir.

Ayrıca görüşme yapılan G8 adlı kullanıcı, "*siyahi denince aklıma küfür, şiddet ve hırsızlık geliyor*" diye belirtmiştir. G9 adlı kullanıcı ise, "*oyundaki zenginlerin hep beyazlardan oluştuğunu, zencilerin ise çete lideri olduğunu*" söylemiştir. Oyunu oynayan kişilerin verdiği yanıtlar doğrultusunda, kullanıcıların, oyundaki karakterler aracılığı ile aktarmaya çalışılan toplumsal eşitsizliği içselleştirdiğini söylemek mümkündür.

## **Sonuç**

Günümüzde bilişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte her alanda yaşanan sanal hayata yönelim oyun sektöründe de belirgin bir şekilde yaşanmıştır. Bilgi teknolojilerindeki pazarın gelişmesi ve yaygınlaşmasına paralel olarak çocuk dünyasını dijitalleştirerek yeniden inşa eden çok sayıda oyun da çocukların kullanımına sunulmuştur. Bu oyunlar dijital dünyanın içine doğan çocukların; boş zamanlarını değerlendirmek, eğitimlerine katkı sağlamak ve stres atmak gibi faydalı işlevlerinin yanında, içeriğinde barındırdığı şiddet, ırkçılık, cinsellik, toplumsal cinsiyet gibi olumsuz öğeleri normalleştirerek çocukların bilinçaltına yanlış kodlamalar da yüklemektedir. Oyunların çoğu, başat mitleri, verili toplumsal önyargıları, tanımlanmış cinsiyet rollerini, homofobik ve ırkçı söylemleri ve simgeleri sanal ortama taşımaktadır (Binark, 2009: 15).

Sanal dünyaya doğan ve dijital yerliler olarak adlandırılan yeni neslin oyun anlayışı da dijital ekranlardan ibaret hale gelmiştir. Anlatıların oyuncuyu içine dahil edecek şekilde kurgulandığı dijital oyunlar, aktarmak istediği mesajı içinde barındırdığı kodlar aracılığı ile sistemli bir şekilde oyuncuya yükler. Bir sinemada, tiyatrodan ya da bir romanda izleyicinin veya okuyucunun hikayeyi her zaman üçüncü gözden gözlemlediği bilinmektedir. Ancak dijital oyunların çoğunda oyuncu doğrudan seçtiği karakterin gözüyle hikayenin içine dahil olabilmektedir. Hikayenin artık kahramanı olan çocuk oyuncu, gerçek ve sanal yaşam arasındaki çizgiyi belirleyememektedir. Kurgusalılık ve gerçek yaşam arasındaki ayrımını yapamayan çocuklar, içeriğinde olumsuz

öğeler barındıran bu oyunları kısa ve uzun dönemde oynadıklarında oyun aracılığı ile kendilerine dayatılan olumsuz davranışları gündelik yaşamlarına taşıyabilmektedir. Örneğin, kişi gerek gördüğünde şiddet unsularını sorun çözme yöntemi olarak görüp, olağan bir hareket gibi algılayabilmekte ve kendi hayatında uygulayabilmektedir. Bunu destekleyen çalışmalardan birisi Anderson ve Bushman tarafından 2001 yılında yapılmıştır. Çalışmada çocukların şiddet içeren dijital oyunları oynadıklarında agresif davranış eğilimlerinin arttığı görülmektedir (Bartholow &Anderson,2002:284). Söz konusu araştırmada çocuklar oyunlardaki karakter ile kendilerini özdeşleştirmektedir.

Onedio'nun bütün platform ve tüm zamanlarda en çok satılan video oyunları sıralamasında ilk sıralarda karşımıza çıkan GTA 5 oyunu da baştan sona şiddet üzerine kurgulanmış ve oyunda şiddet yaşamı sürdürmek için bir araç olarak gösterilmektedir. Şiddeti normalleştiren bu tutum, oyunun etkisinde kalan gelişim çağındaki çocukların gerçek ve sanal yaşamdaki dengeyi tam olarak oturtamayarak şiddeti gündelik yaşama taşımasına neden olabilmektedir.

Kendisi bir oyun kuramcısı olan Miguel Sicart (2003) oyunlarda sunulan politik imgeler vasıtasıyla ideolojilerin somut bir şekilde temsil edildiğine ve paylaşıldığına vurgu yapmaktadır. Kültür endüstrisinin birer metası olan ve hakim kültürü yayma gibi bir işlevi de üstlenen dijital oyunlarda vurgu yapılan en önemli noktalardan biri de hakim kültürün ve egemen ideolojinin yaygınlaşması adına toplumsal eşitsizliğin oyun aracılığı ile yeniden üretilmesidir. GTA 5 oyununun ırkçılık söylemlerinin en belirgin ülkelerden biri olan Amerika'da üretilmiş olması da oyuna yansımış durumdadır. Oyun içerisinde incelenen kesitler ve görüşmelerde alınan yanıtlar da göstermiştir ki; ten rengi üzerinden, kılık ve kıyafet üzerinden, toplumsal bir statü yaratılmaya çalışılmış ve oyunu oynayanlar da bu sürece dahil olarak bu ayrımcılığı içselleştirmiştir.

Çok açıkça ifade etmek gerekir ki, oyunun güç ve kuvvete dayandığı gerekçesiyle oyunun tamamen erkek oyunu olarak algılanması ve kızların başarısız olacakları inancı hakimdir.

Can'ın da (2003) bir araştırmasında belirttiği gibi, cinsiyet oyun tercihlerinde önemli bir belirleyicidir. Erkeklerin vahşi, rekabete dayalı ve fantastik oyunları tercih ettiğinin tespit edildiği bu çalışmanın gösterdiği gibi GTA 5 oyunu da, daha çok erkekler tarafından tercih edilen bir oyundur. Bu doğrultuda çalışma kapsamında ele alınan GTA 5 oyununun erkek egemen bir ortamda geçtiğini ve ataerkil yapıyı kadın üzerinden aşağılayıcı öğeler kullanarak belirgin bir şekilde hissettirdiğini söyleyebiliriz.

Dijital oyunlar, oyunu oynayan kişiye gerçek hayatta yapması yasaklanan, ayıplanan veya engellenen birçok eylemi gerçekleştirebilme olanağı sunmaktadır. GTA 5 gibi dijital oyunların en önemli hedef kitlesini oluşturan çocuklar da oyunlar aracılığı ile toplum tarafından onaylanmayan ve ayıplanan davranışlara sorgulanmadan ve utanç duymadan rahatlıkla dahil olabilmektedirler. Çocuklar isteyerek ya da istemeden oyun aracılığı ile karşılına çıkan ve çoğunlukla kadını nesneleştiren bir takım görüntülere maruz kalmaktadır. Ward, L. M. 2003 yılında yaptığı çalışmasında, gelişim dönemindeki bireylerin cinsellik konusunda yeterli bilgi ve deneyime sahip olmadan dijital ekranlar aracılığı ile tanıştıkları cinsellik sonucunda baş edemeyecekleri bedellerle karşı karşıya kalabildiğini söylemektedir.

Sonuç olarak, oyunda yer alan cinsel objelerin, şiddet içeren durumların, ırkçılığı

ortaya çıkarabilecek nesnelerin, toplumsal cinsiyetin inşasını sağlayacak öğelerin, bireylerde istenilen şekilde bir değişikliğe yol açacağını söylemek mümkündür. Oyun satıcısı tarafından istenen bu değişiklikler bireyleri, dolayısıyla toplumları olumsuz etkilemektedir. İnternetin hızla yayılıp, her yerde erişilebilir hale gelmesi, çocukların internette dolayısı ile zararlı içeriklerde uzak tutulmasını imkânsız hale getirmektedir. Bu noktada aile ve çocuğun internet kullanımını konusunda sürekli iletişim halinde olması; çocuklara, zararlı içeriklerin ve olası tehlikelerin anlatılarak onların bilinçli birer birey haline getirilmesi son derece önemlidir. Böylelikle, kendilerini neyin beklediğini bilen çocukların sanal tehlikelerden kendi kendilerini korumaları da sağlanmış olacaktır. Çocukları sanal dünyaya hapsedmemek konusunda ailenin çocuklara model olması çocukları korumak adına yapılacak en güzel adımlardan biridir. Çocuklarını dikkatle inceleyen ve sanal tehlikeler karşısında kendi kendine yetemeyen aileler gerekirse psikolog, pedagoğ gibi uzmanlardan destek almalıdır. Bu konuda da dijital okuryazarlık dersi üzerinde önemle durulmalı ve özellikle çocuklara, kişisel güvenlik ve gizlilik kavramlarının öğretilmesi gerekmektedir.

İnternet üzerinden oynanan oyunların toplumun yeniden inşası üzerindeki etkisi, bu çalışmayla birlikte bir kez daha ortaya koyulmaktadır. Dolayısıyla aileler ve ilgililer için öneriler şu şekilde sıralanmaktadır;

- 1-Çalışma sırasında görülmüştür ki, ailelerin kolaylıkla ulaşabilecekleri, bilgi alabilecekleri, konu kapsamındaki kişisel sorunlarını yüz yüze anlatabilecekleri merkezler bulunmamaktadır. Dolayısıyla ilk olarak yapılması gereken şey, tıpkı bağımlılık merkezlerinde olduğu gibi, dijital oyunlar ve tehlikelerine karşı aileleri uyaracak, ailelerin de sorularını yanıtlayacak merkezler kurulmalıdır. Hastanelerde ve 81 ilin belirli yerlerinde kurulacak bu merkezlerde her alandan konuya hakim uzmanlar çalışmalıdır. Bu noktada valilikler ve belediyeler de çalışmaya ortak olmalıdır. Ailelerin ve bireylerin kendi kişisel çabalarının yanı sıra, devlet destekli çalışmaların yapılması son derece önemlidir.
- 2-112 acil çağrı merkezi, 110 itfaiye gibi kolayca ulaşılacak ve akılda kalacak bir telefon hattı oluşturulmalı ve bu numaranın toplumun tamamı tarafından bilinmesi ve kolay ulaşılır olması sağlanmalıdır.
- 3-Çocuklar ve aileler için kamu spotları, kısa filmler, aile kavramını yücelten diziler ve bu doğrultuda çeşitli yapımların içeriğine eklemeler yapılmalıdır.
- 4-Dijital ortamın sürekli değişen dinamik yapısı sebebiyle, mevcut yasal düzenlemelerin de sürekli olarak güncellenmesi gerekmektedir.
- 5-Ayrıca dijital oyunlardaki tehlikeleri içeren bilimsel çalışmaların devlet destekli bir biçimde geliştirilerek çoğaltılması elzemdir.
- 6-Çocukların gelişimine olumsuz etki edeceği düşünülen içeriklere sahip oyunlara kısıtlama getirilmesi gerekmektedir.

## Kaynakça

- Anderson, J. (1983). Who Really Invented The Video Game?. *Creative Computing Video & Arcade Games* 1 (1), 8.
- Bayzan, Ş.,Özbilen, A. (2012). Dünyada İnternetin Güvenli Kullanımına Yönelik Uygulama



Örnekleri Ve Türkiye’de Bilinçlendirme Faaliyetlerinin İncelenmesi Ve Türkiye İçin Öneriler. *New World Sciences Academy*, 7 (2), 521-531.

Binark, M. (2009).“Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular”, *Folklor Edebiyat Dergisi*, 50 (13),11-23.

Bartholow, B.D. ve Anderson C.A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior:Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283–290.

Bozkurt V. (2011). *Değişen Dünyada Sosyoloji*. Bursa: Ekin Yayınevi.

Bryce, Jo, Rutter, Jason, (2006), *Understanding Dijital Games*. California: Sage Publications.

Can, G. (2003). *Perceptions Of Prospective Computer Teachers Toward The Use Of Computer Games With Educational Features İn Education. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. METU, Ankara.

Callious, R. (1958) *Man, Play and Games*, Paris: Les Jeux Et Les Homines.

Çakır, S. (2008). Medya ve Şiddet, *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, Sayı:43, ss:161-180.

Dündar, G. (2014). *Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet İnşası: Warrior Of Nemesis Örneği*, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli.

Irmak, A.Y.,Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.

Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (36), 806-818.

Karaman, M.Kemal ve Mazman, S.Güzin, (2009), Farklı Akademik Birimlere ve Cinsiyetlere Göre Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayara Karşı Tutumları ve Bilgisayar Becerileri. 3th International Computer & Instructional Technologies Symposium, 07-09 October 2009, March 2010, Karadeniz Technical University Press.

Kelleci, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), 253-256.

Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Merriam, S.B. (2013). *Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber*, (S. Turan, Çev.) Ankara: Nobel Yayınları.

Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başetmek. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Pala, F. K., Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (2), 53-71.

Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Reiss, S. (2000). *Who Am I? The 16 Basic Desires That Motivate Our Behaviour and Define Our*

*Personalities*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.

Sisler, V. (2005). Videogames and politics. Presented in international centre for art and new technologies, Prague.

Squire, K. (2006). Games as ideological worlds. [Çevrimiçi] <http://www.academiccolab.org/resources/documents/edreacher-submitted.pdf>.

Soyseçkin, İ. (2009). Siberuzamda Bir Dünya: Mud"larda Toplumsal Cinsiyetin Şekillenışı. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 50 (13), 25-40.

Timisi, N. (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*, Ankara: Dost Kitabevi.

Ward, L. M. (2003). Understanding The Role Of Entertainment Media İn The Sexual Socialization Of American Youth: A Review Of Empirical Research. *Developmental Review*, 23(3), 347-388.

Yılmaz, A., Biricik, Z. (2017). Sağlık İletişiminde Dijital Medya Kullanımının Çocuk Sağlığı Üzerine Etkileri: Sosyal Medya Ve Çevrimiçi Oyunlar Üzerine Bir İnceleme. *Atatürk İletişim Dergisi*, Sayı: 14.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yurttaş, G. (2013). İnternet Kullanım Alışkanlıkları Açısından İlköğretim 5.-6.-7.-8. Sınıf Öğrencilerinin Durumu - İnternet Kullanımı ile İlgili Ailelerin Değerlendirmeleri (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

#### **İnternet kaynakları:**

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&kelime=oyun](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=oyun). (E.T.8 Temmuz 2018)

TÜİK (2013) <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> (E.T. 1 Temmuz 2018)

TÜİK (2017) <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24862> (E.T. 1 Temmuz 2018)

<http://www.tekmono.com/geek/4977/soguk-savasin-oyunlarina-etkisi> (E.T. 3 Haziran 2018)

<https://onedio.com/haber/tum-zamanlarin-butun-platformlarda-en-cok-satan-video-oyunlari-314844>

(E.T.5 Haziran 2018)

<http://www.haberturk.com/tv/burasi-turkiye/video/istanbulda-online-oyun-cinayeti-liselilerin-bilgisayar-oyunu-kavgasi-cinayetle-bitti-son-dakika/445248> (E.T. 8 Temmuz 2018)

<http://www.hurriyet.com.tr/dunya/bilgisayar-oyununda-gordu-cinayet-islendi-40826030> (E.T. 8 Temmuz 2018)

<https://onedio.com/haber/tum-zamanlarin-butun-platformlarda-en-cok-satan-video-oyunlari-314844>

(E.T.2 Şubat 2018)