

AKILLI İŞARETLER NE KADAR ETKİLİ: İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN ALIŞKANLIKLARI İLE AKILLI İŞARETLER ARASINDAKİ İLİŞKİ

HOW EFFECTIVE ARE THE PEGI SIGNS:
THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME HABITS OF PRIMARY
EDUCATION STUDENTS AND PEGI SIGNS

TÜLİN SEPETÇİ

Arş. Gör., Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü

Öz

Son yıllarda popülerliği giderek artan video ve bilgisayar oyunlarının eleştirel medya pedagojisi ve medya okuryazarlığı bağlamında ele alındığı bu çalışmada, akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamalarının, çocukların bu oyunları tüketip tüketmemesinde ne kadar etkili olabildiği analiz edilmiştir. Hem eğitim hem de iletişimin çakıştığı bir noktada yer alan medya pedagojisinden hareketle, çocukların kültürel ilgileri, sosyal katılım koşulları, farklı bir iletişim mecrası olarak oyunlar bağlamında değerlendirilmiştir. Bununla birlikte çalışmanın temelini, korumacı yaklaşıma sahip bir pedagoji anlayışıyla, yasaklama yanlısı bir bakış açısı değil; farkındalığın ve üretimin esas olduğu eleştirel medya pedagojisi oluşturmaktadır. Ayrıca çeşitli yazarlar tarafından bir sanat formu olarak ele alınsa da, video ve bilgisayar oyunlarının çağdaş medya kültürünün bir taşıyıcısı ve ideolojik bir araç olduğu önerilmiştir. Akıllı işaretler ve yaş sınırlaması uygulamalarının bu oyunların tüketilip tüketilmemesinde ne kadar etkili oldukları ampirik bir çalışmayla incelenmiş ve medya okuryazarlığı bağlamında tartışılmıştır. Ampirik çalışma 9-16 yaş aralığında 125 çocukla yürütülmüştür. Sonuç olarak akıllı işaretlerin ve yaş sınırlamalarına yönelik uygulamaların, çocukların oyun oynama pratikleriyle kısmen örtüştüğü bulunmuştur. Fakat aynı durum cinsiyete göre ayrı ayrı değerlendirildiğinde bu örtüşme ortadan kalkmaktadır. Çünkü erkek çocukların büyük çoğunluğu yaş sınırlama ya da akıllı işaretleri bildiklerini söylemelerine rağmen, bu sınırlandırmalara uygun olmayan oyunları oynamaktadırlar. Çalışma kapsamında bu sonucun nedenleri de tartışılmış ayrıca medya okuryazarlığı kapsamında ele alınabilecek bir oyun okuryazarlığının, bu oyunların olumsuz etkilerini en aza indirip, olumlu taraflarından maksimum düzeyde faydalanulabilmesi için bir araç olarak kullanılabilceği önerilmiştir.

ANAHTAR SÖZCÜKLER: Medya pedagojisi, akıllı işaretler, video ve bilgisayar oyunları.

ABSTRACT *This study addresses the video and computer games which have been more popular in recent years in the context of critical media pedagogy and media literacy, and analyses how effective are the PEGI signs in children's game consuming habits. By determining the media pedagogy-which is located at the overlap point of both communication and education- as a starting point, children's cultural interests, social participation conditions have been evaluated in the context of the games. However the basis of the study is not the protective approach and prohibition biased perspective, but critical media pedagogy based on awareness and production. Although considered as an art form by various authors, it is suggested that video and computer games are a transmitter of modern media culture and an ideological tool. An ampiric research has been conducted to reveal how the PEGI signs are effective in children's game consuming habits and the results are discussed in the context of media literacy. The ampiric research has been conducted with 125 children between 9-16 ages. Consequently PEGI signs coincide with the children's game habits partly. But the coincidence disappears when evaluated separately by gender. Although most of the boys claim that they know the meaning of the PEGI signs, they play the games which are not coincidence with their age. This result has been discussed too in the scope of the study. Besides it is suggested that game literacy which is a subtitle of media literacy may decrease the negative effects of the games.*

KEYWORDS: *Media pedagogy, PEGI signs, video and computer games.*

GİRİŞ

Video ve bilgisayar oyunları özellikle son yirmi yılda popüleriği giderek artan bir boş zaman etkinliğı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte yetişkinler arasında da tüketimi çok yaygın olsa da, oyunların büyüme ve ergenlik çağındaki çocukların gündelik hayatında çok önemli bir yer teşkil ettiği bir gerçektir. Video ve bilgisayar oyunlarının medya okuryazarlığı bağlamında ele alındığı bu çalışmada, akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamalarının çocukların bu oyunları tüketip tüketmemesinde ne kadar etkili olabildiğı analiz edilmiştir. Çeşitli yazarlar tarafından bir sanat formu

olarak ele alınsa da (Bittanti, 2006; Demirbaş, 2008), video ve bilgisayar oyunlarının çağdaş medya kültürünün bir taşıyıcısı ve ideolojik bir araç olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Çünkü bu tür oyunlar da geleneksel medyadaki birtakım stereotiplerin aktarıcısı haline gelebilmektedir. Bu nedenle oyunların içerikleri açısından denetlenmesi amacıyla koyulan akıllı işaretlerin ya da yaş sınırı uygulamalarının gerçek anlamda etkili olup olmadığı araştırılması gereken bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çalışmanın yöntem kısmında teknik olarak anket kullanılmış ve örneklem dahilindeki çocukların akıllı işaretler ve yaş sınırlaması uygulamalarını ne kadar tanıdıkları ve dikkate aldıkları ve bu işaretlerin ne anlama geldiklerini bildikleri incelenmiş ve elde edilen sonuçlar medya okuryazarlığı bağlamında tartışılmıştır. Çalışmanın başlangıcında ise “yeni bir medya formu” olarak video ve bilgisayar oyunlarının geleneksel oyun kavramıyla olan benzerlikleri ve farklılıklarından; medya okuryazarlığının oyun okuryazarlığı ile olan ilişkisinden bahsedilmiştir.

1. VIDEO VE BİLGİSAYAR OYUNLARI: MEDYANIN YENİ FORMU

Oyun, Huizinga’ya (2006) göre, “gündelik hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak” kültürden de daha eski bir kavramdır. Oyunun işlevini hayvanların ya da çocukların kendi aralarında gerçekleştirdikleri bir eylem olarak değil de, kültürün içinde ele almak gerekmektedir. Çünkü oyun, kültürün içinde, hatta kültürden önce var olan, kültürle birlikte ilerleyen ve kültürün başlangıcından içinde yaşanan döneme kadar onu etkileyen bir işleve sahiptir. Oyun anlam yüklü bir faaliyet biçimi ve toplumsal işlev olarak incelenebilmekte, toplumsal yapı içerisinde farklı somut biçimler içinde ele alınabilmektedir. Oyun, belli bazı imgelerin kullanımına, gerçeğin belli bir temsiline dayanmakta, dolayısıyla bu imgelerin veya temsillerin değerinin anlaşılması önemli olmaktadır. Bunların oyun üzerindeki etkileri gözlemlendiğinde, oyunun kültürel hayatın önemli bir faktörü olduğu çok daha açık bir biçimde anlaşılmaktadır.

Eğlenmek için belirli bir alan ve zamanda sürdürülen, beklenmeyen sonuçları ve kuralları olan, gerçek hayattan farklı olduğu bilinciyle gönüllü olarak yapılan etkinlikler olarak oyunlar günümüzün gelişen bilgisayar ve internet teknolojileri ile sokaklardan iç mekânlara taşınmıştır. Günden güne gelişen teknoloji ile oyun ve oyuncak kavramları bilgisayar ve video oyunları

ve taşınabilir cihazlarda oynanan mobil oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Pala ve Erdem, 2011). Bu doğrultuda ilkel insandan beri varlığını sürdüren oyunların, günümüz iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte aldıkları yeni biçim olan dijital oyunların, medya okuryazarlığı kapsamında ele alınması önemli olmaktadır.

İnteraktif video ve bilgisayar oyunları, dijital bilgisayar teknolojileri üzerine temellenen yeni çoklu medya kültürüne ait uygulamalardır. Bu oyunlar özellikle çocuk ve gençler arasında son yirmi beş yılda popüler olmuştur. Doksanların başlarından itibaren video ve bilgisayar oyunları, çocukları da içermek üzere gençlerin günlük yaşantısının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir (Bijvank vd., 2009; Fromme, 2003). Çünkü özellikle günümüz çocuklarının, teknolojinin kısa sürede gösterdiği gelişime hızla ayak uydurdukları görülmektedir. “Dijital yerliler” (Prensky, 2002) olarak adlandırılan, teknoloji çağında doğup büyüyen bu yeni nesil, teknoloji odaklı bilişsel yapı, ilgi odakları ve alışkanlıklara sahiptir ve bu farklılık dijital oyunların mantığı ile uyumlanmaktadır (Kula ve Erdem, 2005). Bu durum dijital oyunlar ve oynama oranlarında ciddi artışlara yol açmaktadır. Dolayısıyla ekonomik açıdan bakıldığında çocuklar ve gençler pek çok endüstri kolu için önemli bir hedef kitle haline gelmekte ve pazardaki yeni ürünlerin satın alınması için çok etkili bir “itici güç” olmaktadır. Teknik açıdan bakıldığında ise bu tür oyunların oynanışının giderek daha kolaylaştığı gözlenmektedir. Herhangi bir bilgisayar ya da konsol oyunu oynamak fazladan bir teknik bilgi ya da beceri gerektirmemektedir. Bununla birlikte video ve bilgisayar oyunlarını ele alırken, incelenmesi gereken yalnızca araç ve içinde bulunduğu sektör değil, aynı zamanda oyuncu tarafıdır (Fromme, 2003). Yapılan araştırmalara göre (Feierabend & Klingler, 2001) çocuklar ve gençlerin elektronik oyunların başında geçirdiği saatler giderek artmakta ve elektronik oyunlar çocukların kendi kültürlerini oluşturmalarında da etkili olmaktadır.

2. ELEŞTİREL MEDYA PEDAGOJİSİ VE MEDYA OKURYAZARLIĞI TEMELİNDE VIDEO VE BİLGİSAYAR OYUNLARI

Medya pedagojisi kavramı 60’lı yılların başlarında kullanılmaya başlanmıştır. “Medya pedagojisi, çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin tüm pedagojik yönelimli medya kullanımlarını içermektedir” (Alver, 2004: 2). Gündelik yaşam pratiklerinin belirlenmesinde ve bireylerin toplumsallaşma

süreçlerinde etkili olan medya bu yönüyle içinde yaşanılan topluma dair gerçeklik tasarımları sunmakta ve bu gerçekliklerin benimsenmesi güçlendirmektedir.

Aufderheide'ye (1993) göre, medya okuryazarlığı belli formatlardaki medya metinlerini analiz etme ve değerlendirme süreci olarak tanımlanmaktadır (aktaran Hobbes, 2004). Medya yetkinliği ise medya içeriklerine karşı eleştirel bir yaklaşımın benimsetilmesidir. Potter'a (1998) göre medya okuryazarlığı konusundaki bakış açıları dört ana başlık altında toplanmıştır:

- Kamu politikası ve medyanın çocuklar üzerindeki potansiyel olumsuz etkisine ilgi duyanlar,
- İnsanların, medya mesajlarını işlemekten geçirmek için gerekli olan beceriler konusunda nasıl eğitileceğiyle ilgilenenler,
- Bir çocuğun medya mesajlarını işlemekten geçirme yeteneğini geliştirme konusunda ebeveyn ve yetişkinlere yardımcı olacak öneriler getirenler,
- Kitle iletişim araçlarının toplum üzerindeki etkilerini eleştirel olarak inceleyenler.

Bununla birlikte medya okuryazarlığı kavramları ve eğitimi oyuncu yeterliği konusunda da belli bir vizyona sahip olmak ve oyuncuların oyundan elde edebilecekleri yararları maksimize etmek ve zararını en aza indirmek üzere etkili stratejiler geliştirmek için dijital oyun dünyasındaki yeni gelişmeleri hesaba katmaya ihtiyaç duymaktadır. Çünkü dijital oyunların kültürel ve toplumsal önemi, pedagojik açıdan da önem taşımaktadır. Nitekim bir oyunu kendi inisiyatifi ile seçmek esasen bir özgürlük ya da farkındalık değildir. Aksine bireyin oyunu olumsuz yönleriyle değil, kendi bilgi ve gelişimine katkıda bulunabilecek şekilde kullanabilmesi gerekmektedir (Uçar İlbuğa, 2008: 5). Bu nedenle medya yeterliliği ve medya okuryazarlığı çocukların kendi bilgisayar oyun kültürü içerisindeki formel ve informal öğrenme süreçleri için de önemlidir (Fromme, 2003). Dijital oyunlar bağlamında medya okuryazarlığı, oyuncuları oyunların istenmeyen etkilerinden, en önemlisi, oyunlardaki şiddetin etkisinden koruma potansiyeli olan etkili bir mekanizma olarak

görülmektedir (Klimmt, 2009). Son dönemlerde oyun sektöründeki gelişmelerin getirdiği bazı hassas noktaları göz ardı etme eğilimi nedeniyle medya okuryazarlığı ile ilişkili olarak oyuncuların yeterliğinin geliştirilmesi ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda medya okuryazarlığının oyunlardaki şiddet ve cinselliğe yönelik muhalif rolünün de kavramsallaştırılmaya ve ampirik verilerle ortaya konulmasına ihtiyaç vardır. Normatif bir medya pedagojisi şeklinde sadece korumacı bir yaklaşımla gerçekleşen medya okuryazarlığı kısa vadede etkili olabilecektir. Bununla birlikte eleştirel bir medya pedagojisi anlayışı oyun okuryazarlığında farkındalığın ve bireyin yararının maksimizasyonu açısından çok önemlidir.

Modern oyunların oyunculara zarar verebilme kapasitelerini yansıtan üç yeterlik boyutu önerilmektedir. Bunların en önemlisi anti-sosyal ya da agresif davranış beklentileri, tutumlar ve normlar üzerindeki sosyal-bilişsel etkilerin oyun okuryazarlığı bağlamında düşünülmesidir. Örneğin, Bushman ve Anderson (2002) şiddet içeren video oyunu oynamanın kısa dönemli bilişsel etkisinin, oyun oynandıktan sonra bile oyuncuların düşmanlık ya da kötülük beklentilerini etkilediğini bulmuşlardır. Oyunlarda yoğun şiddetin ve düşman çevrenin sergilenmesi, oyuncuların düşünce ve davranışlarını oyun dışı durumlarda da yönlendirebilecek bilişsel yapılanmalarını etkileyebilmektedir. Burada üzerinde durulması gereken nokta video oyunlarının istenmeyen bilişsel etkilerinin çoğu otomatik ve bilinçdışı gerçekleşen süreçler olduğudur. Bu nedenle video oyunlarındaki şiddetin otomatik bilişsel süreçlerde istenmeyen ve “saklı” bir etkisi olması riski bulunmaktadır ve bu durum oyuncuların bütün düşünceleri, duyguları ve sosyal davranışlarını olumsuz yönde etkilemektedir (Klimmt, 2009).

Oyunların ikinci yeterlik boyutu, bunların bilinçdışı etkisinin yalnızca şiddet ve agresif davranışlarla değil, video oyunlarının içerdiği, oyun sonrası benzer süreçlerde hayatında uygulayabileceği toplumsal enformasyonla da ilgilidir. Basmakalıp yargılar ve dış gruplarla ilgili süreçler oyunların toplumsal etkilerinin görüldüğü alanlardan biridir. Örneğin bazı oyunlarda (*Battlefield*, *Call of Duty*) farklı etnik kökenden gelen askerlerin düşman olması gibi. Bu tür bir sınıflandırma oyuncuların gerçek hayatta da farklı etnik kökenden gelen insanları otomatik olarak olumsuz yargılarla değerlendirmesine yol açabilmektedir. Daha da önemlisi geleneksel kitle iletişim araçlarında bu tür yabancı gruplarla ilgili haberleri ya da filmleri yalnızca izlemekle yetinen

izleyici, oyunlarda ise onlara karşı bizzat savaşmaktadır. Gerçekliğin simülasyonları şeklinde kurgulanan ve teknolojinin son gelişmelerini içinde barındıran oyunlar bireyi içinde bulunduğu gerçekliğe yabancılaştırmaktadır. Örneğin gerçek hayatta yaşanan “savaş” gerçeği, savaşın gerçekçi bir ortamda simüle edilmesine indirgenmektedir. Hatta bazı yazarlar tarafından bu tür savaş oyunları manipülatif bir propaganda girişimi olarak nitelendirilmektedir (Halter, 2009: 23). Saniyede gösterilen yüzey sayısı ve gerçekçi silah sesleri, üç boyutlu karakterler, binalar ve mekanlar gibi oyun dünyasının gerçekçi görünmesini sağlayan diğer teknolojik etkenler gerçekliğin seviyesini belirler hale gelmektedir. Gerçeklik piksel, poligon, çerçeve sayıları gibi teknik terimlerle ifade edilir hale gelmekte, bir anlamda sayısallaşmaktadır (Demirbaş, 2008). Fakat gerçek dünyada savaşta ölen kişilerin sayısı ve bundan etkilenen yoksul insanların oranı gibi sayılar da maskelenmekte ve bir “oyun”a indirgenmektedir.

Medya okuryazarlığı bağlamında oyun okuryazarlığı bu doğrultuda öncelikle korumaktan ziyade oyunun oynanma sonrası muhtemel bilinçdışı etkilerine yönelik olarak farkındalık yaratma amaçlı olmalıdır. Sorun farkındalığı olan oyuncular, oyunlar tarafından yönlendirilmiş, stereotipler gibi otomatik düşüncelerin toplumsal akıl yürütmelerini (politik tutumlar) etkilemesinden sakınabileceklerdir. İlaveten dijital oyun okuryazarlığı oyundaki olaylara yönelik olarak psikolojik mesafe bırakma gibi spesifik stratejiler içerebilmektedir. Oyun ve oyuncu arasındaki kişisel bağlantının kesilip, oyuna serinkanlı yaklaşabilmek oyunun içeriğinin otomatik bilişsel süreçlere etkisini azaltabilecektir. Bu tür bir oyun yeterliği oyun sonrası süreçlerle başa çıkmada medya okuryazarlığı eğitiminin bir yaklaşımı olabilecektir (Klimmt, 2009). Bu açıdan bir meslek olarak medya pedagoğu eğitiminin yalnızca televizyona değil, çoklu medya ortamlarına yönelik olarak da verilmesi gerekmektedir.

Dijital oyunlar, aynı oyun platformunda ya da internette *online networkler* aracılığıyla iki ya da daha fazla oyuncuyu içeren sosyal bir aktivite olabilmektedir. Oyuncular belli bir takımın üyesi olabilmekte ve tek kişilik oyunlardan farklı olarak daha büyük mücadeleler için diğer oyuncularla işbirliği yapabilmektedirler. Bu öyle bir sosyal ağ durumundadır ki eğer bir oyuncu oyunu, oynanması gereken belli bir zamanda oynamazsa, bu durum o görevin yapılmasını bekleyen diğer bütün oyuncuları içeren bütün bir grubu

etkileyebilmektedir (Klimmt, 2009). Dijital oyun okuryazarlığı perspektifinden bakıldığında dijital oyunlardaki bu gelişmeler yeterliğin yeni hedeflerini yani, oyun oynamanın sosyal bağlantıları arttırmasıyla baş edebilme yeteneğini etkilemektedir. Geleneksel tek oyunculu oyunlarda oyuncu yalnızca oyunun içeriği, ara yüzü ve teknolojiyle baş etmek ve yalnızca motivasyonel faktör olarak oyuna odaklanmak durumundayken, *multiplayer* oyunlarda ise diğer oyuncuların işin içine girmesi yetkinliğin farklı bir boyutunu içermektedir. Diğer oyuncuların beklentileri, katkıları vb. oyunun kendisinden çok daha etkili bir faktör olabilmektedir. Bu nedenle çağdaş dijital oyun okuryazarlığı, toplumsal özerkliği korumak ve diğer önemli sosyal aktiviteleri (okul, iş, ailevi yükümlülükler, alternatif boş zaman etkinlikleri) göz ardı etmemek anlamına da gelmektedir. Burada oyun okuryazarlığı eğitiminin üstünde durduğu bir başka nokta oyun zamanı kuralları ile ilgili koyulan kurallardır. Çünkü pek çok oyuncu *multiplayer* oyunlarda kendi tekrarlanan ve devamlı katılımlarının o oyunu önemli ve hatta gerekli hale getirdiğinin, toplumsal dinamiklerinin farkında değillerdir. Burada iki motive edici öge oyun okuryazarlığı ile ilişkili gözükmektedir: 1) Diğer oyunculardan gelen olumlu sosyal geribildirimlerin oyuncunun oynama isteğini arttırması, 2) Oyuncunun grup için yeri doldurulamaz olduğu algısını yaratan sürecin dinamikleri. Bu toplumsal ve motivasyonel dinamikler oyuncuyu oyunu yoğun bir şekilde oynamaya yönlendirmektedir ve bu durum ne zaman ve ne kadar süre ile oynayacağı ile ilgili kararlar almasında özerkliği kazanabilmesinin önemli bir adımı olabilmektedir. Burada dijital oyun okuryazarlığının yeni hedefi oyuncunun özellikle *online* oyunlar için kendi oyun süreçlerini düzenleyebilme ve ilişkili problemlerin farkında olma yeteneklerini geliştirmektir (Klimmt, 2009).

Dijital oyun okuryazarlığının üçüncü boyutu oyuncuların gerçek hayatla eşzamanlı olarak herhangi bir eylemde bulunmasına neden olan oyunlardır. Bu tür oyunlarda özellikle belli bir zamanda belli bir eylemde bulunmamak, o zamana dek oyunda ilerlettiğiniz bütün bir sürecin boşa gitmesine neden olabilmektedir (Örneğin *Facebook* üzerinden oynanan *Farm Ville* isimli oyunda oyuncu gecenin belli bir saatinde kalkıp domateslerini sulamak zorundadır. Aksi halde tüm uğraşları boşa gidebilmektedir). Oyuncular bu tür oyunlarda bir kere başladıktan sonra oyuna daha fazla ve gerçek hayatla eş zamanlı olarak dahil olma sürecine girmektedirler. Çünkü burada oyun, oynamanın devamlılığı üzerine kurulu olabilmektedir. Dijital oyun okuryazarlığı bu

noktada oynamak ya da oynamamanın kararını alabilme özerkliğini ortaya koyabilmeyi sağlamaktadır.

3. VIDEO VE BİLGİSAYAR OYUNLARI İÇİN GELİŞTİRİLEN AKILLI İŞARETLER VE YAŞ SINIRI UYGULAMALARI

Akıllı işaretler temel olarak ebeveynleri program içeriği hakkında bilgilendirerek, çocuk ve gençlerin yayınlardaki zararlı içerikten korunmasında inisiyatif almaya yönlendirici bir sistem olarak, kontrolü ve sorumluluğu izleyici ile paylaşmanın başlangıcı olarak görülmektedir. Türkiye’de “Medya Okuryazarlığı Dersi Öğretim Programı” inşacı bir yaklaşımla hazırlanmıştır. Programın genel amaçları arasında televizyon, video, sinema, reklâmlar, yazılı basın, internet vb. gibi ortamlardaki mesajlara ulaşarak bunları çözümleme, değerlendirme ve iletme yeteneği (Komisyon, 2007) elde etmesi yer alırken video ve bilgisayar oyunları ile ilgili herhangi bir ibare yer almamaktadır. Bununla birlikte Türkiye’deki oyun sektörüne yönelik yasal düzenlemeler Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü ve Telekomünikasyon Kurumu Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı’nın işbirliğiyle sunulan rapor sonucu düzenlenen 5651 sayılı kanun ve mevzuat çerçevesinde yapılmıştır. Bu düzenlemeler oyunların denetlenmesi, sınıflandırılması, çocuklar ve aileleri için güvenli hale getirilmesi, dijital oyunların farklı alanlarda kullanımının ortaya koyduğu faydalardan yararlanılması ve Türkiye’deki oyun ve yerel oyun yazılım sektörünün geliştirilmesine yöneliktir.

Video ve bilgisayar oyunlarında dozu giderek artan şiddet ve cinsel içerikler, çeşitli ülkelerde bu tür oyunlara karşı birtakım önlemler alınmasını gündeme getirmiştir. Örneğin ABD’de “*Entertainment Software Rating Board*” adlı oyunların içerikleri hakkında bir oran sınıflandırma sistemi geliştirilmiştir. Avrupa’da ise video ve bilgisayar oyunlarının da tıpkı televizyon programlarında olduğu gibi içerikleriyle ilgili ön bilgi verme amaçlı olarak *Pan European Game Information* tarafından geliştirilen bir sınıflandırma sistemi mevcuttur.



Kaynak: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>

- **PEGI 3:** Bu işaret oyunun içeriğinin tüm yaş gruplarına uygun olduğunu göstermektedir. Yalnızca komik bir şekilde yansıtılan şiddet içerikleri kabul edilebilir. Çocuklar ekranda gördükleri karakterlerle gerçek dünyadakileri ilişkilendiremez, oyun tamamıyla fantezi ürünü olmalıdır. Oyun kesinlikle küçük çocukları korkutabilecek herhangi bir ses ya da resim içermemelidir. Küfür, argo vs. gibi kötü konuşmalara yer verilmez.
- **PEGI 7:** Normalde PEGI 3 altında değerlendirilebilecek fakat küçük çocukları korkutabilecek ses ya da resim içeren oyunlar bu kategori altında değerlendirilir.
- **PEGI 12:** Fantastik karakterlere ve/veya insan-hayvan görünümlü karakterlere video oyunlarının grafiksel doğası içerisinde, hafifçe şiddet uygulandığı, yine oyunun grafiksel yapısına uygun çıplaklık içeren oyunlar bu kategoride değerlendirilir. Herhangi bir küfrün ya da cinsel argo konuşmaların yer almadığı bu tip oyunlarda yalnızca kaba konuşmalara rastlanabilir.
- **PEGI 16:** Bu işaret şiddet ya da cinsel aktivitenin gerçek dünyada olduğu gibi tasvir edildiği, karakterler arasında çok daha kötü

konuşmaların geçtiği, tütün ve uyuşturucu kullanımının ve suç faaliyetlerinin görüldüğü oyunlarda kullanılır.

- **PEGI 18:** Şiddetin ya da şiddetin spesifik biçimlerinin apaçık bir şekilde tasvir edildiği bir düzeye ulaştığı bu oyunlar yetişkin kategorisi olarak sınıflandırılır. Buradaki şiddeti PEGI 16'dan ayıran, oyundaki şiddetin iğrenme duygusu yaratmasıdır.
- **Bad Language:** Oyun küfür, argo vs. içerir.
- **Discrimination:** Oyun, ayrımcılığı ya da ayrımcılığı teşvik eden materyallerin tasvirlerini içerir.
- **Drugs:** Oyun uyuşturucu kullanımının tasvirine gönderme yapmaktadır.
- **Fear:** Oyun küçük çocuklar için korkutucu olabilir.
- **Sex:** Oyun çıplaklık, cinsel davranış ya da cinselliğe gönderme yapmaktadır.
- **Violence:** Oyun şiddet tasvirleri içermektedir.
- **Online Gameplay:** Oyun *online* olarak oynanabilir.

PEGI gibi sınıflandırma sistemleri temel olarak ebeveynlerin çocukları için oyun seçmelerine yardımcı olmaya yöneliktir. Bununla birlikte oyunları herhangi bir yaş grubunun satın alabileceği ve belirli bir yaş sınırının altındaki çocukların ve adölesan dönemindeki gençlerin bu oyunlara karşı daha fazla istek duyabileceği gözden kaçırılmamalıdır. Nitekim yapılan araştırmalara göre (Bijvank vd., 2009) bu tür bir sınıflandırma sistemi çocuklar ve gençleri engellemekten ziyade, oyunların daha çekici hale gelmesinde etkili olmaktadır. Çünkü aynı durum yaş sınırı getirilen film ve televizyon programları için de görülmektedir (Bushman, 2005). Bijvank vd. (2009) bu durumu "yasak meyve etkisi" kavramı ile açıklamaktadırlar. Bu nedenle anne-baba ve eğitimcilerin yasak meyve etkisine karşı dikkatli olmaları gerekmektedir. Çünkü oyunların içeriği çocuklar ve adölesan dönemindeki gençler için zararlı olabilmektedir.

Dolayısıyla burada üzerinde durulması gereken nokta çocukların semboller ya da yasaklarla denetlenmesi veya korunması değil, onları bilinçlendirecek bir medya okuryazarlığı eğitiminin verilmesidir (İnal, 2009: 170).

4. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Video ve bilgisayar oyunlarındaki akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamalarının, çocukların ve adölesan dönemdeki gençlerin oyunu oynayıp oynamaması yönünde etkili olamayacağı bu araştırmanın temel hipotezini oluşturmaktadır. Buna göre;

H¹: Video ve bilgisayar oyunlarındaki akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamaları, çocukların ve adölesan dönemdeki gençlerin oyunu oynayıp oynamamalarında etkili değildir.

Bu doğrultuda tesadüfi örneklem yöntemiyle seçilen 9-16 yaş arasındaki 125 çocuğa kısa bir anket yapılmıştır. Anketin kısa tutulmasında çocukların dikkatlerini kısa süre toplayabilmeleri ve çok çabuk sıkılabilmeleri göz önünde tutulmuştur. Ankette hiçbir şekilde çocukların kimlik bilgilerini ortaya çıkaracak bir soruya yer verilmemiş, anket soruları yalnızca araştırmanın varsayımı odaklı oluşturulmuştur. Ayrıca bu araştırmanın amacı için bir anlam teşkil etmediği için cinsiyet dışında herhangi bir demografik değişken de sorulmamış ve araştırmaya dahil edilmemiştir.

Ankette ilk olarak çocuklara en son oynadıkları video, bilgisayar vb. oyununun ismi ve bu oyunu hangi mecrada oynadıkları sorulmuştur. Son olarak ise kaç yaşında oldukları ve akıllı işaretlerin anlamını tam olarak bilip bilmedikleri sorulmuştur. Gerektiğinde çocuklara akıllı işaretlerin resimleri gösterilmiştir. Çocukların oynadıkları oyunun yaş sınırı *Level* isimli aylık oyun dergisi, *Facebook* ve *www.trgamer.com* adlı internet siteleri aracılığıyla belirlenmiştir. Araştırmaya katılan çocukların son olarak oynadığı oyunlar aşağıda tablo halinde gösterilmektedir:

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Çocukların En Son Oynadıkları Oyun

	Sıklık	Geçerli oran
<i>Call of Duty</i>	4	3,2
<i>Wolf Team</i>	10	8,0
<i>League of Legends</i>	2	1,6
FIFA	4	3,2
Metin 2	6	4,8
GTA	4	3,2
<i>Counter Strike</i>	4	3,2
PES	9	7,2
<i>Need For Speed</i>	6	4,8
<i>Counter Strike</i>	4	3,2
PES	9	7,2
<i>Silk Road</i>	2	1,6
<i>Mario (Kart, Motor vs.)</i>	6	4,8
Diğer	55	44,0
Toplam	125	100,0

Araştırmaya katılan çocukların oynadıkları oyunlara bakıldığında içerikleri ve yaş sınırları aşağıda sıralanmıştır:

- **PES, UEFA, FIFA:** Futbol oyunu (PEGI 3, <http://www.game4game.at>).
- **League of Legends:** Beş kişiden oluşan takımların birbirlerinin “nexus” (takımın haritada sahip olduğu alan)unu yok etmesi üzerine kurulu oyun. (PEGI 12, <http://leagueoflegends.wikia.com>)
- **Need For Speed:** Araba yarışı. (PEGI 7, <http://www.peginfo/en/index/>)
- **Sims:** Strateji, hayat simülasyonu oyunu. (PEGI 12, <http://www.ea.com/uk/peginfo-12>)
- **Silkroad:** Eski Çin, İslam ve Avrupa medeniyetlerinde geçen ve adını İpek Yolu’ndan alan MMORPG¹’dir. (PEGI 18, <http://battlelog.battlefield.com/bf4/>)
- **Mario Oyunları:** Mario adlı oyun karakterinin farklı platformlardaki maceraları. (PEGI 3 ve PEGI 7 arasında değişiyor, http://www.peginfo/en/index/global_id/)

¹ *Massively Multiplayer Online* RPG-Çok oyunculu çevirmiş rol yapma oyunu

- **Wolf Team:** Kurtadamlar ve insanların savaşını konu almaktadır. (PEGI 18, http://gamer.portail.aliceadsl.fr/wolf_team-pc-ij-1265)
- **Call of Duty: 2.** Dünya Savaşı üzerinde temellenen savaş oyunu. (PEGI 18, http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/)
- **Counter Strike:** Teröristler ve terörle mücadele ekipleri arasındaki çatışmalar üzerine kuruludur. (PEGI 16, http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/)
- **GTA:** Oyuncular, büyük bir şehirde taklitçi ya da suça ortak olmaya ve oyunun verdiği yönergeler aracılığıyla organize suç dünyasında yükselmeye çalışan bireyler olurlar. Oyuncu yeraltı dünyasındaki önemli kişiler tarafından hikayenin ilerleyişine göre çeşitli görevler almaktadır. Adam öldürme ve bazı ağır suçlar olağandır. (PEGI 16-18 arasında değişiyor, <http://www.pegi.info/en/index/global>)
- **Metin 2:** Üç büyük imparatorluğun savaşını anlatan oyunda amaç, savaşarak kendini geliştirmektir. (PEGI 12, <http://corporate.gameforge.com/en/products/>)

Tablo 2. Çocukların Cinsiyetinin Dağılımı

	Sıklık	Geçerli oran
Kız	41	32,8
Erkek	84	67,2
Toplam	125	100,0

Araştırmaya katılan çocukların 84'ü erkek, 41'i kızdır.

Tablo 3. Araştırmaya Katılan Çocukların Oynadıkları Oyunların Yaş Sınırı

	Sıklık	Geçerli oran
3-7	49	39,2
12-13	18	14,4
15-16	16	12,8
18	42	33,6
Toplam	125	100,0

Çocukların oynadıkları oyunların yaş sınırlarına bakıldığında ağırlıklı olarak 3-7 yaş ve +18 olduğu görülmektedir.

Araştırmanın temelini oluşturan “video ve bilgisayar oyunlarındaki akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamalarının, çocukların ve adölesan dönemdeki gençlerin oyunu oynayıp oynamama yönünde etkili olamayacağı” varsayımını ortaya koymaya yönelik olarak yapılan analize göre, ankete katılan çocukların %51,2’si yaşlarıyla uyumlu, %48,8’i yaşlarıyla uyumsuz oyun oynamaktadırlar.

Tablo 5. Çocukların Akıllı İşaretlerin Anlamını Bilme Durumu

	Sıklık	Geçerli oran
Evet	79	63,2
Hayır	46	36,8
Toplam	125	100,0

Çocuklara akıllı işaretleri bilip bilmedikleri sorulduğunda büyük çoğunluğu bildiklerini ifade etmişlerdir. Çocukların yaşı büyüdükçe akıllı işaretleri bilme oranı artmıştır.

Tablo 6. Çocukların Oyunu Oynadıkları Mecra

	Sıklık	Geçerli oran
Bilgisayar oyunu	38	30,4
Online	31	24,8
İnternet Oyun Sitesi	31	24,8
Playstation-PSP	8	6,4
Nintendo Wii	1	0,8
Facebook	16	12,8
Toplam	125	100,0

Çocukların oyunu hangi mecra aracılığıyla oynadıkları sorulduğunda ağırlıklı olarak bilgisayarda, internetteki oyun sitelerinde ve *online* olarak oynadıkları belirlenmiştir. Konsol ve taşınabilir cihazlarda oynamanın az olmasının sebebi olarak bu tür cihazların ve bunlar için tasarlanan oyunların yüksek ücretlerle satılması gösterilebilir. Dikkati çeken bir başka nokta ise *Facebook* aracılığıyla oynanan oyunların da ciddi bir orana sahip olmasıdır.

Tablo 7. Cinsiyete Göre Çocukların Oynadıkları Oyun ile Yaşları Arasındaki Uyum

		Çocuğun cinsiyeti		Toplam
		Kız	Erkek	
Çocuğun yaşı ile oyun uyumlu mu?	Uyumlu	28	36	64
	Uyumsuz	13	48	61
Toplam		41	84	125

Erkek çocuklar ile kız çocukların yaş sınırlamaları ve akıllı işaretlere ne oranda uyumlu oyunlar oynadıklarına bakıldığında kız çocuklarının daha fazla oranda bu tür uyarılara uygun oyunlar oynadıkları görülmüştür.

Tablo 8. Cinsiyete Göre Akıllı İşaretleri Bilme Oranının Dağılımı

		Çocuğun cinsiyeti		Toplam
		Kız	Erkek	
Akıllı işaretlerin anlamını biliyor mu?	Evet	22	57	79
	Hayır	19	27	46
Toplam		41	84	125

Araştırmada ilginç bir biçimde kendi yaş gruplarına uygun oynamayan erkek çocukların büyük çoğunluğu akıllı işaretleri bildiklerini iddia etmişlerdir. Kız çocuklarının ise yaklaşık olarak yarısı bildiklerini, diğer yarısı ise bilmediklerini belirtmişlerdir. Fakat erkek çocuklarında olduğu gibi çok büyük bir farklılık yoktur.

Tablo 9. Akıllı İşaretlerin Anlamını Bilme Durumu ile Oyunun Yaş Sınırı-Çocuğun Yaşı Uyumu Arasındaki İlişki

		Evet	Hayır
Çocuğun yaşı ile oyun uyumlu mu?	Uyumlu	41	23
	Uyumsuz	38	23
Toplam		79	46

Araştırmaya katılan ve akıllı işaretler ve yaş sınırlamalarını bildiğini ifade eden 71 çocuğun 41'i yaşlarıyla uyumlu, 38'i ise uyumsuz oyun

oynamaktadır. Bilmediklerini söyleyen 46 çocuğun ise 23'ü uyumlu, 23'ü uyumsuz oyun oynamaktadır.

Tablo 10. Cinsiyete Göre Oyunun Oynandığı Mecranın Farklılaşması

		Bilgisayar oyunu	Online	İnternet Oyun Sitesi	Playstation-PSP	Nintendo Wii	Facebook
Çocuğun cinsiyeti	Kız	6	1	23	0	0	11
	Erkek	32	30	8	8	1	5
Toplam		38	31	31	8	1	16

Cinsiyete göre çocukların oyunları oynadıkları mecralardaki farklılaşmaya bakıldığında erkek çocukların daha çok bilgisayar ve *online* oyun oynadıkları, kız çocukların ise en çok internet oyun siteleri ve *Facebook* üzerinden oyun oynadıkları görülmüştür.

Araştırmaya katılan kız çocuklarının en çok oynadığı oyunlar *Cityville*, *Sims* ve *Barbie* Giydirme gibi insan ilişkileri simülasyonu ve moda üzerine kuruludur. Erkek çocuklarının en çok oynadığı oyunlar ise *Wolf Team*, *Metin2*, *Need for Speed* ve *PES*'tir. Bu oyunlar ise online strateji, araba yarışı ve futbol üzerine kuruludur.

5. ARAŞTIRMA BULGULARININ DEĞERLENDİRİLMESİ VE SONUÇ

Video ve bilgisayar oyunlarındaki akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamaları ile çocukların oyun alışkanlıkları arasındaki uyumun eleştirel medya pedagojisi ve medya okuryazarlığı bağlamında incelenmesine yönelik olarak yapılan bu çalışmada akıllı işaretlerin ve yaş sınırlamalarına yönelik uygulamaların, çocukların oyun oynama pratikleriyle kısmen örtüştüğü bulunmuştur. Buna göre çalışmanın başında kurulan "video ve bilgisayar oyunlarındaki akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamaları, çocukların ve adölesan dönemdeki gençlerin oyunu oynayıp oynamamalarında etkili değildir" (H¹) hipotezi reddedilmiştir. Fakat aynı durum cinsiyete göre ayrı ayrı değerlendirildiğinde bu örtüşme ortadan kalkmaktadır. Çünkü erkek çocukların büyük çoğunluğu yaş sınırlama ya da akıllı işaretleri bildiklerini söylemelerine rağmen, bu sınırlandırmalara uygun olmayan oyunları oynamaktadırlar. Bu noktada çocukların cinsiyetlerine göre akıllı işaretlere yönelik uyum davranışları, yalnızca kız ya da erkek çocuklarına yönelik olarak

yapılacak bir çalışmayla tekrar sınanabilir. Ayrıca *focus* grup çalışmasıyla erkek çocukların neden akıllı işaretleri dikkate almadıkları yönünde nitel bir çalışma yapılabilir.

Literatürde çoğunlukla oyunların olumsuz etkileri, oynanan oyunlar ve cinsiyet arasındaki ilişki üzerine çalışmalar yapılmış olmakla birlikte, akıllı işaretler ve yaş sınırı uygulamaları televizyona yönelik olarak düşünüldüğü için, akıllı işaretler ve video ve bilgisayar oyunları arasındaki ilişki göz ardı edilmiştir. Bununla birlikte günümüzde artık çocukların zamanlarını televizyondan ziyade bilgisayar başında geçirdikleri bir gerçektir. Bu noktada akıllı işaretler gibi bir uygulamanın, çocukların oyun oynama pratikleriyle ne kadar örtüştüğü ve bu işaretlerin ne kadar etkili olabildiği literatürde eksik kalan bir alan olarak bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

Bijvank vd.'ne (2009: 874) göre video ve bilgisayar oyunlarında "yasak meyve etkisi" erkeklerde kızlardan daha yüksektir ve video ve bilgisayar oyunlarının başlıca oyuncularını erkeklerdir. Bunun sebebi yaşından büyük, şiddet ve cinsellik içeren oyunlar oynamanın çocuklar ve adölesan dönemdekiler için "erkekliliğini kanıtlama"nın bir yolu olarak görülmesidir. Bunun yanında adölesan dönemdeki erkek çocuklar için anti-sosyal davranışlarda bulunmak da çekici olmaktadır. Bu yüzden de onların yasak davranışlarda bulunmaları daha muhtemeldir. Kendi yaşlarından daha büyükler için olan oyunları oynamak, erkek çocuklar için anti-sosyal davranış ve gerilim aracılığıyla sanal da olsa tatmin sağlamanın bir yoludur.

Malone (1980) video ve bilgisayar oyunlarının seçiminde etkili olan fantezi (düşsel ortamlar), merak, meydan okuma ve kontrol gibi dört unsur tanımlamaktadır. Dolayısıyla çocuğun kendi düşsel dünyası içinde bilişsel ve duyuşsal olarak ortaya çıkan duygular, kendi kendine ve diğerleriyle rekabet etme, kendine ve diğerlerine meydan okuma ve bütün bunları yaparken tek hâkimin kendisi olması gibi özellikleri bünyesinde barındıran dijital oyunlar, erkek çocukları için çekici olabilmektedir.

Bu çalışmayla benzer şekilde literatürde de cinsiyetin oyun tercihinde etkili olduğunu öne süren çalışmalar mevcuttur. Örneğin Prenskey (2001) dijital oyun tercihlerinde yaş, rekabetçilik, cinsiyet ve oyuna yönelik önceki bilgiler olmak üzere dört değişkenin önemli olduğunu belirlemiştir. Durdu vd.'nin (2005) yaptıkları çalışmada da cinsiyetin, oyun tercih nedenleri ve oynanan

oyun türlerinde belirleyici değişken olduğu bulunmuştur. Pala ve Erdem de (2011) yaptıkları çalışmada öğrencilerin cinsiyetleriyle dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri arasında anlamlı bir ilişki bulmuşlardır. Erkekler heyecanlı, stratejik planlama yapabilecekleri ve görsel tasarım kalitesi yüksek, güncel ve gerçek yaşama yakın oyunları tercih ederken, kızlar ise erkeklerden farklı olarak zihinsel-beceri gerektiren, tek kişilik ve kişiselleştirebildikleri oyunları daha fazla tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Bu çalışmada da benzer şekilde erkek çocukların heyecanlı ve stratejik planlama yapabilecekleri oyunlar oynadıkları, kız çocukların ise kişiselleştirebildikleri oyunlar oynadıkları görülmüştür.

Online ve Facebook oyunlarının da çocuklar arasında popüler olması bir yandan sosyal medyanın gençler ve çocukların hayatında ne kadar önemli bir yer tuttuğunun, bir yandan da çocukların sosyal ilişkiler aracılığıyla oynanan online oyunlara verdiği önemi göstermektedir. Bu tür sanal ortamlarda kurulan iletişim, çocuklar arasında medya aracılığıyla geliştirilen bir kültürün de varlığını ortaya koymaktadır. Bu konuda yapılacak bir çalışma çocukların oyunlar aracılığıyla ortaya koydukları kültürel pratiklerin anlaşılması açısından yararlı olacaktır. Çocukların bu oyunları oynarken kendi özerkliklerini ortaya koyabilmeleri ve gerektiğinde oynamaya karşı durabilmeleri esasen medya yetkinliklerini ellerine almalarıyla da ilgilidir. Çünkü medya yetkinliğinin amacı yalnızca medyanın olumsuz etkilerinin giderilmesi için oyuncuya yetenek kazandırılması değil, aynı zamanda giderek artan bir şekilde medya yani oyunlar tarafından belirlenen yaşam alanının korunmasıdır. Bu noktada eleştirel pedagoji temelindeki oyun okuryazarlığı kendini gösterecek ve çocukların kendi kültürel pratikleri üzerinde güç kazanmalarını ve böylece kendi anlamlarını, kimliklerini yaratıp kendi toplumsal koşullarını biçimlendirip, dönüştürebilme yetisine sahip olmalarını sağlayacaktır (Kellner ve Share, 2005).

Oyunların birer sanat formu olarak ele alınmasının aksine bu tür oyunlar en başta ekonomik olmak üzere, ideolojik ve kültürel birer medya çıktısı olarak değerlendirilmelidir. Çocukların oynadıkları oyunlara bakıldığında içeriklerinin savaş, futbol vb. ağırlıklı olduğu görülmektedir. Bunların ekonomik değerleri ya da taşıdıkları ideolojik iletler göz önüne alındığında, bir sanat formuna indirgenemeyecekleri anlaşılabilir. Fakat bu oyunların içerikleriyle ya da mecranın sahiplik yapılarıyla ilgili yapılacak bir çalışma

ekonomik ve ideolojik bağlarıyla ilgili çok daha sağlıklı veriler sunabilecektir. Burada eleştirel medya pedagojisinin önemi bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Çünkü medya pedagojisi, medya içeriklerinin çözümlenmesi ve bu içeriklerin yönlendirmesine karşı duyarlılık sağlanması yanında medyanın örgütsel yapısının incelenmesini de önermektedir (Alver, 2004: 7).

Çocukların akıllı işaretleri ya da yaş sınırlamaları hakkında yeterli bilgiye sahip olduklarını söyleyip, bunun tam tersi bir oyun pratiğinde bulunmalarını çeşitli biçimlerde açıklamak mümkündür. Akıllı işaretler ve yaş sınırlaması uygulamaları koruyucu medya pedagojisini temel almaları sebebiyle muhafazakar bir bakış açısından beslenmektedir (İnal, 2009: 85). Çocukların medya metinlerini eleştirel bir şekilde ele almalarından ziyade, pasif birer tüketici olmalarını sağlayan bu yaklaşım yerine, medya okuryazarlığı bağlamında oyun okuryazarlığının yaklaşımları ve çocukların medya yetkinliklerinin geliştirilmesi çok daha etkili bir yoldur (Binark vd., 2008). Oyunlar konusunda çeşitli ülkelerdeki eğitim kurumlarında ihtiyaca yönelik olarak ne tür dersler verilebileceği son dönemlerde tartışılmaya başlamıştır. Önerilen derslerin arasında "oyun eleştirisi, tarihi, analizi, oyunlar ve toplum, teknik beceriler vb." gibi konular mevcuttur. Fakat video ve bilgisayar oyunları bir yana medya okuryazarlığı eğitiminin bile henüz tam anlamıyla oturmadığı Türkiye'de oyunlarla ilgili böyle bir çalışmanın yapılması şu an için mümkün görünmemekle birlikte, bunu yapmanın zaruri olduğu gerçeği de göz ardı edilmemelidir.

KAYNAKÇA

- Alver, Füsün (2004). "Medya Pedagojisi Çalışmaları." *Akdeniz İletişim* 2: 1-30.
- Bijvank, Marije Nije; Konijn, Elly A., Bushman, Brad J. ve Roelofsma, Peter H. M. P. (2009). "Age and Violent-Content Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth." *Pediatrics* 123: 870-876.
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G. ve Buçakçı, F. (2008). "Exploring Turkish Digital Game Culture in Internet Cafes." *6th International Symposium Communication in the Millenium*. 14-16 Mayıs, İstanbul, Türkiye: İstanbul Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi ve University of Texas-Austin.

- Bittanti, Matteo (2006). "From GunPlay to GunPorn: A Techno-Visual History of the First-Person Shooter." <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.91.6565&rep=rep1&type=pdf> Erişim tarihi: 06.05.2014.
- Bushman, B. J. (2005). "Violence and Sex in Television Programs Do Not Sell Products in Advertisements." *Psychological Science* 16: 702-708.
- Bushman, B. J., Anderson, C. A. (2002). "Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model." *Personality and Social Psychology Bulletin* 28(12): 1679-1686.
- Demirbaş, Y. (2008). *Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında "Auteur Oyun" Kuramı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Durdu, P., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005). "Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma." *Eurasion Journal of Educational Research* 19: 66-76.
- Feierabend, S. ve Klingler, W. (2001). "Ergebnisse der Studie KIM 2000 zur Mediennutzung von Kindern. Kinder und Medien 2000: PC/Internet gewinnen an Bedeutung." *Media Perspektiven* 7: 345-357.
- Fromme, J. (2003). "Computer Games as a Part of Children's Culture." *The International Journal of Computer Game Research* 3(1) <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> Erişim Tarihi: 11. 12. 2014.
- Halter, E. (2009). *Savaş Temalı Oyun Kültürü*. İstanbul: Yakamoz Yayınları.
- Hobbs, Renee (2004). "Medya Okuryazarlığında Yedi Büyük Tartışma." *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 37(1): 122-140.
- Huizinga, Johan (2006). *Homo Ludens*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. 2. Basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnal, K. (2009). *Medya Okuryazarlığı El Kitabı*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kellner, D. ve Share, J. (2005). "Toward Critical Media Literacy: Core Concepts, Debates, Organizations and Policy." *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education* 26(3): 369-386.
- Klimmt, C. (2009). "Key Dimensions of Contemporary Video Game Literacy: Towards A Normative Model of the Competent Digital Gamer." *Eludamos- Journal for Computer Game Culture* 3(1): 23-31.
- Komasyon (2007). *İlköğretim Medya Okuryazarlığı Dersi Öğretim Programı ve Klavuzu*. Ankara: MEB ve RTÜK.

Kula, A. ve Erdem, M. (2005). "Öğretimsel Bilgisayar Oyunlarının Temel Aritmetik İşlem Becerilerinin Gelişimine Etkisi." *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 29: 127-136.

Malone, T. W. (1980). "What Makes Things Fun to Learn? Heuristics for Designing Instructional Computer Games." 3. *ACM SIGSMALL Symposium*. Palo Alto, California. 162-169.

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

Potter, W. J. (2004). *Theory of Media Literacy: A Cognitive Approach*. USA: Sage Publications.

Premsky, M. (2002). "The Motivation of Gameplay or, the Real 21st Century Learning Revolution." *On the Horizon* 10(1): 1-14.

Uçar İbuğa, E. (2008). "Medya Okuryazarlığı ve Yeni Bir Meslek Alanı Olarak 'Medya Pedagogu' Eğitiminin Zorunluluğu: Almanya Modeli." 2. *International Symposium: Emotional Intelligence and Communication*. 9-10 Ekim, İzmir, Türkiye. 1(1): 1-18.

<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>

<http://www.game4game.at/shop/Xbox-360/Xbox-ONE/XboxONE-GAMES/XboxONE-PES-2015-Pro-Evolution-Soccer-PEGI-AT::7925.html>

http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends_Wiki:ParentPage

http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/?searchString=need+for+speed+most+wanted

<http://www.ea.com/uk/pegi-12>

<http://battlelog.battlefield.com/bf4/servers/show/pc/be7e6663-848a-4b53-bfe2-ea6cce06e222/games-on-net-44-SA-24-7-Silk-Road-45-Vehicle-Spawn/>

http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/?page=4&lang=en¶ms=global_id%2F505%2F&searchString=Mario+&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Search&global_id=505&id=509#searchresults

http://gamer.portail.aliceadsl.fr/wolf_team-pc-ij-1265.html

<http://corporate.gameforge.com/en/products/mmo-free-to-play-metin2/>