

KORKU KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUN ÜZERİNE YAYIMLANAN UYARILARIN İNCELENMESİ

Nilüfer ATLI ŞENGÜL
Kocaeli Üniversitesi, Türkiye
nlfratli@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-7917-1624>

<i>Atf</i>	Atlı Şengül, N. (2022). KORKU KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUN ÜZERİNE YAYIMLANAN UYARILARIN İNCELENMESİ. İletişim Çalışmaları Dergisi, 8 (2), 207-231
------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Geliş tarihi / Received: 15.02.2022

Kabul tarihi / Accepted: 18.04.2022

DOI: 10.17932/IAU.ICD.2015.006/icd_v08i2004

ÖZ

Günümüzde dijital oyunlar kuşkusuz boş zaman etkinliklerinin başında gelmektedir. Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 pandemisinde, karantina uygulamaları sürerken birçok birey zaman geçirebilmek adına dijital oyunlara yönelmiştir. Gerçek yaşam pratiklerinden bağımsız bir dünya sunan dijital oyunlar, baktığımızda gerçek yaşamın kaygılarından çok da uzak değildir. Ev ortamında dijital oyunların tüketiminin giderek artması ile oyun başında geçirilen zaman dijital oyunların etkisi üzerine olan kaygıları artırmaktadır. Bugün, dijital oyunlar yaratıcı endüstri içerisinde büyük bir paya sahipken ve e-spor olarak birçok turnuva yapılırken ülkemizde dijital oyunlara karşı beslenen korku ve panik dijital oyun konusunda çalışılması gereken bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, yapılan çalışmada sivil toplum kuruluşlarının ve devlete bağlı yapıların dijital oyun üzerine yayımladığı 6 sosyal medya paylaşımı irdelenmiştir. Bu 6 sosyal medya paylaşımı ise çalışma için en uygun olan özellikler doğrultusunda amaçlı örneklem şeklinde belirlenmiştir. Belirlenen paylaşımlar, eleştirel söylem analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. Yapılan çalışma ile; kurum ve kuruluşların dijital oyun konusunda yaptığı uyarıların genel itibarıyla belli bir çerçevede yapıldığı, bu uyarıların özellikle bağımlılık kavramı üzerinden şekillendiği ve hâlihazırda var olan korkuların yeniden üretildiği görülmüştür. Dijital oyunların spor olarak değerlendirilemeyeceği ile birtakım bağımlılıklara da yol açabileceği uya-

rıların önde gelen başlıkları olmuştur.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Korku Kültürü, Risk Toplumu.*

INVESTIGATION OF THE ADVICES ON DIGITAL GAMES IN THE CONTEXT OF CULTURE OF FEAR

ABSTRACT

Nowadays, digital game is one of the leisure activities. People have interested in digital games during the Covid-19 quarantines which affected the whole world. Dijital games which present space different than real-life praticies indeed are not independent from real-life concerns. The increased spend times on digital games at home increases concern for the effects of digital games. In these days, the fear and concern for digital games in Turkey is an issue should be studied while digital games have a significant share within creative industry and many e-sports tournament are organized. In this context, 6 social media posts about digital games which were shared by non-governmental organizations and state agencies have been studied. These posts have been determined in accordance with purposive sampling. Also these posts have been analyzed with critical discourse analysis.

Keywords: *Digital Games, Digital Game Addiction, Culture of Fear, Risk Society.*

GİRİŞ

Medya, bir konu hakkında bilgi alabilmek ve bir konunun takibini yapabilmek adına başvurulan seçeneklerin başında gelmektedir. Toplumun belirli zamanlarda yaşadığı sorunlar da yine medya aracılığı ile öğrenilmekte ve medya bu sorunların çözümüne ilişkin yorumlara ve görüşlere yer vermektedir. Medyanın bir soruna ve sorun teşkil eden konuya ilişkin yaptığı yayınlar, toplumun o konu hakkında önyargı geliştirmesine zemin hazırlamaktadır. Kurum ve kuruluşlar da kitlelerin zihinlerini biçimlendirmek ve ne düşünecekleri konusunda onları yönlendirebilmek adına medyayı etkin biçimde kullanmaktadır.

Toplum medya aracılığı ile elde ettiği bilgiler ile konuya dair bir çerçeve oluşturmakta ve konu devamlı olarak o çerçeve üzerinden ele alınmakta ve tartışılmaktadır. Medya, genel olarak hâlihazırda çekingen ve uzak durulan konulara dair korkuları ve endişeleri körüklemektedir. Hatta bu körükleme eylemi manipülasyona dönüşmektedir.

Dijital oyunlar, bugün dünyada popülerite kazanan büyük bir endüstriye dönüş-

müştür. Sinema, kitleleri adeta peşinde sürüklerken dijital oyun endüstrisinde elde edilen gelirler sinema filmlerinin önüne geçmiştir. Dijital oyun tüketimi böylesine bir yükseliş gösterirken, yoğun zaman harcanan yeni medya ortamlarından biri haline gelmiştir. Dünyanın birçok noktasında olduğu gibi ülkemizde de dijital oyunlara yönelik ilgi oldukça yoğundur. Eğlence ve boş zaman etkinlikleri denildiğinde dijital oyunlar o etkinliklerin başında yer almaktadır. Fakat dijital oyun dünyası, ülkemizde birtakım endişeler ile yaklaşılabilir bir ortam olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun endüstrisine yeterli yatırım yapılmamasının yanı sıra kurum ve kuruluşların dijital oyun üzerine yayımladığı içerikler bilhassa ebeveynlerde dijital oyunlara karşı çekingenliği beslemeye yöneliktir. Medya aracılığı ile dijital oyunlara yönelik içerikler korku kültürünü yeniden üretmekte ve risk kaygısını artırmaktadır.

Yapılan bu çalışmada, eleştirel söylem analizi yöntemi ile kurum ve kuruluşların dijital oyunları ele alış biçimleri irdelenmiştir. Sosyal medya üzerinden paylaşılan içerikler, korku kültürü kavramı ile açıklanmaya çalışılmıştır.

DİJİTAL OYUN ENDÜSTRİSİ

1980’li yıllar ile atari salonlarının yaygınlaşması ve popüler bir tüketim alanı hâline gelmesi ile esasında oyun dünyası bugünkü şanının temelini atmaya başlamıştır. Oyun konsollarının ev ortamında kendine yer bulması ise o şanı bir adım öteye taşımaya çoktan ortam hazırlamıştı bile. Ayrıca bilgisayarlar aracılığı ile tüketimi de mümkün olan oyunlar, iletişim teknolojilerinin egemenliğini kurduğu çağda popülerliğini giderek artırmayı başarmıştır.

Gerçek yaşamın kaygılarından uzaklaşmak ve boş zamanı değerlendirmek için tercih edilen dijital oyunlar, sosyalleşme imkânı da sunmaktadır. Bu anlamda dijital oyunlar gerçek yaşamın kaygılarından uzak bir ortamın yanı sıra gerçek yaşamdan bağımsız kimlikler oluşturma imkânı da tanımaktadır. Birey, oynadığı oyunlar aracılığı ile gerçek yaşamda sergilediği kimlikten bağımsız bir kimlik sergileyebilmektedir. Olduğundan daha farklı bir kimliğe bürünmek, bireye farklı hazlar tatması için bir fırsat da sunmaktadır elbette. Esasında bu hazlar, bireye dijital oyunu tükettikçe daha fazla tüketmeye zorlamaktadır.

Bugünün penceresinden iletişim şekillerine baktığımızda çevrim içi iletişim yüz yüze iletişimin yerini işgal etmiş ve hatta yüz yüze iletişim artık neredeyse “*de-mode*” hale gelmiş durumda. Covid-19 pandemisi ile uygulanan sosyal mesafe ve karantina ise çevrim içi iletişim yöntemlerini giderek daha gerekli ve popüler kılmıştır. Pandemi günlerinde bireylerin çevreleri ile sosyalleşme konusunda yaşadığı zorlukların, çevrim içi iletişim uygulamaları ile nispeten aşıldığını söylemek

mümkün olacaktır. Evde geçirilen bu dönemlerde, sosyalleşmek için tercih edilen aktivitelerin başında yine dijital oyunlar gelmiştir. Dijital oyunlar, boş zamanların aranılan etkinliği hâline gelirken aynı zamanda sosyalleşmek için de aynı durum söz konusu olmuştur.

Dijital oyun sektörü 2020 yılında Covid-19 pandemisinin de yadsınamayacak etkisi ile %9,3 artış elde etmiş ve 159 milyar dolara ulaşmıştır. Bugün bu istatistikler, dijital oyun sektörünün birçok endüstri alanını geride bırakarak daha yüksek gelir elde ettiğini göstermektedir. Dijital oyunların, pandeminin adeta başrolü olması ile oyun pazarındaki gelirlerde artış yaşanmıştır. Dijital oyun endüstrisinde en büyük gelir artışı ise mobil oyunlarda olmuştur. Mobil oyunlar 2020 yılında 77,2 milyar dolar gelir elde etmiştir. Yine 2020 yılı içerisinde konsol oyunları %6,8 bir artış ile 45,2 milyar dolara ulaşmış ve kullanıcı sayısı 729 milyonu aşmıştır. Yayınlanan istatistikler doğrultusunda, dijital oyun pazarının 2026 yılına kadar 295 milyar dolardan fazla gelir elde edeceği düşünülmektedir. Bununla beraber şu anda dünyada yaklaşık 2.7 milyar dijital oyun oynayıcısı bulunmakta ve bu sayının 2021 sonunda 2.91 milyar, 2023'ün sonunda ise 3.07 milyara ulaşması beklenmektedir (URL-1).

Dijital oyun pazarını coğrafi olarak değerlendirdiğimizde 2020 yılında en çok gelir elde eden bölge 78 milyar dolar ile Asya-Pasifik ülkeleri olmuştur. Kuzey Amerika ise 40 milyar dolar ile ikinci sırada yer almıştır. Bu iki bölgede önde gelen ülkeler ise Çin ve Amerika Birleşik Devletleri'dir. Gelir sıralamasında Avrupa 29,6 milyar dolar ile üçüncü sırada, 6 milyar dolar ile Latin Amerika dördüncü sırada, Orta Doğu ve Afrika ise 5,4 milyar dolar ile beşinci sırada kendisine yer bulmuştur (URL-2).

Türkiye'de dijital oyun sektörüne baktığımızda da 2020 yılında büyüme olduğunu söylemek mümkündür. Pandeminin sosyal yaşama etkisini yakından hisseden ülkelerden biri olan Türkiye de sosyalleşmek ve zaman geçirmek adına dijital oyunlara yönelmiş ve 2020 yılı içerisinde bilhassa mobil oyun sektöründe bir artış yaşanmıştır. 2020 yılı, 2019 yılına kıyasla dijital oyun satışının %29 artış yaşandığı bir yıl olmuştur. Bu dönemde oyuncu sayısı da 32 milyondan 36 milyona ulaşmıştır. Türkiye'de oyun şirketi sayısına baktığımızda ise 2019 yılında 42, 2020 yılında ise 6 oyun şirketi kurulduğu görülmektedir. Oyun geliştirici sayısı böylece 239'a yükselmiştir. Pandemi günlerinde ev kapanmalarında Türkiye'de mobil oyunlarda bir artış olmuş ve günde ortalama 4 saatten fazla oyun oynanmıştır. Türkiye'de oyun alışverişine baktığımızda, 2019 yılında kadınlar alışverişin %18'lik bölümünü oluştururken 2020 yılında bu oran %30'a kadar ulaşmıştır. 2020 yılında Türkiye'de yetişkinlerin ortalama %79'unun mobil oyun oynadığı görülmektedir. Bu oranda Türkiye'deki yetişkin kadınların payı

%81,7 iken, erkeklerin oranı ise %76,5'tir (URL-3).

Türkiye’de dijital oyun sektörü her ne kadar ilerleme gösterse de toplumda dijital oyuna ve dijital oyun oyuncularına karşı beslenen bir önyargı bulunmaktadır. Çünkü dijital oyunların medyadaki temsili yıllar geçmesine rağmen olumsuzluğunu sürdürmektedir. Türkiye’deki devlet kurumlarının ve sivil toplum kuruluşlarının dijital oyunlar üzerinden bilhassa da dijital oyun bağımlılığı üzerinden yürüttüğü kampanyalar bu olumsuz temsili sürekli hâle getirmektedir.

Dijital oyun dünyasının medyadaki olumsuz temsiline incelenmesi için bir sonraki başlıkta dijital oyunlar Frank Furedi’nin “*korku kültürü*” yaklaşımı ve risk toplumu bağlamında ele alınacak ve bu kavramlar açıklanmaya çalışılacaktır.

KORKU KÜLTÜRÜ VE DİJİTAL OYUN DÜNYASI

1990’lı yıllar ile “güvenlik” adeta temel bir değer hâline gelmiş ve değiştirme isteği yerini güvenliği sağlama kaygısına bırakmıştır. Her geçen gün güvenlik ile ilgili endişeler artmaktadır. Büyük tehlikelerin yanı sıra kişisel güvenlik ile ilgili riskler de güvenlik kavramının içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Furedi’ye göre, potansiyel tehlikeler gün be gün genişlemekte ve bunun sonucunda güvenlik kalıcı bir kaygıya dönüşmektedir (Furedi, 2001:25). Furedi, güvenlik kaygısından bahsederken bu kaygının rutin bir hâl aldığını ve insan davranışlarının hiçbir alanının bu kaygıdan bağımsız olmadığını öne sürmüştür. Furedi’ye göre medya da bu noktada “risk” kavramı ile yakından ilgilenmiş ve gazeteler “risk toplumu” terimini daha çok zikreder duruma gelmiştir. Akabinde daha fazla uzmanın bir konu hakkındaki tehlikeler üzerine tavsiyelerde bulunması ile neyin güvenli neyin riskli olduğu sorusunu da beraberinde getirmiştir.

Bugün, toplumsal ve teknolojik gelişmeler ışığında elbette yaşam çok daha kolay ve ihtiyaçlar daha erişilebilirdir. Dolayısıyla daha sağlıklı bir yaşam da mümkün olmaktadır. Ancak Furedi’nin görüşüne göre birçok insan toplumsal ve ekonomik anlamda yaşanan ilerlemelerin daha büyük ve yeni sorunlara yol açacağını düşünmektedir. Bilimsel gelişmelerin yaşatacağı sorunlar hesaplanamaz ve önlenemez olarak görülmektedir. Bu noktada da yeni teknolojilerin çevreye zarar verdiği şüphesi geniş güvenlik kaygısına temel oluşturmaktadır. Furedi’ye göre böyle bir atmosferde, yani sürekli olarak risk ve güvenlik kaygısının egemenlik kurduğu düzende, bireyler davranışlarına ket vurmaya ve kendilerine sınır getirmeye çağrılmaktadır. Furedi bu bakış açısının bir anlamda önemli sonuçlar doğurduğunu belirtir. Güvenlik kavramının kutsallaştırılması ve risk almanın lanetlenmesi ile beraber toplumlar yeniliğe ve deneylere kapalı hâle gelir. Yeniliğe kendini kapatan toplumlar esasında karşılaştıkları sorunlarla uğraşamaz, aciz bir

varlığa dönüşür. Furedi bu bakış açısını “*Bizi ve çocuklarımızı riskten korumak adına deney yapmanın sınırlandırılması aslında insanın potansiyelinin hor görüldüğü anlamına gelir*” ifadesi ile eleştirmektedir (Furedi, 2001:39).

90’lı yılların sonunda “*Korku Kültürü*” isimli kitabı kaleme alan Furedi, internete dair geliştirilen korkuya da değinmiştir. İnternet, yaşam standardını yükseltecek bir araç olarak görülürken aynı zamanda yeni risklerin ve tehlikelerin de ortaya çıkacağı bir ortam olarak görülmeye başlanmıştır. Siber ortamın taşıdığı tehlike konusunda başı çeken endişe ise siber porno ve kişisel bilgilerin ele geçirilmesi olmuştur. Furedi, internet dahil yeni birçok teknolojinin riskli olarak görülmesini olağan karşılar. Çünkü ortaya çıkan her yeni risk, toplum tarafından ciddiye alınmaktadır. 1996 yılında Dr. Ivan Goldberg, “internet bağımlılığı sendromu”ndan ilk bahsettiğinde bunun bir şaka olduğu düşünülmüştür. Bununla beraber internet bağımlılığı sendromu, o dönemde işten çıkarılmanın, iflasın, ilişkilerin zedelenmesinin ve hatta intihar etmenin sorumlusu olarak nitelendirilmiştir (Akt. Furedi, 2001:63).

Furedi, internet hakkındaki endişelerin esasında var olan korkuların internette yeniden hayat bulması ile ortaya çıkacağını ileri sürer. İnternet, o dönemde ortaya çıkan yenilikler aracılığı ile insanların huzurunu ve güvenliğini bozacak kişiler için fırsat ve olanak sunan bir araç olarak yorumlanır. Bu kaygılar doğrultusunda, Furedi bütün yeniliklerin aslında potansiyel tehlikeleri artırdığını belirtir. Birçok yenilik ve gelişmede de tehlike potansiyelinin görülmesinin sebebi esasında budur; yani var olan tehlikenin bu yenilikler ile yeni bir boyut kazanması. Furedi, aslında toplumda var olan kaygıların gelişen teknoloji ile ortaya çıkan bir süreç olmadığını da ekler. Özellikle internet ortamına duyulan paniğin kaynağı aslında toplumda zaten var olan çocukların güvenliği konusundaki artmış olan kaygıdır. Furedi’ye göre çocukların güvenliği ile ilgili kaygıların video ve bilgisayar oyunları ile ilişkilendirmesi oldukça olağandır. Çünkü ortaya çıkan her bir yenilik, geçmiş deneyimler üzerinden incelendiğinde o yeniliğin çocukları riske attığından ve hatta uluslararası terör için bir zemin oluşturduğundan şüphelenilir (Furedi, 2001:64).

Risk ve kaygılardan söz ederken sanayileşme süreci ile toplumların yaşadığı gelişmesi sürecini risk toplumunun belirleyicisi olarak gören Ulrich Beck’e değinmek de yerinde olacaktır. Beck’in risk toplumu kuramı, sanayi toplumunun beraberinde getirdiği çevresel, kültürel ve toplumsal yan etkiler ile tehlike, tehdit ve risk gibi kavramları da içerisinde barındırmaktadır. Beck’e göre sanayi toplumunun devamında gelen risk toplumu, denetim eksikliği, bilinçsizlik ve yeniliklerin adeta sorgusuzca yaşanması ve risklerin dönüşmesi ile meydana gelmektedir. Riskler sadece çağımızın bir sorunu değildir, riskler yüzyıllardır

varlığını sürdürmektedir. Fakat günümüz çağında riskler boyut değiştirmiştir. Doğal felaketler ve salgın hastalıklar dışında yaşanan teknolojik gelişmeler de risk kavramının boyutunu değiştirmiştir (Çuhacı, 2004:42).

Beck, 2003 yılında katıldığı bir söyleşide, modern dünyanın getirdiği teknolojik gelişmelerin ışığında dünyadaki ölçülebilir risk ile ölçülemez güvensizlikler dünyasından söz etmiştir. Beck, bu doğrultuda çağımızda verilen kararların dünyadaki yaşamı tehdit eden ve kontrol edilemez sonuçlara sürüklediğini ifade etmiştir. Aynı zamanda ona göre içerisinde bulunduğumuz risk toplumu, tek başına bir iklim değişikliği ya da ekolojik felaketler gibi tehlikelerden ibaret değildir. Çünkü bu toplum, her şeyin birbirine bağlı olduğu ve kontrolün kaybedildiği bir toplumdur (URL-4).

Dijital oyunlara korku kültürü ve risk toplumu bağlamında baktığımızda, dijital oyunlar günümüzün popüler bir yeni medya ortamı olarak esasında korkuların ve endişelerin kelimenin tam anlamıyla pompalandığı bir alandır. Yeni iletişim teknolojileri her ne kadar günlük yaşamımızın sıradan bir parçası hâline gelse de teknoloji ile ilgili kaygılar ve “dijital endişeler” bakidir. Bu noktada endişenin en yoğun yaşandığı konulardan biri de günümüzün popüler tüketim alanına dönüşmüş olan dijital oyunlardır. Toplumların risk algısını bir noktada dönüştüren de bilgi ve deneyimin eksikliğidir. Dijital oyunlar her ne kadar diğer ülkelerde olduğu gibi ülkemizde de yüksek kullanıcı sayısına erişmiş olsa da özellikle genç kuşağın dışında kalan jenerasyonun dijital oyunlar konusunda endişeli olduğu varsayılmaktadır.

Dijital oyunlar ile korku kültürünü bir araya getiren kavramların başında kuşkusuz dijital oyun bağımlılığı gelmektedir. Bağımlılık, korku kültürünün içerisinde karşımıza çıkmakta ve günümüzün de önemli problemleri arasında yer almaktadır. Türk Dil Kurumu Sözlüğünde bağımlılık şöyle tanımlanmaktadır: “*Bir kimseye veya şeye maddi veya manevi yönden aşırı bağlı olmak.*” (Güncel Türkçe Sözlük). Bununla beraber bağımlılık, istem dışı yineleme ve yinelemeye engel olamama durumu olarak da tanımlanmaktadır (Kuş, 2021:15). Amerikan Psikiyatri Birliği’nin yayımladığı kitapta (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders–Mental Hastalıklar Teşhis ve İstatistik El Kitabı) oyun bağımlısı tanısı koyabilmek için 9 kriterden bahsedilmiş ve bu 9 kriterden en az 5 kriterin oyun oynayan bireyde bulunması gerektiği belirtilmiştir. Kriterlere göre; oyunlar ile aşırı zihinsel uğraş, oyun oynamadan uzaklaşıldığında çekilme belirtileri, oyunlar için giderek daha fazla zaman ayırmaya ihtiyaç duyma, oyunlara katılımı kontrol etmek için başarısız girişimler, oyunların dışında kalan hobi ve eğlencelere ilginin azalması, psiko-sosyal sorunların bilgisine rağmen aşırı derecede oyun oynamaya devam etme, oyun oynama miktarı ile ilgili bireyin çevre-

sindeki yakınlarını yanıltıcı bilgi vermesi, olumsuz ruh hallerinden uzaklaşmak için oyun oynama ve oyunlara katılımdan dolayı iş ve kariyer fırsatını kaybetme oyun bağımlılığından söz etmek için gerekli maddelerdir (Akt. Kuş, 2021:18-19).

Medya, toplumların riski algılayış biçimlerini şekillendirmektedir. Çeşitli çalışmalarına göre medyanın belirli suçlar ya da hastalıklar konusunda yaptığı vurgu, kamuoyunun bu sorunlarla ilgili tehlike duygusunu artırmaktadır (Furedi, 2001:83). Bu bağlamda, dijital oyunlar konusunda medyada oluşturulan algı da elbette hâlihazırda var olan dijital oyun bağımlılığı endişesini beslemektedir. Bilgi edinmek için kişisel deneyimler yerine medya yolunu tercih eden bireyler, bilginin aktarılma tarzından etkilenmektedir. Bilginin aktarılma tarzı, bireylerin sorunu algılayışına yön vermektedir. Medyadaki haberlerin riski ifade etme biçimi, riski nitelerken kullanılan semboller ve söylem riskin algılanışını belirlemektedir.

Bu doğrultuda, çalışmanın bir sonraki bölümünde “Kamuya Yararlı Cemiyetler” arasında yer alan Yeşilay’ın ve devlete bağlı yapıların dijital oyun üzerine yaptıkları sosyal medya paylaşımları ve uyarıları söylem analizi yöntemi ile alınmış ve bu paylaşımların korku kültürüne nasıl yön vereceği tartışılmıştır.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE YÖNTEMİ

Yapılan bu çalışmada, günümüzün ayrılmaz bir parçası hâline gelen ve yaratıcı endüstri içerisinde bugün önemli bir yer tutan dijital oyunların, Türkiye’nin önde gelen sivil toplum kuruluşlarından biri olan Yeşilay tarafından nasıl değerlendirildiği ve dijital oyun konusunda nasıl bir yaklaşım sergilendiği anlatılmaya çabalanmıştır. Yeşilay’ın yanı sıra Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı (Siberay), Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumuna bağlı Güvenli İnternet Merkezi ve Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisinin sosyal medya paylaşımları üzerinden bir analiz gerçekleştirilmiştir. Bu sosyal medya paylaşımları, amaçlı örneklemeler olarak çalışma için uygun içeriğe sahiptir. Amaçlı örnekleme, nitel araştırmalarda yaygın bir örnekleme türü olarak bilgi açısından zengin durumların seçilmesinden oluşmaktadır. Araştırmanın amacına en iyi hizmet eden amaçlı örnekleme, örneklemin evreni temsil etme kaygısı yoktur. Elde edilen sonuçlar evrene genellemeden araştırmanın amacı doğrultusunda yorumlanır. Bu yorumlama, seçilen örneklem temelinde gerçekleşir (Baştürk ve Taştepe, 2013:144). Bu doğrultuda, amaçlı örnekleme tekniği ile seçilen sosyal medya paylaşımları, bizzat çalışmada örneklemin betimlenmesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çalışmada sivil toplum kuruluşu olan Yeşilay’ın ve devlet kurumlarının dijital oyun konusunda izlediği çizginin korku kültürü bağlamında nerede durduğu ve bununla beraber böylesine gündemde olan bir alanda toplumun nasıl

yönlendirildiği sorusuna yanıt bulmak istenmiştir. Sosyal medya aracılığı ile yapılan paylaşımların nasıl yankı bulduğu konusu da merak konusudur. Dünyanın birçok yerinde yatırımlar yapılan dijital oyun endüstrisine Türkiye'nin önde gelen kurum ve kuruluşlarının bakış açısının ne olduğunu ortaya koymak da bu noktada önemli görünmektedir.

Bu çalışmada elde edilen içerikler, Teun A. van Dijk'in eleştirel söylem analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Söylem; söz, hitabet, bir konuyu sözle veya yazılı olarak işlemek anlamına gelmektedir. Aynı zamanda söyleme eyleminin sonucunda ortaya çıkan dilsel ifadelerin sözlü veya yazılı hâlidir. Söyleyen, söylenen şeyi yani mesajı alıcılara ulaştırmak üzere kodlamaktadır. Kodlama, bireyin yaşadığı kültüre, eğitimine, mesleğine vb. bağlı olarak değişim göstermektedir. Söylem, tam da bu nedenle bireysel değil sosyal bir konudur. Dolayısıyla söylem, sosyal, siyasi, kültürel ve ekonomik alanlarla da ilgilidir (Bal, 2016:286). Söylem analizi, şiir, roman, haber, film, reklam vb. içerikler üzerine uygulanırken esasında amaç metnin içindeki anlamların ortaya çıkarılmasıdır. Bu analiz sözcükler ve cümleler aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. Söylem analizinde sözcüklere ve tümcelere bakılırken görünürdeki anlamlarının dışında o terimlerin üretildikleri ilişkilere ve tarihsel süreçlere de odaklanılır. Bu doğrultuda söylem analizi, dil aracılığı ile metnin sosyo-politik ve kültürel kodlarını da inceler (Güngör, 2016:256).

van Dijk, eleştirel söylem analizi yaklaşımı ile Avrupa'daki etnik grupların ve azınlıkların medyada nasıl temsil edildiğine odaklanmıştır. Özellikle haberler üzerinden bir çözümleme yapan van Dijk, önyargının ve ırkçılığın yeniden üretimini ortaya koymaya çalışmıştır (Durna ve Kubilay, 2010:67).

van Dijk eleştirel söylem analizi ile sosyal sorunlara ve bilhassa egemenliğin yeniden üretiminde söylemin rolü üzerinde durmuştur. Eleştirel söylem analizi, egemen grupların çıkarını söylemler aracılığı ile anlamaya çalışır. van Dijk'a göre toplumun egemen grupları zihinlerin denetimi için metinleri ve konuşmaları da denetim altında tutmak ister. Bu yöntem doğrultusunda, yani söylem üretimi ile Van Dijk toplumsal denetimin sağlanacağını ifade eder. van Dijk'a göre güçsüz olanların söyleyeceği hiçbir şey, konuşacakları hiç kimse yoktur ve çocuklar, kadınlar, mahkûmlar vb. gruplar güçlü olanlar konuşurken sessiz kalmaktadır (Bal, 2016:346).

van Dijk'a göre söylem analizinde metin içinde yatan ideolojiyi çözebilmek için cümlelerde veya metnin bir bölümünde ima edilen anlamların açık hâle getirilmesi eleştirel analizin güçlü bir aracıdır. Bazı cümleler söylendiği şeyden çok daha fazlasını içermektedir. Söylemi analiz etmek için metinde bulunan önyargı, yadsıma gibi ifadeleri keşfetmek aslında önemli birer ipucu sağlamaktadır.

Örneğin “X’e karşı değilim ama...” şeklindeki bir ifade aslında X’e karşı olmakla beraber aynı zamanda “ama” ile başlayan cümlede, “X” ötekileştirmeye devam edilmektedir (Bal, 2016:349).

van Dijk’in sunduğu çözümlene çerçevesi mikro ve makro yapı olarak iki düzeyde ilerlemektedir. Mikro düzeyde; sözcük seçimleri, cümle yapıları ve cümleler arasında kurulan nedensellik ilişkileri ile retorik incelenmektedir. Sözcük seçimleri, bir metinde egemen olan ideolojiyi de ortaya koymaktadır. Örneğin bir kişinin “terörist” ya da “özgürlük savaşçısı” olarak nitelendirilmesi gazetecinin veya gazetenin ideolojisini gösteren bir detaydır. Cümle yapılarında incelenen detaylar cümlenin basit veya karmaşık, aktif veya pasif olup olmadığına dair sorular üzerinden şekillenmektedir. Retorik ise haberin inandırıcılığını artırmaya yöneliktir. Haber metninde yer verilen istatistikler, tanık görüşleri vb. bir ikna yöntemi olarak haberin inandırıcı olmasını sağlamaktadır (Durna ve Kubilay, 2010:68).

Makro düzeyde gerçekleşen analizde ise tematik ve şematik olarak iki boyut karşımıza çıkmaktadır. Tematik analiz; haber başlıkları, alt başlıklar, haber girişi ve spotlardan oluşmaktadır. Tematik yapı, bir haberin makro örgütlenmesini ortaya çıkarmaktadır. Haberin makro düzeyde içeriğinin temsilleri haberin anlamını nitelendirmektedir. Şematik analiz ise durum ve yorumdan oluşmaktadır. Haber metni incelenirken ardalın bilgisi, bağlamsal bilgi, sonuçlar ve haber kaynakları temel ölçütler olarak değerlendirilmektedir. Durum bölümünde, hikâye örgüsü irdelenmektedir. Durum hakkında bilginin tam olup olmadığına bakılmaktadır. Ana olayın işlenişi ve sonuçlar incelenmektedir. Bu noktada ardalın bilgisi, olayların toplumsal ve siyasi yönünü ifade etmektedir. Yorum bölümünde ise haber kaynakları habere konu olan olayın taraflarının tepkileri ele alınmaktadır (Durna ve Kubilay, 2010:68).

Tablo 1. Hüseyin Bal'ın "Nitel Araştırma Yöntem ve Teknikleri" Kitabından Yararlanarak Oluşturulan Eleştirel Söylem Analizi Modeli

<p>A. Makro Yapı</p> <p>1. Tematik Yapı</p> <ul style="list-style-type: none">a. Başlıklarb. Video- Fotoğraf Tanımlarıc. Etiketler <p>2. Şematik Yapı</p> <ul style="list-style-type: none">a. Durum Tanımı<ul style="list-style-type: none">1. Videonun Anlatım dili2. Sonuçlar3. Ardalan Bilgisi4. Bağlam Bilgisi <p>B. Mikro Yapı</p> <p>1. Sentaktik Çözümleme</p> <ul style="list-style-type: none">a. Cümle Yapılarının Aktif veya Pasif Olmasıb. Cümle Yapılarının Basit veya Karmaşık Olması <p>2. Bölgesel Uyum</p> <ul style="list-style-type: none">a. Nedensel İlişkib. İşlevsel İlişkic. Referansal İlişki <p>3. Kelime Seçimleri</p> <p>(Metafor, metanomi, düz değişmece)</p> <p>4. Retorik</p> <ul style="list-style-type: none">a. Görsellerb. İnanırcı Bilgiler

van Dijk'in sunmuş olduğu bu analiz çerçevesi, metinlerin toplumsal bağlam ile ilişkisini ortaya koymaya yardımcı olmaktadır. Ayrıca van Dijk eleştirel söylem analizi yaparken dikkat edilmesi gereken noktalar olduğunu vurgulamaktadır. Söylemin bağlamını incelemek, hangi grupların ve iktidar ilişkilerinin

bulduğunu çözümlmek, “biz” ve “onlar” hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri ortaya çıkarmak, imaları çözümlmek ve kutuplaştırılmış grup kanaatlerini vurgulayan biçimsel yapıyı incelemek van Dijk’in vurguladığı noktalar arasında yer almaktadır.

YEŞİLAY’A AİT İÇERİKLERİN ANALİZİ



Şekil 1. Yeşilay’ın 8 Eylül 2020 Tarihli Twitter Paylaşımı

Kaynak: (URL-5).

Eleştirel söylem analizi yönteminin birinci düzey çözümlmelerinden biri olan makro yapı üzerinden bir inceleme yaptığımızda, Şekil 1’de yer alan metnin “Dijital oyunların spor olarak isimlendirilmesi zararlarının göz ardı edilmesine neden oluyor.” şeklindeki giriş cümlesi direkt olarak dijital oyunlara karşı çıkan bir duruş sergilendiğini göstermektedir. E-spor kavramına önyargı ile yaklaşan Yeşilay, kullanılan görselde “Sporun eee’si olur mu?” sorusu ile e-spor’a karşı sunduğu önyargıyı pekiştirmiştir. E-spor, insanların bilgi ve iletişim teknolojilerini kullandıkları spor faaliyeti alanı olarak tanımlanmaktadır. Yanı sıra, iki insanın internet aracılığı ile ya da büyük organizasyonlar ile bir araya geldikleri ve

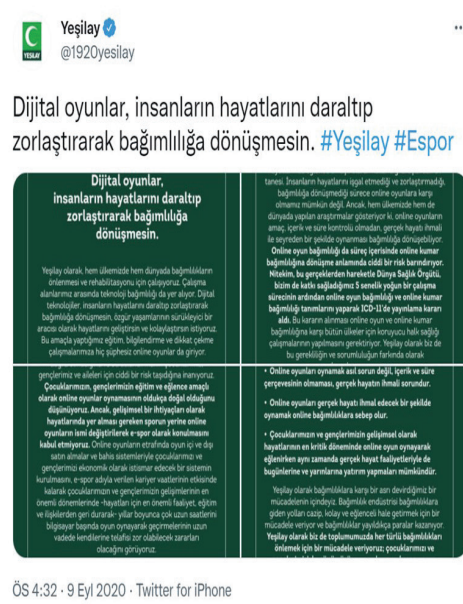
hem fiziksel hem de zihinsel olarak birçok spordan daha fazlasını kapsayan bir spor olarak görülmektedir. Ayrıca e-spor bireysel ya da takımlar hâlinde, farklı dallarda, refleks, hızlı karar verme, el-göz koordinasyonu gibi yeteneklerin ortaya çıktığı sanal platformlar olarak tanımlanmaktadır (Çetinkaya, Zalimalioğlu, 2021:123). Bugün dünyanın birçok noktasında, Türkiye de dahil olmak üzere, e-spor alanında büyük turnuvalar düzenlenmekte ve günümüzün önde gelen global şirketleri bu turnuvalara ve e-spor takımlarına sponsor olmaktadır. Ekonomik yapı içerisinde önemli bir payı olan dijital oyun endüstrisi ve e-spor üzerine yapılan bu paylaşımda metnin daha giriş cümlesinde kendini gösteren önyargı, cümlenin devamında değinilen teknoloji ve kumar bağımlılığı ile yine kendine yer bulmaktadır. Paylaşımda ardalan ve bağlam bilgisine bakıldığında bu detayların eksik kaldığı da görülmektedir. Dolayısıyla içerik, bağımlılığın tanımına dair bilgiden yoksundur.

Yeşilay'ın paylaşımda tercih ettiği söylem, internetin yaygınlaştığı ilk dönemde internete ve teknolojiye karşı geliştirilen korkunun ve onların birçok riski içerisinde barındırdığı düşüncesinin günümüze kadar ulaştığını kanıtlar nitelikte. Bağımlılık kaygısının da dile getirilişi, hâlihazırda varlığını sürdüren korkuyu yeniden üretmektedir.

Mikro düzeyde bir analiz yaptığımızda, cümle yapılarının aktif ve basit olduğu görülmektedir. Bu yapıda bir cümle ise daha etkili ve anlaşılır bir görünüme bürünmektedir. Fakat “dijital oyunların spor olarak isimlendirilmesi” şeklinde başlayan cümle, e-spor camiasının olumsuz yönde eleştirildiğini ortaya koymaktadır. Bu cümle aynı zamanda bölgesel uyum üzerinden incelendiğinde nedensel ilişkiyi de göstermektedir. Dijital oyunların e-spor olarak nitelendirilmesi sanki kumar bağımlılığına sebep olmaktadır gibi bir algı oluşturmaktadır.

Yeşilay'ın e-spor dünyasını eleştirdiği ve toplumu uyardığı bu paylaşımda, seçilen görselin retoriği güçlendirdiğini söylemek mümkündür. Söylemde, retoriğin okuyucuları ikna etmek ve inandırmak için oldukça mühim olduğunu belirten Van Dijk'ın bakış açısı doğrultusunda bir inceleme yaptığımızda, görselde nispeten şişman bir gencin tercih edilmesi de metinde hâkim olan önyargı ifadesini beslemektedir. Bu görsel seçimi akıllara “oyunlara zaman ayırırsanız beraberinde şişmanlık da gelir” düşüncesini getirmektedir. Dolayısıyla aslında toplumun yaşadığı korkulardan biri olan şişmanlık endişesi de yeniden üretilmektedir.

KORKU KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUN ÜZERİNE YAYIMLANAN UYARILARIN İNCELENMESİ



Şekil 2. Yeşilay’ın 9 Eylül 2020 Tarihli Twitter Paylaşımı

Kaynak: (URL-6).

Yeşilay’ın 9 Eylül 2020 tarihli paylaşımına baktığımızda Covid-19 pandemisinin etkilerinin yoğun yaşandığı ve bireylerin daha çok dijital oyunlara yöneldiği günlerde Yeşilay’ın paylaşımları da dijital oyun ve bağımlılık üzerinedir. Makro yapı üzerinden eleştirel söylem analizi gerçekleştirdiğimizde yine paylaşımın “Dijital oyunlar, insanların hayatını daraltıp zorlaştırarak bağımlılığa dönüşmesin.” şeklindeki başlığı dikkat çekmektedir. Bu paylaşımında, Yeşilay önyargı ifadeleri kullanarak, söylem analizi için önemli ipuçları vermeye devam etmektedir.



Şekil 3. Yeşilay’ın 9 Eylül 2020 tarihli Twitter paylaşımı

Kaynak: (URL-6).

Twitter’ın karakter kısıtlamasından dolayı paylaşım metnini görseller hâlinde sunan Yeşilay, Şekil 3’te görülen paylaşımın birinci görselinde paylaşım başlığındaki cümleyi yineleyerek endişe üretmeye devam etmiştir. Fakat bunun yanında olumlu bir ifadeye yer verilerek dijital teknolojilerin hayatı kolaylaştıran ve geliştiren yanının olduğu da belirtilmiştir. Yeşilay’ın e-spor konusunda sergilediği katı tavır bu paylaşımında yerini orta yolu bulan bir söyleme bırakmıştır. Fakat bununla beraber teknoloji bağımlılığına değinerek “teknoloji her ne kadar hayatı kolaylaştırırsa da bağımlılık riski taşımaktadır” kaygısını yeniden üretmektedir. Dolayısıyla korku kültürünü sürdüren anlayış esasında varlığını sürdürmektedir.

Cümle yapılarına baktığımızda aktif ve kısmen basit kısmen karmaşıklığa doğru evrilen bir görünüm karşımıza çıkmaktadır. Basit cümle yapıları, dört görsel hâlinde sunulan metinde anlaşılabilirliği artırmaktadır. Ayrıca metnin sonunda, yapılan çalışmalara değinilmesi de konuya dair bağlam bilgisini de zenginleştirmektedir.



Şekil 4. Yeşilay’ın 9 Eylül 2020 tarihli Twitter paylaşımı

Kaynak: (URL-6).

Şekil 4’te bulunan paylaşımın ikinci görselinde yer alan metne bakıldığında, van Dijk’ın önyargı ve yadsıma gibi ifadelerin söylem analizinde önemleri ipuçları olduğunu belirttiği akıllara gelmektedir. “X’e karşı değilim ama...” şeklindeki yapıyı bu metinde “...Online oyunlara karşı olmamız mümkün değil. Ancak...” cümlesinde görüyoruz. Bu bağlamda irdelediğimizde, aslında “ancak” ifadesi ile devam eden metinde bağımlılık konusundaki endişe yine beslenmeye devam edilmiştir. Metin içerisinde 5 senelik bir çalışma yapıldığına değinerek konuya dair ardalın bilgisi de zenginleştirilmektedir.

Şekil 4’te yer alan metne mikro yapı üzerinden eleştirel söylem analizi getirecek olursak, cümle yapılarında aktiflik göze çarpmaktadır ve bağlaçlar ile birbirine bağlanan cümlelerde karmaşıklık söz konusudur. Görseldeki metinde retorik ile ikna ve inandırıcılığın da güçlendirildiğini söylemek mümkün olacaktır. Dünya Sağlık Örgütü ile iş birliği içerisinde bir çalışma yapıldığına değinmek Yeşilay’ın bağımlılık konusundaki duruşunu ve metinde yer alan bilgilerin inandırıcılığını beslemektedir.



Şekil 5. Yeşilay'ın 9 Eylül 2020 Tarihli Twitter Paylaşımı

Kaynak: (URL-6).

Şekil 5'te yer alan metne baktığımızda Yeşilay'ın e-spor karşıtı tutumu yine karşımıza çıkmaktadır. Üstelik metnin giriş cümlesinde bulunan ve e-spor kavramının "ciddi bir risk taşıdığı" ifadesi dijital oyun ve e-spor'a yönelik önyargıyı besleyen bir bakış açısı sunmaktadır. Yaşadığımız çağ, teknolojinin ve yeni medyanın günlük yaşamımızın bir parçası olduğu düzenden ibaret olsa da kaygılar ve riskler de çağın bir parçası olmaya devam etmektedir. Yeşilay'ın sosyal medya paylaşımalarında hâkim olan söylem de bu kaygı ve risklere yoğun olarak vurgu yapmakta ve korku kültürünün perçinleyicisi hâline gelmektedir. Başka bir deyişle, metindeki şematik yapıda olayın sunumu olumsuz bakış açısı ile gerçekleştirilmektedir.

Metin mikro yapı düzeyinde incelendiğinde aktif cümle yapısı görülmekte ve cümleler kullanılan bağlaçlar ile karmaşık bir yapıya bürünmektedir. Bölgesel uyum düzeyinde değerlendirme yaptığımızda ise oyunların ve e-spor kavramının gençlerin ekonomik istismarına sebep olacağı detayı ile nedensel bağlar kurulmaktadır, dolayısıyla nedensel ilişkiden söz etmek uygun olacaktır. Metinde tercih edilen sözcük seçimleri de Yeşilay'ın oyunlara karşı tutumunu ortaya koymaktadır.



Şekil 6. Yeşilay'ın 9 Eylül 2020 Tarihli Twitter Paylaşımı

Kaynak: (URL-6).

Şekil 6'da yer alan metnin giriş cümlesine baktığımızda esasında metnin başlangıcında ortaya koyulan ılımlı tavır, e-spor konusundaki katı görüş ile yerini yeniden korku kültürünü tırmandıran bir söyleme bırakmıştır. Olayın sunumu da yine bağımlılık konusu üzerinden ilerlemektedir.

Metnin bu son paragrafına mikro yapı düzeyinde baktığımızda aktif ve basit yapı cümlelerin yer aldığı görülmektedir. Metin, paylaşımın son paragrafı olarak açıklayıcı ve özetleyen niteliktedir. Metnin genel yapısını bölgesel uyum bağlamında değerlendirildiğimizde işlevsel ilişkinin bulunduğu görülmektedir. İşlevsel ilişki, bir cümlenin açılımının diğer cümlelerde yer aldığını ifade etmektedir. Bu metinde de işlevsel ilişki ile konuya dair özetleme yapıldığı dikkat çekmektedir. Bununla birlikte metinde referansal ilişki de göze çarpmaktadır. Dijital oyun ve e-spor kavramı sürekli olarak bağımlılık ve risk terimleri ile birlikte ele alınarak bağ kurulmakta ve bu bağ üzerinden bir yapı oluşturulmaya çalışılmaktadır. Metinde retorik ile güçlendirilen bir söylem görülmektedir. Yeşilay, kuruluşunun 100. yılı olduğu bilgisine görsel tasarımlarında da yer vererek yaptığı paylaşımlarında bu kez metinde de bir asrı devirdiklerini ekleyerek Yeşilay'ın köklü bir kuruluş olduğu imasında bulunmuş ve dolayısıyla böylesi köklü bir kuruluşa inanılması için kapı aralamıştır.



Şekil 7. Yeşilay’ın 18 Kasım 2020 tarihli Twitter paylaşımı

Kaynak: (URL-7).

Şekil 7’de bulunan paylaşımın giriş cümlesine baktığımızda “Dijital oyun bağımlılığı hastalıktır.” cümlesi son derece yankı uyandıran ifadedir. Metindeki sunum, katı bir şekilde dijital oyunların bağımlılığa yol açtığı düşüncesi ile gerçekleşmektedir. Dünya Sağlık Örgütü’nün hastalık ve sağlık sorunlarının uluslararası sınıflandırma sistemine göre bir bireye oyun bağımlısı tanısı koymak için 12 aylık süreç içerisinde belirtilen tanı kriterlerinin bireyde görülmesi ve davranışın tekrar etmesi gerekmektedir. Bu tanı kriterleri arasında; oyun oynarken kabiliyetlerin zayıflaması, oyuna verilen önceliğin günlük diğer aktivitelerin önüne geçmesi ve negatif sonuçlarının görülmesine ortaya çıkmasına rağmen oyun oynama eyleminde görülen devamlılık ve artış yer almaktadır (Akt. Kuş 2021:19). Bu doğrultuda, anlaşılmaktadır ki sadece sık oyun oynama eylemi gerçekleştirmek dijital oyun bağımlılığından söz etmek için çok da yeterli değildir. Dolayısıyla bu paylaşımında ardalan ve bağlam bilgisinden yoksun bir metin karşımıza çıkmaktadır.

Yeşilay’ın giriş cümlesinde hastalık kavramı üzerinde durması da aslında salgın hastalık döneminden geçtiğimiz bugünlerde, hastalık kaygısını adeta yeşertmektedir. Cümle yapıları üzerinden baktığımızda ise metnin oldukça basit olduğu ve

dolayısıyla daha çarpıcı bir form kazandığı göze çarpmaktadır.

Yeşilay'ın paylaşım için tercih ettiği görselde bir silah ve bir noktaya nişan alındığı detaylarının bulunması da genel itibarıyla oyunların savaşmaktan ibaret olduğuna dair bir algı da oluşturmaktadır.

SİBERAY'A AİT İÇERİĞİN ANALİZİ



Şekil 8. Siberay'ın 20 Mart 2021 Tarihli Twitter Paylaşımı.

Kaynak: (URL-8).

Emniyet Genel Müdürlüğünün bir parçası olan ve siber suçlarla mücadele eden Siberay'ın paylaşımına makro düzeyde baktığımızda paylaşımın giriş cümlesindeki “Oynamayı çok seviyorlar evet ama...” ifadesi, Yeşilay'ın da paylaşımında kendisini gösteren ipuçları ile aynı doğrultudadır. Karşı olmamakla beraber “ama” ile başlayan cümlede dijital oyunlar ile ilgili olumsuz kavramlara yer verilmiştir. Olayın sunumu ise “obezite” vurgusu ile sağlık sorununa dikkat çekmektedir. Metni mikro düzeyde ele aldığımızda ise aktif ve son derece basit yapıları cümleler karşımıza çıkmaktadır. Basit yapıları kısa cümleler ile okuyucuyu konu hakkında etkilemek çok daha kolay bir hâl almaktadır. Bölgesel uyum düzeyinde

baktığımızda ise cümlede nedensel ilişki göze çarpmakta ve sağlık sorunlarının nedeni olarak dijital oyunlar işaret edilmektedir. Söylemi retorik bakımından irdelediğimizde sağlık sorunları vurgusu yapmak dijital oyunlara dair olumsuz detaylara dikkati yoğunlaştırmaktadır.

GÜVENLİ İNTERNET MERKEZİ'NE AİT PAYLAŞIMIN ANALİZİ



Şekil 9. Güvenli İnternet Merkezi'nin 24 Eylül 2021 Tarihli Twitter Paylaşımı.

Kaynak: (URL-9).

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu bünyesindeki Güvenli İnternet Merkezi'nin paylaşımına baktığımızda Yeşilay ve Siberay'dan daha farklı bir çizgide olduğunu söylemek mümkün olacaktır. Yeşilay'ın ve Siberay'ın paylaşımlarında hâkim olan söylem, dijital oyunlara ve e-spora karşı oldukça mesafeli bir yaklaşımda bulunduğu göstermektedir. Hatta öyle ki yukarıdaki analizlerde görüldüğü üzere Yeşilay e-spor kavramını tümünden reddetmektedir ve dijital oyunun spor sayılamayacağını sıkça dile getirmektedir. Güvenli İnternet Merkezi ise yapılan paylaşımın giriş cümlesinde 2021 yılının e-spor turnuvalarının oyunseverleri “doyuracağına” değinmiştir. Bu bağlamda, diğer paylaşımlara göre daha

KORKU KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUN ÜZERİNE YAYIMLANAN UYARILARIN İNCELENMESİ

eğlenceli ve e-spora karşı daha yakın bir söylem sergilenmektedir. Metnin bu sunumu dijital oyun dünyasına korku ve endişeden uzak bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Ayrıca metinde e-spor kavramına, Türkiye’de e-spora ve devam eden e-spor turnuvalarına dair detayların olduğu yazının linki iliştilmiştir. Paylaşımında bulunan linkler ile birçok bilginin verilmesi de araldan ve bağlam bilgisini desteklemektedir. E-sporu kucaklayan ve dijital oyunlara karşı mesafeli durmayan bu paylaşımında, kavramları açıklayıcı ve aydınlatıcı bir yazının linkinin eklenmiş olması metnin retorikine de katkıda bulunmaktadır.

CUMHURBAŞKANLIĞI DİJİTAL DÖNÜŞÜM OFİSİ’NİN PAYLAŞIM ANALİZİ



Şekil 10. CB Dijital Dönüşüm Ofisi’nin 22 Mayıs 2021 Tarihli Twitter Paylaşımı. **Kaynak:** (URL-10).

Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisinin video aracılığı ile yaptığı paylaşım bakıldığında metindeki sunumun dijital oyun bağımlılığı hakkında uyarıcı nitelikte olduğunu söylemek mümkündür. Bunun yanı sıra videonun anlatım dili basit cümlelerden oluşmaktadır; anlaşılır ve etkileyicidir. Dijital oyun bağımlılığının belirtilerinin anlatıldığı videoda bağlam bilgisinin bulunduğunu söylemek mümkündür. Uyarıların yanında dijital oyunlara karşı mesafe koyan herhangi bir söylem bulunmamaktadır. Fakat videodan alınan ekran görüntüsüne bakıldığında

siyah tonların yoğunlukta olduğu bir video hazırlandığı görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığına karşı uyarıcı ve önerilerde bulunan bu video, tercih edilen siyah tonlar aracılığı ile aynı zamanda dijital oyunlar hakkında karamsar bir duruş sergilemektedir. Dolayısıyla okuyucuların/izleyicilerin zihninde oluşacak imaj da bu karamsarlık ile aynı doğrultuda olacaktır. Çünkü var olan korkuların üzerine karamsarlık ile inşa edilen kaygılar birbirini kuşkusuz besleyecektir.

SONUÇ YERİNE

Bugün hayatın ayrılmaz bir parçası hâline gelmiş olan yeni iletişim teknolojileri şüphe yok ki yaşamın birçok alanını dönüştürmüştür ve dönüştürmeye de devam edecektir. Teknolojinin dönüştürdüğü noktalardan biri olan boş zaman aktiviteleri de hayatımızı şekillendirmektedir. Bu boş zaman etkinliklerinin başında çağımızın önemli başrollerinden biri olan dijital oyunlar gelmektedir. Teknoloji hayatımızı böylesine değiştirme gücüne ve yeteneğine sahipken toplumda var olan korku ve endişeler de bundan nasibini almakta ve korkulara da yenileri eklenmektedir. Dijital oyunlar ile ilgili korku ve riskler de hayatımızın ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir. Özellikle dijital oyun bağımlılığının daha çok konuşulması ve dijital oyunların haddinden fazla tüketilmesi ile beraberinde gelebilecek başka sağlık sorunları da zaten var olan hastalık korkularına bir yenisini eklemiştir.

Türkiye de dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışmalar yürüten ülkelerden biridir. Sağlık Bakanlığı'nın 7-8 Kasım 2018 tarihinde düzenlediği Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı'nda disiplinlerarası bir bakış açısı ile dijital oyun üzerine tavsiyelerde bulunulmuştur. Çalıştay ile ilgili yayımlanan sonuç raporuna göre özellikle çocukların dijital oyunlara bağımlı olmaması için birçok öneri sıralanmıştır. Bu önerilerde ebeveynlerin ve okulların farkındalığını artırmak için çalışmalar yapılması gerektiği vurgulanmıştır. Korku kültürü üzerinden değerlendirdiğimizde, deneyim ve bilgi eksikliğinin olduğu yerde kaygılar ve korkular artmaktadır. Bu noktada yapılacak bilgilendirmeler, riskin algılanış biçiminde önemli bir role sahip olacaktır. Çalıştay raporunda bilgi eksikliğinin giderilmesi adına medya okuryazarlığının yaygınlaştırılması ve anne-babalara yönelik zorunlu bir eğitimin gerektiği vurgulanmıştır. Çalıştay raporunda ayrıca kamu kurumlarının da dijital oyun bağımlılığı konusunda neler yapması gerektiğine dair öneriler bulunmaktadır. Bilhassa kamu kurumlarının dijital oyun bağımlılığını önleyebilmek adına risk altındaki çocuklara yönelik birimler oluşturması gerektiği ifade edilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışmalar yürütecek kurumlarda personel olan uzmanlara hizmet içi eğitim ile personelin de yeterli bilgiye sahip olması gerektiği eklenmiştir (URL-11).

Çalıştay raporunda yer alan önemli başlıklardan biri de oyun bağımlılığında medyanın rolünün tartışıldığı bölümdür. Medya, kuşkusuz bilgi ve deneyimin eksik olduğu konularda toplumu etkilemek ve düşünceleri biçimlendirmek eyleminde oldukça hünerlidir. Medya, düşünceleri biçimlendirirken korku ve kaygılara da yön vermektedir. Bu noktada çalıştayda dijital oyun bağımlılığının önüne geçmek için vurgulanan önlemler arasında koruyucu içerikler hazırlanarak bu içeriklerin kısa aralıklarla sosyal medya platformlarında paylaşılması gerektiği yer almaktadır. Baktığımız zaman yaptığımız bu çalışmada da Twitter’da yapılan paylaşımların kısa aralıklarla gerçekleştiği görülmektedir. Çalıştay raporunda, özellikle ebeveynleri yönlendirmek adına geleneksel medya aracılığı ile kamu spotlarının paylaşılması gerektiği belirtilmektedir (URL-12).

Bugün baktığımızda birçok kamu kurumu ve sivil toplum kuruluşu dijital oyun üzerine adeta kolları sıvamış durumdadır. Yapılan paylaşımların önemli çoğunluğu dijital oyunlar hakkında bilgilendirici ve yönlendirici olmakla beraber bir kısmı da dijital oyunlara ve e-spora karşı mesafesini korumaktadır. Toplumun büyük bir bölümü mobil, bilgisayar ya da oyun konsolları aracılığı ile oyun tüketirken hâlâ oyun dünyasına yabancı olan ve bu konuda kaygı taşıyan birçok birey vardır. Dolayısıyla konu hakkında üretilecek bilgilendirici içerikler var olan kaygıları yeniden üretmektense bugün oyunların hangi alanlarda kullanılabilceği ve nasıl iyileştirilebileceği konusunda fikir vermelidir. Bu bilgilendirmelerin çoğunlukla sosyal medya platformları üzerinden gerçekleştiğini düşündüğümüzde, içeriklerin hızlıca dolaşıma girdiği ve yüzlerce tüketiciye aynı anda ulaştığı için kitleleri etkilemek noktasında çok daha başarılı olacaktır. Bu noktadan baktığımızda hâlihazırda üretilen ve çoğunluğu bağımlılık gibi birtakım sağlık sorunları üzerine yoğunlaşan dijital oyun uyarıları, kaygı ve korkuları söylem aracılığı ile yeniden üretmek konusunda oldukça başarılıdır.

Dünyanın birçok farklı yerinde sinema gibi büyük bir endüstrinin bile önüne geçmiş dijital oyun endüstrisi ile ilgili atılacak adımlar, elbette ki içerisinde barındırdığı zararlı olabilecek yönleri de tartışarak ülkemizde de dijital oyun endüstrisinin daha fazla gelişmesine yardımcı olacak ve önemli bir kapı aralayacaktır. Ancak dijital oyunların ve e-sporun korku kültürünün yeniden üretildiği bir alan olarak varlığını sürdürmesi dijital oyunun açtığı birçok pencereyi kapatacak ve önüne geçilemeyecek önyargıların sürekliliğini korumasına yol açmış olacaktır.

KAYNAKÇA

Bal, H. (2016). *Nitel Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. İstanbul: Sentez Yayıncılık.
Baştürk, S., Taştepe M. (2013). Evren ve Örneklem. S. Baştürk (Der.), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (ss.129-159). Ankara: Vize Yayıncılık.

- Çetinkaya, A., Zalimalioğlu, G. (2021). E-Sporun Medyada Temsili: Türkiye ve Amerika'daki Çevrimiçi Gazeteler Üzerinden Bir İnceleme. Ö.Uğurlu Akbaş, Ö. A. Kuş (Der.), *Oyunların Dijital Hali* (ss.119-150). İstanbul: Urzeni Yayınevi.
- Çuhacı, A. (2004). Ulrich Beck'in Risk Toplumu Kuramı.Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Durna, T., Kubilay, Ç. (2010). Söylem Kuramları ve Eleştirel Çözümlemeleri. T. Durna (Der.), *Medyadan Söylemler* (ss.47-81). İstanbul: Libra Kitapçılık.
- Furedi, F. (2001). *Korku Kültürü Risk Almamanın Riskleri* (B. Yıldırım, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Güngör, N. (2016). *İletişim Kuramlar Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Kuş, Ö.A. (2021). Bağımlılık ve Dijitalleşme Bağlamında Oyunlar; İstanbul İli Kapsamında, Y Kuşağı'nın Dijital Oyun Bağımlılığı Ekseninde İncelenmesi. Ö.Uğurlu Akbaş, Ö. A. Kuş (Der.), *Oyunların Dijital Hali* (ss.13-44). İstanbul: Urzeni Yayınevi.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- URL-1 <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>. (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-2 <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>. (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-3 <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>. (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-4 <https://www.sosyalbilimler.org/ulrich-beck-korku-risk-toplumu/>. (Erişim Tarihi: 27 Ekim 2021).
- URL-5 <https://twitter.com/1920yesilay/status/1303359714789593088> (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-6 <https://twitter.com/1920yesilay/status/1303687765880713216> (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-7 <https://twitter.com/1920yesilay/status/1329058454116438016> (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-8 <https://twitter.com/SiberayEGM/status/1373319201549586440> (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-9 <https://twitter.com/guvenlinet/status/1441291697183346688> (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-10 <https://twitter.com/dijital/status/1396044667133865984> (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-11 <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimlilikipdf.pdf>. (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021).
- URL-12 <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimlilikipdf.pdf>. (Erişim Tarihi: 1 Ekim 2021)