

# Dijital Şiddetin Yansıması: “Atomic Heart” Oyun İncelemesi

Reflections on Digital Violence: Analysis of The Game “Atomic Heart”

Beyza BEŞİKCI  • Beyza AKYÜZLÜ  • İbrahim MUSLU 

Araştırma Makalesi / Research Article

Başvuru / Received: 12.08.2024 ■ Kabul / Accepted: 07.12.2024

## ÖZ

Teknolojinin gelişmesi, toplumsal olguların dijitalleşmesini sağlayarak iletişim, eğitim, spor, eğlence gibi pek çok alanın dönüşmesine sebep olmaktadır. Geleneksel oyunun yeni formu olan dijital oyunlar da bu dönüşümün bir parçasıdır. Şiddet unsuru da günümüzde dijitalleşmiş ve dijital oyunlarda sıkça üretilen ve sunulan bir kavramdır. Dijitalleşen dünyada oyunlar, toplumsal olguların aktarılmasına hizmet eden platformlardan bir tanesidir. Dijital oyunlar, kişilere toplumsal, bireysel, sosyolojik olarak kurgusal bir yaşam alanı sunmaktadır. Dijital oyunların, senaryo ile kurgulanması alt metinlerin ve olumsuz değerlendirilebilecek görsellerin yer almasına olanak sağlamaktadır. Dijital oyunlarda yer alan şiddet, sunum, içerik ve sıklık açısından farklılaşmaktadır. Bu durum, dijital platformlarda şiddetin yer almasını, alan yazında araştırılmaya değer bulunmasını, dijital şiddet kavramının önemini göstermektedir. Araştırmanın amacını dijital video oyunlarında şiddetin nasıl yansıtıldığı oluşturmaktadır. Çalışma yaklaşımı olarak karma yaklaşım uygun görülmüş ve birleştirme deseni seçilmiştir. Bu kapsamda içerik analizi ve göstergebilimsel analiz kullanılmıştır. Çalışma örneklemini için “Atomic Heart” oyunu seçilmiş ve 9 saat 45 dakikalık walkthrough videosu, 10 Nisan – 5 Temmuz 2023 tarihleri arasında analiz edilmiştir. Literatürde benzer örneklem ve metodoloji ile dijital şiddeti çözümlen bir çalışmaya rastlanmamıştır, bu da çalışmanın özgün değerini oluşturmaktadır. Ayrıca oyunun güncel olması ve dijital şiddet konusunun iki farklı analiz tekniği ile incelenmesi literatüre katkı sağlamaktadır. Araştırma sonucunda, şiddetin hem sözlü hem de görsel olarak işlendiği görülmüştür. Şiddetin farklı türlerde ortaya konulması, bireyin şiddete daha çok maruz kalmasına ve hedefe ulaşmak için şiddeti gerekli görmesine neden olmaktadır. Oyun boyunca sözlü ve görsel şiddetin sürekli ekrana yansması, oyuncunun hikaye ile şiddeti normalleştirmesine yol açabilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Dijital Şiddet, Atomic Heart, İçerik Analizi, Göstergebilim.

## ABSTRACT

The development of technology enables the digitalisation of social phenomena. Digitalisation is technologically transforming communication, education, sport, entertainment and many other areas. The virtual reproduction and representation of violence is an example of the digitalisation of social phenomena. In the digitalised world, games are one of the platforms that serve to reproduce social phenomena. With regard to violence in digital games, there are differences in terms of presentation, content and frequency. This situation demonstrates the importance of the concept of digital violence, the inclusion of violence in digital platforms, the value of research in the literature and the importance of the concept of digital violence. The objective of the research is to examine the manner in which violence is reflected in digital video games. The study employed a mixed research approach, with a case study conducted as the primary methodology. In this context, content analysis and semiotic analysis were employed. The game “Atomic Heart” was selected for the study sample and 9 hours 45 minutes of walkthrough video was analysed between 10 April - 5 July 2023. There is no study analysing digital violence with a similar sample and methodology in the literature, which constitutes the original value of the study. In addition, the fact that the game is up-to-date and the issue of digital violence is analysed with two different analysis techniques contributes to the literature. The research findings revealed that violence was both verbal and visual in nature. The presentation of violence in different forms results in individuals being exposed to it more frequently and perceiving it as a necessary means of achieving their desired outcome. The pervasive presence of verbal and visual violence throughout the game normalises the narrative and the acceptability of violence.

**Keywords:** Digital Games, Digital Violence, Atomic Heart, Content Analysis, Semiotic Analysis.



## Giriş

Teknolojide gerçekleşen dönüşümler, spordan eğlenceye, sanattan eğitime, günlük yaşamdan kamusal alana kadar dijitalin yerini derinleştirmeye ve belirginleştirmeye olanak sağlamıştır. Dijitalleşmenin, toplumsal olanı yeni bir forma uyarlaması bireyleri günlük pratiklerinde farklı şekillerde davranmaya itmiştir. Geleneksel olanın 'e-' (elektronik) kısaltması oluşturularak dijitalleşmiş yeni bir sanal alan meydana çıkmıştır. Teknolojinin alt yapısını oluşturduğu, iletişimin dijitalleştiği, eylemlerin sanal zemine taşındığı bu ortama, e-dünya veya dijital dünya adı verilmektedir. Bireylerin yeryüzünden farklı olarak sayıların dizilimiyle oluşmuş kurgu dünyasına göre alışkanlıklarını, eylemlerini ve yaşam tarzlarını şekillendirmesi kavrama önem kazandırmaktadır.

Küreselleşme ve kitleleşme, toplumsal yapının temel taşlarını kaybetmeden üzerine ekleyerek yeniden şekillendirmiştir. Diğer bir ifade ile davranış şekilleri ortadan kalkmamış farklı bir ortama taşınmıştır. Dijitalleşme ve dijital bağlamlar öngörülen bir gerçeklik olarak aktarılarak son yıllara kadar gelmiştir. Teknolojik gelişmenin toplum nezdinde meydana gelen veya meydana gelmesi muhtemel görülen etkileri tarihteki ekol okullar ve alana katkı yapan düşünürler tarafından da ele alınmıştır.

Dijitalleşmenin ve teknolojinin öne çıkması Teknolojik Determinizm Kuramı'nı (Hauer, 2017) oluşturmuş; bu kurama göre teknoloji, toplumların sosyal, politik, ekonomik ve kültürel yaşamlarını kökten değiştiren bir faktör olarak nitelendirilmiştir. Teknolojik Determinizm'in önemli isimlerinden McLuhan'ın (1964) "Araç Mesajdır" yaklaşımı ile dijitalleşmenin ne denli önemli olduğu dikkat çekmektedir. Bu yaklaşım ile teknolojinin geçmişten bu yana zihinleri meşgul eden bir alan olarak görüldüğü açıktır. McLuhan'ın "Mekanik Gelin" adlı kitabı veya "Küresel köy" kavramı, Ritzer'in (2011) McDonaldlaşma kavramı ön görülen dijitalleşen toplumu tasvir etmektedir. Bundan dolayı toplumsal davranışların, rollerin ve çeşitli durumların (Köse, 2020: 12) teknoloji ile yeniden şekillendirildiği söylenmektedir. Dijitalleşen

araçlar, toplumsal etki yaratmada kayda değer bir şekilde önem taşımaktadır.

İçinde bulunulan çağ, kitle iletişim araçları olan televizyonun, radyonun veya sinemanın ötesine geçerek çeşitli internet platformlarını, sosyal medyayı, teknolojik cihazları ve yeni dijital alanları bünyesinde bulundurmaktadır. Bir değişimin görünür hale gelmesi, toplumun davranış şekilleri ve düşünce yapısı ile mümkündür. Buna örnek olarak; 9-16 yaş arasındaki çocukların boş zaman etkinliklerinde kitap okumak, müzik dinlemek, çizgi film izlemek veya sokak oyunları oynamak yerine dijital oyunları oynamayı tercih etmeleri gösterilebilir (Gezginci, 2020: 70). Geleneksel norm ve pratikleri değiştiren dijital bağlam, yeni anlamlandırmalara ve yeni süreçlerin oluşmasına fırsat vermiştir. Bu mecralara yüklenen alt metinler, insanlar tarafından doğrudan veya dolaylı biçimde alınmaktadır. Gelenekselin kendine ait ideolojik sistemi olduğu gibi dijitalin de kendine özgü düşünce sistemi bulunmaktadır.

Geleneksel medya araçları söz konusu olduğunda radyo, gazete, televizyon kastedilmektedir. İkinci Dünya Savaşı'nda radyonun bir manipülasyon ve propaganda aracı olarak kullanılması (Öztürk, 2017: 159), televizyonun güçlü ve zayıf etkisi üzerine ekol okulların teoriler ortaya koyması, medya araçlarının kullanımındaki ideolojiyi, yönlendirmeyi ve etiketlemeyi açıkça göstermektedir. Aynı durum dijital medya için de geçerlidir. Dijital dünya da kendine ait anlamları, yansıtmak istediği ideolojiyi ve arzu ettiği toplum yapısını sağlayacak temel mesajları kitlelerle buluşturmak için araçlara sahiptir. Bu araçlardan bir tanesi de dijital video oyunlarıdır.

Dijital dünya, tüketicileri dijiboardlarla, net reklamlarıyla, sosyal mecralar veya dijital oyunlarla karşı karşıya bırakmaktadır. Teknoloji çağının içerisine doğan Z ve Alfa kuşakları, gelenekselden ziyade dijital platform oyunları ile gelişmektedir (Prensky, 2001; Erten, 2019). Genel olarak dijital oyunların insanları sadece eğlendirdiği düşünülmektedir. Fakat teknolojinin bir uzantısı olarak bu mecra oyun dinamiklerine eklenen

çeşitli mesajlarla tıpkı diğer kitle iletişim araçları gibi toplumu şekillendirirken dönüştürmektedir.

Belirli temaların dijital oyun içeriklerine empoze edildiğine yönelik çalışmalar (Anderson & Bushman, 2001; Carnegey & Anderson, 2005; Greitemeyer & McLatchie, 2011; Yenğın, 2010) bulunmaktadır. Bu kapsamda şiddet, saldırganlık, cinsellik ve cinsiyetçilik temaları ön plana çıkmaktadır. Bu çalışmaların bazıları kavramı dijital video oyunu oynayan gençlerin ve çocukların davranışları açısından ele alırken, bazıları da dijital video oyunlarındaki şiddet unsurunun yansımalarını sosyolojik ve iletişim açısından incelemiştir (Demirbaş, 2015; Demirel, 2022). Dijital oyunların genel olarak etkisinin incelendiği çalışmaların yanı sıra spesifik oyunların esas alındığı çalışmalar da mevcuttur. Şiddet ve bağımlılık açısından incelenen çeşitli oyunlar arasında PUBG Mobile (Baldemir & Övür, 2021; Yumrukuz, 2021) ve Blue Whale (Mavi Balina) oyununun (Ardıç, 2019; Çetin, 2022; Talu, 2019; Yılmaz & Candan, 2018) olduğu görülmektedir.

Bu çalışmada dijital video oyunlarının, dijital şiddet perspektifinde ele alınması amaçlanmıştır. Bu kapsamda 21 Şubat 2023 tarihinde piyasaya sunulan dijital video oyunu "Atomic Heart" seçilmiş ve dijital şiddetin nasıl sunulduğu incelenmiştir. Atomic Heart oyunu, oyun platformlarında kullanıcıları tarafından çok olumlu şekilde oynanan bir oyun olmasının yanı sıra 2023 yılının güncel oyunları arasında 9/10 skor alması örneklem olarak belirlenmesinde etkili olmuştur. Aynı zamanda oyuna dair içerik etiketlerinde 'korku', 'cinsel içerik', 'robot', 'cyborg' kavramlarını içermesi araştırmanın amacına hizmet etmesi açısından tercih edilmesine neden olmuştur. Çalışma sürecinde dijital şiddet içerikli oyun sahnelerinin analiz edilmesi ve konuşma metinlerindeki kelimelerin çözümlenmesi için karma araştırma yaklaşımı benimsenmiş, içerik analizi ve göstergebilimsel analiz yapılmıştır. Atomic Heart oyununa yönelik ulusal alan yazında bir çalışmanın var olmaması, uluslararası alan yazında ise şiddetin yansımasını iki farklı analizle ele alan çalışmaya rastlanılmamış olması araştırmanın özgün değerini

oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada, Atomic Heart güncel oyunundaki dijital şiddet unsuru iki farklı analiz tekniği ile derinlemesine incelenerek literatüre katkı sağlayacaktır.

### Şiddetin Dijital Hali: Dijital Oyunlar

Geçmiş yıllardan itibaren bireylerin kendi aralarında kurallı veya kuralsız olarak eğlence amaçlı gerçekleştirdikleri etkinliklere oyun denilmiştir. Bahçede top oynamak, ip atlamak, kovalamaca veya sobeleme gibi geleneksel adlandırılabilir birçok oyundan söz edilebilir. Huizinga (2013:17) oyunu, anlam bakımının derinlikli olarak ifade etmiştir. Bireylerin ihtiyaçlarını aşan ve davranışlarına anlam kazandıran 'oynamak' olduğunu ortaya koymuştur. Her oyun ve her oynama içerisinde anlam taşımaktadır. Teknolojik ilerlemelerle beraber fiziksel ortamlarda oynanan oyunlar da dijitalleşmiştir. Solitari, okey gibi bir grup ile oynanan kâğıt/taş oyunları dahi dijitalleşen oyun düzenine uyum sağlamıştır.

Dijital oyunlar, bir veya birden fazla kullanıcının dijital platformlar üzerinden çevrimiçi ağ aracılığıyla bir araya gelerek boş zamanlarını değerlendirme, eğlenme, iletişim kurma gibi çeşitli aktivelerini içeren, ses, görüntü, animasyon, yapay zekâ ve grafiklerden oluşan bir oyun motoru yazılımıdır (Rose, 2012: 12). Teknolojinin zaman içerisinde kendini yenilemesi, dijital oyunların ve platformlarının da gelişmesini kaçınılmaz kılmıştır. Dijital oyunlar; konsol oyunları, masaüstü oyunları, mobil ve sanal oyunları formunda çeşitli türlere bölünerek birçok alternatif sağlamıştır. Oyun konsolları, dijital video oyunlarının oynandığı özel üretilmiş cihazları ifade etmektedir. Dijital oyunların oynanmasını sağlayan diğer platform ise masaüstü (sabit konsol) veya laptop gibi bilgisayar türleridir. Masaüstü oyunlarının (bazılarının) oynanması için çevrimiçi sistemlere (kraloyun-skoroyun) giriş yapılması veya oyunların satın alınması gereklidir. Çevrimiçi oyunlar ise tekli ya da çoklu oyuncular ile internet üzerinden eş zamanlı oynanan bir diğer oyun türüdür (Yasacı & Mustafaoğlu, 2022: 216-217). Bu oyun türlerinin bazıları için ödeme yapılması gerekirken bazıları da ücretsiz olarak oynanabilmektedir.

Dijital oyunların bazıları basit oyunlardan oluşurken bazıları ise hikayesi olan oyuncuyu olay örgüsünü takip etmeye yönelten kurgulu video oyunlarıdır. Kitaplarda, dizilerde, ürünlerde olduğu gibi piyasada dijital oyunların da ilgi görmesi, satın alınması için belli ayırt edici özelliklere sahip olması gereklidir. Bu özelliklere örnek olarak dijital oyunların içerikleri gösterilebilir. Komedi, duygusal, dramatik, korku, bilim kurgu gibi içeriklere sahip video oyunlarının yanı sıra şiddet içerikli oyunlar da kurgulanmaktadır. Huizinga (2013:31), oyunların var olan yaşantıdan farklı ve bağımsız 'kurgu' olmasına rağmen oyuncuyu bu kurguya hapseden, geçici dünya tasarımlarını sunan bir eylemler olarak tanımlamaktadır.

Toplumdaki değişimlerin bireylerin davranış ve düşünce yapılarına yansıdığı bilinmektedir. Günümüzde beceri, zeka, çocuk, yarış, macera, spor ve strateji gibi çeşitli oyun türlerine internet üzerinden erişim sağlanabilmektedir. Oyun içerik sektörü, bireylerin ilgi alanlarına göre şekillenmekte ve toplumdaki çeşitli olguları oyunlara entegre etmektedir. Romantik ilişkiler, macera, gizem ve hayatta kalma gibi kavramlar, oyunların ana temalarını oluşturmaktadır. Şiddet de oyunlara yansıyan en önemli bir olgulardan biridir. Şiddet olgusu, dijital ortamlarda yeni bir boyut kazanmıştır. Dijital oyunlara kullanıcılar, takma isimler kullanarak dünyanın her yerinden katılım sağlayabilmektedir. Bu durum, oyun dünyasında anonimliğe yol açmakta ve oyuncuların kolaylıkla şiddet eylemlerinde bulunmalarına neden olabilmektedir. Bu da şiddet içeriklerinin yayılım hızını ve miktarını artırmaktadır. Ayrıca, şiddet içerikli oyunlara karşı artan talep oyun üreticilerinin de şiddet unsuruna sıkça yer vermesine sebep olmaktadır. 'Super Mario' oyunu, hikayesi olan şiddet içerikli eski bir video oyunudur. Oyunda kaplumbağalarla, vahşi bitkilerle en sonunda da ejderha ile savaşarak prensese kavuşulmaktadır. Super Mario gibi örnek dijital oyunlar çoğaltılabilmektedir. Bu durum video oyun dağıtıcısı olan Steam'in en çok oynananlar listesine bakıldığında açıkça görülmektedir. Counter-Strike 2, Dota 2, Banana, Elden Ring ve PUBG: Battlegrounds gibi savaş,

nişancı, aksiyon, korku ve şiddet içerikli oyunlar, Steam verilerine göre ilk beşte yer almaktadır (Steam, 2024). Bu oyunlardan Counter-Strike 2 ve PUBG: Battlegrounds gibi askeri odaklı birinci şahıs nişancı oyunları (FPS), bedenleştirilmiş ve sarmalayıcı deneyimleriyle çatışma ve askeri şiddetin gerçekçi simülasyonlarını sunmaktadır. Özenle yeniden tasarlanan askeri taktikler ve silahlar, mimari olarak göze güzel görünen inşalar, detaylandırılmış savaş alanları, oyuncuların kalıp yargılarını ve duygularını etkileyen iyi ve kötü karakterler oyun kurgusu süresince yer almaktadır. Senaryoların oyuncular tarafından canlandırılması, karakterlerin gerçekten var olmalarına ve gerçekçi bir algı oluşturarak tüketmelerine olanak sağlamaktadır (Godfrey, 2022: 666-667).

Dijital oyunların hikayelerinde fiziksel, cinsel, psikolojik şiddet türlerine rastlanılmaktadır. Fiziksel şiddet, zararın fiilen uygulanmasıdır. Yani, bir araç/nesne ile doğrudan temasla veya fiziksel bir güç ile korkutucu, incitici ve tehdit edici her türlü tutum ve davranışı içermektedir. Limnili ve Özçakar (2017: 56) itme, kırma, vurma, silahla veya yaralayıcı bir aletle zarar verme, boğma, sarsmayı en yaygın fiziksel şiddet örnekleri olarak belirtmektedir. Cinsel şiddet, bir kişinin isteği dışında bireyi rahatsız edebilecek sözlü ve fiziksel her türlü cinsel temas ve yaklaşımdır (Gürhan vd., 2020). Psikolojik şiddet ise bireyin ruhsal, psikolojik, duygusal olarak bastırılması veya sindirilmesine, benlik saygısının zedelenmesine yol açabilecek çeşitli sözel, fiziksel tutum ve eylemlerin gerçekleştirilmesidir (Orbay, 2021: 271). Bu şiddet türleri karşılıklı olarak iç içe geçmekte aralarında net sınırlar bulunmamaktadır. Gerçekçi sunumlar ve başarı duygusuyla servis edilen bu oyunlar ilgi çekmektedir. Son zamanlarda şiddet içerikli oyunların piyasadaki artışı, bu oyunlarda yansıtılan şiddet biçimleriyle birlikte kamuoyunun ve uzmanların özel ilgi alanına girmiştir (Radulović & Krstić, 2018: 162). Bu bağlamda yeni bir ifade olarak dijital şiddet kavramı doğmuştur. Varlığını hep sürdüren şiddet olgusu, dijital şiddet ile yeni bir boyut kazanmıştır.

Dijital şiddet kavramı, kişinin bir diğerini tehdit

etmek, küçük düşürmek veya aşağılamak için elektronik cihazlar (bilgisayar, cep telefonu vb.) kullandığı tüm durumları içermektedir (Ljubojev et al., 2019: 4). Bu bağlamda dijital şiddetin sadece sosyal paylaşım siteleri üzerinden yaşanan bir şiddet türünü kapsadığı düşünülmemelidir. Dijital şiddet "dijital" unsuru barındıran her türlü platform içerisinde yazılı, sesli veya görsel biçimde sunulmaktadır. Jevtić'e göre (2022: 46) geleneksel şiddet, doğrudan sözlü veya fiziksel eylemlerle karakterize edilebilirken dijital şiddetin bu tür sınırlaması bulunmamaktadır.

Dijital şiddet kavramına yönelik gerçekleştirilen literatür taraması sonucunda toplumsal cinsiyet ve kadına şiddet konu başlığının ayrıca önemli bir yer kapladığı (Çıtak & Yücel 2022; Harris & Vitis, 2020; Sarışın, 2022; Yıldız & Özarslan, 2022) görülmektedir. Bu çalışmalarda dijital şiddete genellikle çevrimiçi medya platformlarını kullanan kadın kullanıcılarının maruz kaldığı belirtilmektedir. Veriler ayrıca kadınların aynı anda siber takip, çevrimiçi taciz ve hesap hackleme gibi şiddet unsurları ile karşı karşıya kaldığını göstermektedir (Rai, 2017: 965). Seçgin & Tarı Selçuk (2023) çalışmalarında kadınlara yönelik gerçekleştirilen şiddetin dijital boyutuna dikkat çekmiştir. Dijital şiddetle mücadeleye yönelik bir derleme çalışması gerçekleştirerek öneriler sunmayı amaçlamışlardır. Derleme çalışmasının sonucunda dijital şiddetin bireylerin psikolojik zarar görmesine kadar uzandığı ortaya konulmuştur.

Literatürde toplumsal cinsiyet hakkında gerçekleştirilen çalışmalar ardından oyunlardaki dijital şiddet sunumunun ele alındığı görülmektedir. Çalışmalarda sinema, televizyon gibi kitle iletişim araçlarında şiddet unsurunun 'aykırılık' noktasında ilgi görmesi, dijital video oyunlarında da aynı önemi sağlamıştır. Haninger & Thompson'ın "Violence in E-rated Video Games." (2001) ve "Content and Ratings of Teen-Rated Video Games" (2004) adlı çalışmaları bu durumu destekler niteliktedir.

Haninger & Thompson (2001, s. 591), 1985-2000 yılları arasında Sony ve Sega tarafından piyasaya sürülen dijital oyunlardan 'E' (everyone/her yaştan

gruba hitap eden) olarak derecelendirilmiş 55 oyun üzerinden içerik analizi gerçekleştirmiştir. Araştırmacılar tarafından belirtilen oyunların %64'ünde (35 oyun) kasıtlı şekilde şiddet davranışlarına yer verildiği sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda bu oyunların %60'ında (33 oyun) kullanıcıların, ödül almak ve itibar kazanmak için oyun karakterlerine zarar verme, yaralama ve öldürme gibi davranışları sergiledikleri gözlemlenmiştir. İncelenen 33 oyunda argo terimli şiddet ifadelerinin ve ötekileştirici söylemlerin yanı sıra şiddet ve cinsel içerikli görüntülerin varlığı araştırmacılar tarafından belirtilmiştir. Diğer çalışmalarında ise (Haninger & Thompson, 2004, s. 856) ergen grupların oynamasına uygun olduğu tanımlanan 81 dijital oyunu incelemiş, bu oyunların %98'inde (79 oyun) kasıtlı biçimde şiddet uygulanan temalara yer verildiğini ifade etmişlerdir. İncelenen 81 oyunun %90'ında (73 oyun) oyun karakterinden bazılarını incitme, yaralama, zarar verme gibi eylemler bulunmaktadır. %69'unda ise (56 oyun) oyun karakterlerini öldürme eylemi, ödüllendirilme gerekçesiyle teşvik edilmektedir. 81 oyunun %42'sinde (34 oyun) kanlı görüntülere, %27'sinde (22 oyun) cinsel şiddete, %27'sinde (22 oyun) argo kullanımına rastlanmıştır. Dolayısıyla dijital video oyunlarına yönelik gerçekleştirilen araştırmalarda şiddet unsurunun sıklıkla işlendiği görülmektedir.

Son yıllarda dijital oyunlar ve şiddet temalı çalışmalar arasında; dijital oyunların bağımlılık ve şiddet temsili kapsamında "Blue Whale" oyununu oynayan bireylerin intihara sürüklenmesinden ötürü çıkan haber metinlerin incelenmesini (Yücel & Şan, 2018); ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyunlara olan bağlılığı ve bağımlılıkları üzerinde şiddet eğilimine yönelik ilişkisini (Karabulut, 2019); ebeveynlerin dijital oyunların sunduğu şiddet içeriklerine karşı önlemlerini (Söğüt, 2020) inceleyen çalışmaların yer aldığı görülmüştür.

Araştırmalar ile dijital video oyunlarındaki şiddet unsurunun özellikle çocuklar ve gençler üzerinde etkisinin fazla olduğu savunulmaktadır. Vatandaş (2021: 402), çocukların ve gençlerin dijital video oyunları oynarken oyunlarda

öldürdükleri, yaraladıkları veya sakat bıraktıklarının sayısıyla övündüklerini ifade etmiştir. Oyun sırasında "öldürdüm, öl, parçaladım, geberttim, bombaladım," gibi ifadeleri sıkça dillendirmeleri, oyun karakterleri ile kendilerini özleştirmekte olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu sonuç doğrultusunda oyunu oynayan kişi, sergilediği şiddet davranışları ile suçluluk duygusu duymamaktadır. Diğer bir deyişle; oyun kullanıcıları şiddet türlerine maruz kalarak şiddet türlerini ve unsurlarını öğrenmektedir. Oyun sırasında gerçekleştirdiği şiddet sebebiyle cezalandırılmadığı aksine ödüllendirildiği için şiddeti içsel olarak normalleştirdiği ve yüceltici bir değere dönüştürdüğü ifade edilebilmektedir. Dolayısıyla bilgi ve iletişim platformlarının kullanılması dijital şiddetin benimsenen, desteklenen ve normalleştirilen bir şiddet türü olarak kabul görmesine neden olabilmektedir.

### Atomic Heart Oyun Künyesi

Atomic Heart, Rusya merkezli Mundfish tarafından geliştirmiş 2023 yılında piyasaya sürülen bir video oyunudur. Bu oyun, alternatif bir tarihte Sovyetler Birliği'nde geçen birinci şahıs nişancı (FPS) ve aksiyon rol yapma (RPG) oyunudur. Tek oyuncu ile oynanan oyun, 13 dil ile desteklenmektedir. Ancak Türkçe bu diller içerisinde yer almamaktadır (Steam, 2023).

Oyunun konusu, Soğuk Savaşı Sovyetler Birliği'nin kazanmasıyla, 1950'li yıllarda geçen bir alternatif kurgudan oluşmaktadır. Bu kurguda Sovyetler Birliği, bilim ve teknoloji alanında büyük atılımlar yapmış ve insan benzeri robotlar üretmiştir. Ancak süreç farklı yorumlanmış ve ilgili mühendisler tarafından robotlar hacklenmiştir. Kontrolleri ele geçirilen robotlar, insanlara saldırmaya başlayarak isyan çıkarmıştır. Sovyetler Birliği'nde yaşayan toplum nüfusu ortak bir çalışma (Kollektiv) ile birleştirmeyi hedefleyen "polimerizasyonun" yürütücüsü (Medyascope, 2024) Dr. Sechenov'un emirlerini yerine getiren Sergey Nechaev, oyunun baş karakteridir. Oyuncu, KGB'nin (Rus İstihbarat Teşkilatı) özel ajanı olan P-3 karakterini kontrol etmektedir. Oyun boyunca isyanı araştırmak, sorunları çözmek ve hayatta kalmak için mücadele

vermektedir. Kurgunun devamında mühendisi bulup insan üstü bir form yaratmayı hedeflediği öğrenilmektedir. Bu süreçte P-3 karakterinin yaşadığı travmalar, kullanıcı ile paylaşılmaktadır. Oyuncuya oyunun sonu için iki alternatif sunulmaktadır. Oyunun devamı niteliğinde DLC'ler (downloadable content) oluşturulmuştur (Steam, 2023). DLC sayesinde oyun hakkındaki eksik yerlerin ve yeni hikayelerin başlangıçları ikinci oyun piyasaya sunulana kadar oyuncularla

#### Görsel 1

Atomic Heart Oyununun Afışı



Kaynak: Oyungezer, 2024

buluşturulmaktadır. Oyunun kapak afişi Görsel 1'de yer almaktadır.

Oyunun oynanış biçimi, çeşitli silahlar ve yeteneklerle donatılmış birinci şahıs nişancı mekaniklerini kapsamaktadır. Oyuncular, düşmanlarla savaşmak, bulmacaları çözmek ve oyunun senaryosunu ilerletmek için çeşitli silahlar ve envanterler kullanabilmektedir. Oyun aynı zamanda teknolojinin gelişimini distopik şekilde ele alırken insanlık, komünizm, kapitalizm eleştirisi gibi ideolojik temaları içinde barındırmaktadır. Oyun içerisinde siyaset, savaş, çatışma, cinsel ve sosyal içerikler yer almaktadır (CHIP, 2024). Oyunun ana hikayesi yaklaşık 16 saat sürerken ana hikaye ve yan görevlerle 25 saate çıkabilmektedir (Howlongtobeat, 2024).

### Metodoloji

Araştırmada, dijital şiddetin video oyunlarında nasıl sunulduğu ele alınmaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın evrenini, şiddet içeren dijital oyunlar, örneklemini ise Atomik Heart oyunu oluşturmaktadır. Dijital şiddetin yansımasını çözümlenmeyi amaçlayan bu çalışmada karma

araştırma yaklaşımı tercih edilmiştir. Birleştirme deseni belirlenerek içerik analizi ve göstergebilim analiz teknikleri kullanılmıştır. Birleştirme deseni, parametrik ve non-parametrik verilerin ayrı olarak toplanarak çözümlendiği modeldir (Creswell, 2021). Araştırma verileri, 10 Nisan – 5 Temmuz 2023 tarihleri arasında çözümlenmiştir.

Oyunun incelenmesinde zamansal sınırlılıklar sebebiyle "MKIceAndFire" isimli youtube içerik üreticisinin (MKIceAndFire, 2023) 9 saat 45 dakikalık walkthrough (gezinim) oyun videosu seçilmiştir. Walkthrough videolar, oyunun bir kullanıcı tarafından oynamasını gösteren kayıt videolarıdır. Kullanıcının yorumu, görüntüsü vs. olmadan yalnızca oyuna ait görevlerin, tekniklerin yer verildiği gezinim videosudur. Çalışma için seçilen oyun videosunun (Oyun linki) dili İngilizcedir. Öncelikle çalışma kapsamında içerik analizi gerçekleştirilmiştir. İçerik analizi kapsamında şiddet içerikli sahneler ve kavramların tekrarlanma sıklığı esas alınmıştır. Bu nedenle video içerik, her araştırmacı tarafından veri toplamak ve kontrolünü yapmak için iki kez incelenmiştir. İçerik analizi belli bir kodlama cetveline göre özetlenebilen ve yinelenen nesnel veriyi ortaya koymayı sağlayan araştırma tekniğidir. Aynı zamanda bireylerin düşünce yapılarını, tutumlarını analiz eden bir yapıya sahiptir (Stemler, 2001). Bu sayede metinler içerisinden çıkarımlar yapılabilmektedir (Büyüköztürk vd., 2022, s. 259). Dolayısıyla literatür baz alınarak oluşturulan kodlama cetveli sayesinde toplanan veriler, öznellik sorunu taşımayacaktır (Beşikçi & Silsüpür, 2023, s. 31). Seçilen oyun videosunun 9 saat 45 dakika olması ve bu aralıkta

verilerin toplanması çalışmanın sınırlılığını oluşturmaktadır.

İçerik analizi verilerinden sonra göstergebilimsel analiz gerçekleştirilmiştir. İncelemeye alınan oyun videosunda çözümlenecek sahneler amaçsal örneklem kapsamında belirlenmiştir. Amaçlı örneklem tekniği, cevaplanması hedeflenen sorulara yönelik verinin elde edileceği en uygun örneklemin seçilmesidir (Merriam, 2018). Dolayısıyla göstergebilim analizi kapsamında 12 sahne ele alınmıştır. Analiz sürecinde Saussure ve Barthes'ın göstergebilim yaklaşımı birlikte kullanılmıştır. Göstergebilim analizi, düşüncelerin belli şekiller içerisinde aktarıldığı, gizlendiği varsayımından doğmuştur. Kavram, mesajın içeriğini tüm bileşenlerinden ayrı ele alarak onu oluşturan anlam tabakalarını ifade etmektedir (Zeyrek, 1991). Göstergebilim analizi, elde edilen göstergelerin kodlama cetveline göre anlamlarını ortaya koymayı kapsamaktadır. Göstergebilim analizinin önemli kuramcılarına (Saussure, Strauss, Pierce, Barthes) ait anlamlandırma çerçevesi çalışma süreçlerinde kullanılmaktadır. Bu çalışmada ise Saussure ve Barthes'ın göstergebilim analiz yaklaşımları (Barthes, 1979; Saussure, 1998), cetvel oluşturularak çözümlenme sürecinde kullanılmıştır.

Göstergenin nasıl analiz edildiğine yönelik, semiyoloji temelli birçok çalışma (Bal & Bryson, 1991; Durst-Andersen, 2008) vardır. Bu çalışmada dijital video oyunlarının hikayeleri boyunca şiddete nasıl yer verdikleri, sahnelerin barındırdığı mesajlar analiz edilerek ortaya konulacaktır.

**Tablo 1**  
Göstergebilim Analizi

Saussure			Barthes	
Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Düz Anlam	Yan Anlam
Nesne	Nesnenin fiziksel görünüşü	Nesne özelliklerinin barındırdığı mesaj	Nesnenin fiziksel görünümü ile taşıdığı anlam	Nesnenin fiziksel görünümü ile taşıdığı gizil anlam
İnsan	Canlının fiziksel görünüşü	Canlıya ait özelliklerin barındırdığı mesaj	Canlının fiziksel görünümü ile taşıdığı anlam	Nesnenin fiziksel görünümü ile taşıdığı gizil anlam

Nitel araştırmanın kullanıldığı bu tarz çalışmalarda geçerlilik kavramı ayrıca önem kazanmakta ve inanırılık kapsamında değerlendirilmektedir. Bu nedenle analiz sonuçları elde edilen verilerin gerçekten istenilen durumu ölçüp ölçmediğini belirlemek için stratejiler kullanılmaktadır. Veri toplama aracının inanırılığını ve tutarlılığını sağlamak için uzman görüşü, akran değerlendirmesi, derinlemesine alan yazın taraması, doğrudan alıntı gibi stratejiler örnek verilebilir (Creswell, 2017: 202). Bu çalışmada doğrudan alıntı ve derinlemesine alan yazın taraması ile inanırılık ve tutarlılık desteklenmiştir.

Araştırmada dijital şiddetin nasıl yer aldığı, dijital video oyunları perspektifinde ortaya konulması amaçlanmıştır. Literatürde dijital şiddete yönelik çalışmalar (Mago, 2016; Jevtić, 2022; Radulović & Krstić, 2018; Rai, 2017; Ljubojev et al., 2019) bulunmaktadır. Ulusal alan yazında Atomic Heart oyununa yönelik bir çalışmanın var olmaması, uluslararası alan yazında ise şiddetin yansımasını iki farklı teknikte ele alan çalışmaya rastlanılmaması araştırmanın özgün değeridir. Araştırma sürecinde cevaplanması amaçlanan sorular şu şekildedir:

Araştırma sorusu 1. Dijital video oyunlarında dijital şiddetin temsili nasıldır?

Araştırma sorusu 2. Dijital oyunlarda şiddete yönelik alt temalar nelerdir ve şiddet nasıl sunulmaktadır?

Araştırma kapsamında elde edilen veriler, SPSS istatistik programı ve MaxQda analiz programı ile çözümlenmiş, çeşitli analizler dahilinde bulguların nesnel şekilde ortaya konulması sağlanmıştır.

## Bulgular

Araştırmada öncelikle içerik analizi sonuçlarına yer verilmiştir. Atomic Heart oyununa ait şiddet içerikli kavramların ve ideolojik olarak anlam yüklenen kavramların kullanım sıklığı kelime bulutu ile açıklanmıştır. Ardından oyunda geçen şiddet içerikli sahnelerin sıklıkları tablolar ile gösterilmiştir. Araştırmanın göstergebilimsel analizinin gerçekleştirildiği kısımda oyundaki

şiddet (fiziksel, psikolojik, cinsel vb.) içerikli sahneler ele alınarak incelenmiştir. Sahneler, okumayı kolaylaştırması adına sıralanarak kodlanmıştır.

## Atomic Heart Oyununun Kavramlara Yönelik

### Görsel 2

Oyundaki Kavramlara Yönelik Kelime Bulutu



## İçerik Çözümlemesi

Atomic Heart oyununun, 9 saat 45 dakika süren hikayesinde kelimelerin analizi sonucunda en fazla tekrarlanan kelimeler, Görsel 2'de gösterilmektedir.

Kelime bulutunda görüldüğü üzere en fazla kullanılan kavram, comrade'dir. Bu kavram oyunun hikayesinde ana karakteri ifade ederken kullanılmaktadır. Bu şekilde ideolojik olarak nereye ait olduğu belirtilmektedir. Grafikte daha fazla kullanılan kelimeler, diğer kelimelere göre daha kalın ve büyük puntolarla gösterilmektedir. Oyun boyunca şiddet unsuru taşıyan ifadeler kullanım sıklığına göre türlere ayrılarak Tablo 2'de gösterilmiştir.



**Tablo 2**  
Şiddet Kelimelerinin Türlerine Göre Sayısı

Fiziksel Şiddet				Cinsel Şiddet					
Die	25	Punch	2	Damage	1	Fuck	51	Pussy	2
Kill	21	Punish	2	Decapitated	1	Crispy critters	15	Dickhead	1
Blow of	3	War	2	Destroy	1	Ass	13	Horny	1
Combat	3	Arrest	1	Hostile	1	Bitch	9	Sex	1
Fight	2	Bleed out	1	Leash	1	Robosexual	3	Whore	1
Kick	2	Butcher	1	Viciousness	1	Clusterfuck	2	Suck ass	1
Psikolojik Şiddet									
Comrade	73	Envy	3	Monster	2	Screw that	2	Lunatic	1
Shit	63	Freaky	3	Murder	2	Brutish	1	Mad	1
Shut up	8	Bastard	2	Fool	2	Demon	1	Maniac	1
Brainwasher	6	Brainless	2	Goofy	2	Dumb	1	Poor	1
Dirty	5	Brute	2	Insane	2	Foolish	1	Smash	1
Victim	4	Enemy	2	Perv	2	Friggin	1	Opponet	1
Betrayal	3	Killer	2	Scold me	2	Idiot	1		

Not: Oyun İngilizce kaynaktan alınmış ve kaynak diline bağlı kalınmıştır.

Fiziksel şiddet özelliği taşıyan kelimeler arasında Die (25) ve Kill (21) ifadelerinin en çok kullanıldığı görülmektedir. Blow of, Combat ifadelerinin sıklığı üç iken Fight, Kick, Punch, War ifadelerinin sıklıkları ise ikidir. Oyun boyunca karşılaşılan cinsel şiddet kavramlarına bakıldığında Fuck (51), Crispy critters (15), Ass (13), Bitch (9), Robosexual (3) kelimeleri sırasıyla kullanılmıştır. Özellikle Crispy critters ve Robosexual ifadeleri oyunun hikayesiyle uyumlu olarak oluşturulan ve oyuna söylem olarak yerleştirilen cinsel şiddet unsurlarıdır. Hakarete yönelik tercih edilen kavramların cinsiyetçi bir anlam taşıdığı Horny, Whore, Pussy kavramları ile sunulmaktadır. Psikolojik şiddet unsurları ise oyuncuyu zihinsel olarak zorlayan ifadelerdir. Bu bağlamda psikolojik şiddet ifadelerine oyun boyunca 206 kez rastlanılmıştır. En çok kullanılan kelimeler arasında Comrade (73) ve Shit (63)

sözcükleri yer almaktadır. Ardından Shut up (8), Brainwasher (6), Dirty (5), Victim (4) kelimelerinin kullanıldığı görülmektedir. Betrayal, Envy ve Freaky kelimeleri (3) ise aynı oranda kullanılmıştır. Yoldaş anlamına gelen Comrade ifadesi oyuncuyu bir grup içerisine alarak o grubun dışında kalanları düşman olarak sınıflandırmaktadır. Shit ifadesi de tıpkı Comrade kelimesi gibi en çok kullanılan ve süreçleri olumsuz olarak niteleyen bir kavramdır. Insane, Screw, Maniac gibi kavramlar da oyun boyunca kullanılan olumsuz ifadelerdendir. Oyunda yansıtılan şiddet sahnelerine yönelik içerikler ise görsel boyutta analiz edilmiştir.

**Tablo 3**  
Karakter ve Silah Türlerinin Sayısı

Görsel	Frekans (n)
İnsan Karakterler	9
Robot ve Makine Karakter	12
Mutant Karakter	2
Silah Türü	12
Kullanıcı Tarafından Aktif Kullanılan Silah Türleri	5

**Tablo 4**  
Şiddet ve Vahşet İçeren Görüntülerin Sayısı

Oyun Saat Aralıkları	Kan (n)	Parçalama / Kırma (n)	Koparma (n)	Yakma / Yanma (n)	Darbe İndirme / Vurma (n)	Yumruk (n)	Ezme (n)	
00.00-1.00	23	9	11	5	36	4	-	88
01.00-02.00	35	52	27	22	127	3	-	266
02.00-03.00	52	62	27	12	146	3	-	302
03.00-04.00	19	16	12	12	41	-	8	108
04.00-05.00	31	39	15	20	80	1	-	186
05.00-06.00	44	97	16	40	191	-	-	388
06.00-07.00	29	16	12	5	74	1	7	144
07.00-08.00	43	57	44	21	206	-	6	377
08.00-09.00	64	77	46	29	174	2	-	392
09.00-09.45	6	4	-	1	21	2	-	35
	346	429	210	155	1.096	16	21	2.286
<b>Türlere Göre Toplam</b>								

Saatlere Göre Toplam

### Atomic Heart Oyununun Şiddet Sahnelere Yönelik İçerik Çözümlemesi

Şiddete yönelik sahnelerin yanı sıra oyun boyunca karşılaşılan silah, karakter ve yaratık sayısına Tablo 3'te yer verilmiştir.

Atomic Heart oyunundaki karakter ve robot-makine karakter sayısına bakıldığında insan

karakter sayısı 9 iken robot-makine karakter sayısı 12'dir. Diğer yandan 2 mutant karakter bulunmaktadır. Silah türlerine bakıldığında 12 farklı tür bulunmaktadır. Kullanıcı tarafından aktif olarak kullanılan silahların sayısı 5'tir.

Oyundaki şiddet ve vahşet içeren görüntülerin türlerine bakıldığında kanlı görüntüler 346 kez

**Tablo 5**  
Öldürülen veya İmha Edilen Sayısı

Oyun Saat Aralıkları	Öldürülen Sayısı (n)		İmha Edilen Sayısı (n)		
	İnsan	Hayvan	Robot	Mutant	
00.00-1.00	5	1	27	-	33
01.00-02.00	-	-	76	13	89
02.00-03.00	1	1	39	46	87
03.00-04.00	-	-	46	17	63
04.00-05.00	-	-	42	-	42
05.00-06.00	-	-	73	27	100
06.00-07.00	-	-	27	17	44
07.00-08.00	1	-	34	65	100
08.00-09.00	-	-	25	96	121
09.00-09.45	1	-	2	-	3
	8	2	391	281	682
<b>Türlere Göre Toplam</b>					

Saatlere Göre Toplam

yer alırken parçalama/kırma sahnesi 429 kez sunulmaktadır. Koparma (210) ve Yakma/yanma (155) sahneleri birbirine yakın orandayken darbe indirme/vurma sahneleri 1.096 kez gerçekleşmiştir. 9 saat 45 dakikalık video içerisinde yumruklama 16, ezme ise 21 kez yer almıştır.

İlk 9 saattin ortalaması alındığında oyuncu ve izleyiciler her saatte ortalama 250 kez şiddet ve vahşet içeriğine maruz kalmıştır. Saatlere göre bakıldığında ilk saat içerisinde şiddet sahneleri biraz daha durağandır. Oyun, 01.00-02.00 saatleri arasında ilk saati üçe katlayarak 266 şiddet görüntüsüne ulaşmıştır. 07.00-08.00 saatlerinde bu sayı 377 iken 08.00-09.00 saatleri arasında 392 ile zirveye çıkmıştır. Son 45 dakikalık bölümde oyun, durağanlaşarak final yapmıştır.

Oyun akışı içerisinde öldürülen insan sayısı 8 iken hayvan sayısı 2'dir. Öldürülen insan ve hayvanların büyük çoğunluğu robot ve mutantlar tarafından gerçekleştirilmiştir. İmha edilenlere bakıldığında 391 kez robot, 281 kez ise mutant öldürülmüştür. Saatlere göre bakıldığında ise ilk beş saatte öldürülen ve imha edilen sayısı 33 ile 89 arasında değişirken 05.00-09.00 saatleri arasında 100 ile 121 sayılarına çıkarak oyunun olgunluk döneminde şiddet sahneleri artış yaşamıştır.

Oyunun bitiş bölümünü oluşturan ve ana karakterin mücadele verdiği final sahnesi olan 09.00-09.45 saatleri arasında şiddet oranı oldukça azalarak imha edilen robot sayısı iki, öldürülen insan sayısı bir olarak görülmektedir.

Atomic Heart oyunu robotlar tarafından ele geçirilen bir dünyayı oyunculara sunduğu için oyun dünyasında öldürülen insan sayısı, robotlara göre çok fazladır. Ölmüş kategorisine bakıldığında ölmüş insan sayısı 624 iken 21 ölü hayvan bulunmaktadır. İmha edilmiş robot sayısına bakıldığında ise bu sayı 131 ile sınırlıdır. Oyunun ilk dokuz saatte ortalama 84 ölmüş insan/hayvan ya da imha edilmiş robot oyuncuların karşısına çıkarken oyunun bitiş bölümünde bu sayılar oldukça azalarak 15'e düşmüştür.

### Atomic Heart Oyununun Sahnelerine Yönelik Göstergibilimsel Çözümleme

Araştırmanın bu bölümünde Atomic Heart oyununun belli sahne kesitleri ele alınmış, Saussure ve Barthes'in göstergibilimsel yaklaşımları doğrultusunda açıklamalar yapılmıştır. Sahneler, dijital şiddetin fiziksel, cinsel ve psikolojik şiddet öğelerini temsil edecek biçimde seçilmiştir. Görsel 3'te yer alan 4 sahne analiz edilmiştir.

**Tablo 6**  
Ölmüş veya İmha Edilmiş Sayısı

Oyun Saat Aralıkları	Ölmüş		İmha Edilmiş	
	İnsan	Hayvan	Robot	
00.00-1.00	80	-	3	83
01.00-02.00	72	-	10	82
02.00-03.00	75	19	29	123
03.00-04.00	56	-	12	68
04.00-05.00	43	-	40	83
05.00-06.00	113	-	11	124
06.00-07.00	34	-	6	40
07.00-08.00	61	1	14	76
08.00-09.00	76	1	5	82
09.00-09.45	14	-	1	15
	624	21	131	<b>776</b>
<b>Türlere Göre Toplam</b>				

Saatlere Göre Toplam

**Görsel 3**

Atomic Heart Dijital Şiddet Görselleri



Analiz sürecine dahil edilen dört sahne kesitinin göstergebilimsel analizi Tablo 9'da sunulmaktadır. Her sahne için ayrı ayrı analiz süreci gerçekleştirilmiştir.

Görsel 3'ün göstergebilimsel yaklaşımla yorumlandığı Tablo 7'de göstergeler insan ve nesnelere (robot, makine vb.) yönelik oluşturulmuştur. İncelenen sahnelerde (Sahne 3 ve Sahne 4) kan, ölüm, dehşet ve vahşet temalarının ve fiziksel şiddetin varlığından (Sahne 1, Sahne 2) söz edilebilmektedir.

**Tablo 7**

Atomic Heart Dijital Şiddet Görselleri Göstergebilimsel Analizi I

No	Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Düz Anlam	Yan Anlam
1	Nesne	Bedeninden ayrı, kopuk. Kadın robot kafası.	-Bilim merkezini andıran fon. -Ölmüş robot. -Ruj ve saç görünümü kadınsılık. -Saç rengi, cilt parlaklığı kadın robot. -Gözbebeklerinin kaybolması/ bilinçsizlik.	Zarar görmüş bir robot kafası	-Bilim düzeyinin yüksek olduğu yerlerde bile robot bedeninin zarar görebileceği, kafasının koparılabilmesi anlamı. -Robotların da insanlar gibi ölebileceği anlamı. -Hem robot hem de kadın olması açısından negatif ele alınma. -Amaç uğruna kadına ve insana şiddet.
2	Nesne	Robot tarafından kolundan sürüklenen insan bedeni.	-Deney yapıldığını andıran eski fon. -Metal görümlü kadınsı duruş/robot cinsiyeti. -Bileğinden sürüklenen mavi ceketli bir beden /ölü insan/ güçlü kadın robot.	Kadın robot insan bedenini sürüklemekte.	-Fonda bulunan malzemelerin soluk ve karanlıkta sunulması/ laboratuvar ortamı/ kasvet/ negatif. -İnsan bedenini tek eliyle sürüklemesi. /gücün temsili. -Robotun yürüyüşü kadınsılığı/ maktulü sürüklemesi maskülenliği. -Temizlik, ortadan kaldırma görevinin cinsiyete atfedildiği.
3	İnsan	Ölmüş bireyin yüz ifadesi. Yerde yatan beden.	-Yüz ifadesinden şiddet gördüğü/darp. -Öldürülmüş bir erkek bedeni. -Kıyafetlerinden yönetici veya üst sınıf birisi olduğu. -Gözülüğün yüzde yamuk durması/ansızın/şiddete maruz kalma durumu.	Yaşamı sonlandırılmış insan bedeni	-Üst sınıf bireyin dahi küçük düşürülerek öldürülebileceği. -Egemen ideolojiye uymayan kişinin ortadan kaldırılması/ şaşkınlık/ infaz
4	İnsan	Kanlı küvette kıyafet. Ölü adam iskeleti.	-Gri oval zemin, küvet/ arınma/ yok oluş/temizlik. -Öldürülen kişinin bedeni de yok edilmeli/ ölüm / imha, ortadan kaldırma. -Ortadan kaldırılma/ iskelet/ kemik/ kıyafetler/ bez parçası.	İnsan bedeninin yok edilmesi	-İçeride kanla dolmuş küvet/ bedenden boşalan kan/ölen kişiyi temizleyen kan. -Küvetin deforme olması/imha işleminin rutinleşmesi. -Takım elbiseli/ üst sınıf kişinin ölümü/kıyafetlerin boş kalması/ anlam boşalması/değersiz hayat. -Birin ortadan kaldırılmasına yönelik alternatif teknikler.

## Görsel 4

Atomic Heart Dijital Şiddet Görselleri II



Görsel 4'te belirtilen dijital şiddet içerikli sahne kesitlerin göstergibilimsel analizi Tablo 8'de yer almaktadır.

Tablo 8

Atomic Heart Dijital Şiddet Görselleri Göstergibilimsel Analizi II

No	Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Düz Anlam	Yan Anlam
1	Nesne-Mekân	Sahnede kadın robot. Kablolar ile asılı duran cansız insan bedeni. Silah namlusu.	-Balerin robot, zarif duruşu/ duvara yansıyan gölge/ katil. -Narinliğin vahşeti gizlemesi. -Balenin/sanatın ölümü temsil etmesi/sanatsal ölüm. -Silah namlusu/ tehlikeye karşı tetikte olma/savunma. -Odanın tonları/ sarı/ kırmızı/ modern çizgiler sanatsallığı/ kusursuzluğu.	Balerin robot ve kablolarla asılı kalmış bir erkek bedeni.	-Ölüm ve sanat/ ölümdaki incelik/ sanattaki kusursuzluk/ vahşetin güzelleşirmesi. -Balerin ile naiflik/ silüet, ölüm/ beklenilmeyen katil/ güç dengesi. -Dijitalin/teknolojinin hayatı güzel sunması/arka planda hakimiyet sahibi/ kontrol/yönetmek. -İyimserliğin, narinliğin, ölümün, şiddetin kadın robotla sunulması/ şeytansı kadın/ kadının ötekileştirilmesi.
2	Nesne	Beyaz üniformalı bıyıklı robot. Sopa tutan kel robot.	-Sopa tutan erkek robot saldırgan konumu/ duygusuz. -Gökyüzü, kayaçlar ve ağaçlar/gündüz/toplum/ insanlar ve robotlar/ kutuplaşma. -Robotların saldırgan/ yok etme/zarar verme güdüsü.	Beyaz üniformalı bıyıklı robotun karşısındakine sopa kaldırması.	-Robotun bıyıklı olması/erkek/ şiddete yönelimli/ saldırgan temsil. -Bıyık şekli/ faşizm/ üniforma/ ideolojik bölünme. -Poker surat/ mekanik ve duygudan yoksunluk/ duygusuz yaratık/ insan dışılık. -Faşist bireyler, robotlarla eş değer/ ötekileştirme/ etiketleme.
3	Nesne	Yaratık. Fışkıran kırmızı sıvı. İnsan eli.	-İnsanın, mutasyona uğradığı/ yaratık oluşu/ bilinçsiz -Mutasyona uğramak/ beyin yitimi / canavarlaşmak. -Mutasyona uğramış birey, kendi ırkına saldırmakta. -İnsan dışı hal/tiksincil/ iğrenti.	Mutasyon insanın, birey ile mücadelesi.	-Teknolojik deneylerin insanları mutasyona uğratması/ yaratığa dönüşme. -İnsanın başkalaşması/ birey olmaktan çıkması/ insanlara saldırganlığı/ kitlesel imha. -Teknolojik deneylerin her zaman başarı ile sonuçlanmadığı/ kaos.
4	İnsan-Nesne	Yerde yatan insan bedeninin alt bölümü. Kadın robotun sağ ayağı. Kapalı bir mekân.	-Kadın robotun, bireyin cinsel organına basması/ cinsel şiddet. -Gökyüzü, mekân /kapalı bir alan/ üst yönetici /makam/ yönetim. -Kadın robot tarafından cinsel organa darbe/ aşığılama/ aşığılanma/ erkeklik gücü/ güç dengesizliği.	Robotun yerde yatan bir adama karşı fiziksel ve cinsel saldırısı.	-Toplumdaki ataerkilliğin, erkek egemenliğin üzerine basılması/gücün kaybı/ erkeğin yerde/ kadının üste konumlanması/ dayanıklılığı. -Güç, erkek olanda değil, teknolojik olanda/ teknolojik olan kadını/ şiddetin temsili kadın/ robot/ ezilen, şiddet gören erkek. -Ataerkilliğin mağlubiyeti/teknolojinin galibiyeti.

Analiz edilen sahnelerde görüldüğü üzere göstergeler; insan, nesne (robot, makine, yaratık vb.) ve mekân (kapalı oda) kapsamında ele alınmıştır. İncelenen sahnelerde kanlı görüntüler ile ölüm ve dehşet içeren öğelere (Sahne 1, Sahne 3), fiziksel şiddetin (Sahne 2, Sahne 3), cinsel

şiddetin (Sahne 3) ve psikolojik şiddetin (Sahne 1) varlığından söz edilebilmektedir.

Görsel 5'te belirtilen dijital şiddet içerikli sahne kesitlerin göstergebilimsel analizi Tablo 9'da sunulmuştur.

Görsel 5

Atomic Heart Dijital Şiddet Görselleri III



Tablo 9

Atomic Heart Dijital Şiddet Görselleri Göstergebilimsel Analizi III

No	Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Düz Anlam	Yan Anlam
1	İnsan	Gözlüklü, üniformalı erkek insan. İnsanı sarmalayan bir kablo.	-Kabloların insanı sarmalaması/ kontrol/ ele geçirme. -Kapı arasına sıkışan birey/ korku/ endişe/ ölüm. -Fon, mekaniklik anlamı/ teknik/ kontrolden çıkan mekanikler. -İnsanı sarmalayan güç/aciz birey/ güçsüz insan.	Kişi kapı arasına sıkışmış ve kurtulma mücadelesi vermektedir.	-İnsanı sarmalayan yaratık/ yılan benzetmesi/ teknolojinin içine çektiği insan. -Teknolojinin kişiyi sarması/ korku/ tehdit/ çaresizlik/ bağımlılık. -Bireyi saran/ uzantı/ kablo/ teknoloji/ tehlike. -Kapana kısılma/ kabullenmiş beden/ öğrenilmiş çaresizlik.
2	Nesne-Mekân	Kırmızı renkli dolap. Ayakları bağlanmış insan.	-Dolabın kablolarla sahip olması/ mekanik/ teknolojik araç. -Teknolojik olanın insana saldırması/ kendine doğru çekmesi/ saldırgan. -Fonda pencere ve sandalye/ ev ortamı/ teknolojik cihazların insan hayatındaki konumu.	Dolaptan uzanan iplerin bireyin ayaklarına dolanması.	-İnsanın, teknolojik uzantılarla mücadelesi/ teknolojik olanın kontrolü / insanlar. -Dolabın bireyi çekmesi/ sürükleme/ kendisine katma/ birleşme. -Teknolojinin beslenmesi/insan/ yem konumu/ savunma/ şiddet.
3	Nesne	Zarar görmüş robot. Mücadele verme.	-Robottan gelebilecek darbeden kaçınma/ korunma/ savunma. -Doğal ortamda gerçekleşen olay/ansızın/ tehdit/ güvensiz ortam. -Robot insan formunda/ normalleştirme/ antropomorfizm.	Darbe almış bir robota, bireyin karşı çıkma gayreti.	-Robot, şiddet sonucu yüzü deforme/ insan yüzü/ beden/ mekanik. -İnsan hayatına nüfuz eden teknoloji/ zarar. -İnsan biçimcilik/ insan görünümü/ öz/ mekanikleşme/ yabancılaşma. -Robotun insana saldırması/ saldırganlık/ tehdit/ düşmanlık.
4	Mekân-İnsan	Minik oda, konteynir. İç çamaşırılı insanlar	-Farklı konumlandırılan tuvalet, küvet, yatak/oda / ev / insanlar. -Kadın veya erkek/ çıplak beden/ cinsiyetsizlik/ herkes alt iç çamaşırılı. -Birbirlerinden farklı eylemler/ dans/ sabit duruş/ duygu/ mutluluk.	Oda formunda kutularda yarı çıplak insanların hareketi.	-Tuvalet/küvet/ fizyolojik ihtiyaçlar/ yaşamın anlamsızlaşması. -İzlenebilir camlar/ havalandırma/ panoptikon/ deney/ kontrol. -Kendi hayal dünyaları/ bilinç kaybı/ anlamsız hareketler/ tek tipleştirme. -Çıplaklık/ deney faresi/ denek/ hayvanlaşma/ iradesizlik. -Deneyler/ teknolojik determinizm/ köle insan/ kümes/ evcilleştirme.

Görsel 5'te yer alan sahnelerin göstergebilimsel yaklaşımla yorumlandığı Tablo 9'da korku ve endişe gibi unsurların (Sahne 1), fiziksel şiddetin (Sahne 1, Sahne 2, Sahne 3) ve psikolojik şiddet (Sahne 4) varlığından söz edilebilmektedir.

### Tartışma ve Sonuç

Teknolojinin gelişmesi, insan hayatında birçok alanı değiştirmiştir. Bu değişikliklerden biri de geleneksel oyun anlayışının dijitalleşmesidir. Günümüzde oyun severler, dijital imkanlardan yararlanarak buldukları yerden dijital oyunlara erişebilmekte ve eğlenebilmektedir. Ancak, bu oyunlar eğlencenin yanı sıra şiddeti de barındırmaktadır. Oyuncular, fiziksel, cinsel ve psikolojik şiddete maruz kalabilmektedir. Dijital ortamlardaki şiddetin varlığı, bu konunun araştırılması ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışmada, dijital şiddetin nasıl yansıtıldığı "Atomic Heart" video oyunu üzerinden incelenmiştir.

Araştırmada dijital oyunların şiddeti nasıl temsil ettiği sorusu, içerik analizi ve göstergebilimsel analiz çözümlenmeleri sonucunda ortaya konulmuştur. Bu doğrultuda 9 saat 45 dakikalık oyun sürecinde şiddet içerikli kavramların sıklıkla kullanıldığı, cinsel şiddet kavramlarına da yer verildiği gözlemlenmiştir. Oyunun konusuyla özdeşleştirilecek "comrade", "crispy critters", "robosexual" gibi terimler sıklıkla kullanılmaktadır. "Comrade" kelimesi Türkçe'de "yoldaş" anlamına gelerek komünizm çağrısını oluşturmakta ve komünist yaşama aidiyet sağlamaktadır. "Crispy critters", "robosexual" gibi ifadeler teknoloji odaklı cinsel şiddet niteliği taşımaktadır. Dolayısıyla oyunun kendine özgü şiddet dilini oluşturduğu açıktır. Oyun boyunca kullanılan "fuck", "pussy", "squir", "bastard", "sex", "whore", "suck ass" gibi ifadeler oyuncuları kavramları öğrenmeye yönlendirmekte ve cinsiyetçi hakaret bilinci oluşturmaktadır. Oyunun süre kısıtlaması olmaması nedeniyle, oyuncular oyun dünyasını istediği kadar deneyimleyebilmektedir. Bu durum, oyuncuların oyunun alt mesajlarına maruziyetini artırmakta ve iletilmek istenen mesajların tüketimini kolaylaştırmaktadır.

Oyuncular robotları ve mutant yaratıkları öldürdükçe yeni bir silah elde ederek oyunda ilerleyiş sağlayabilmektedir. Dolayısıyla uyguladığı şiddet oranında ödüllendirilen birey için eylem, meşru hale gelmektedir. Aynı zamanda robotların ölümüne dair görüntülerin sıklığı, ideolojik olarak komünizmin karşıtı faşizmi temsil eden büyük görseli, mekanik özellikleri (elektrik devresinden oluşması) ve duygu belirtisi taşımaması bir amaç uğruna öldürmenin gerekliliğini benimsetmektedir. Oyunun kimi sahnelerinde de şiddetin, vahşetin ve ölümün temsili sanatsal güzellemeyle gösterilmektedir. Bu durum, Huizinga'nın (2013:19) oyun kurgularının, bütünsel olarak bireylerin karşısına çıktığı ve oyuncular tarafından kurgunun bütünsellik içerisinde kavranması ve değerlendirilmesinin kaçınılmaz olduğu fikriyle özdeşleşmektedir.

Çalışmanın ikinci sorusu olan dijital oyunlarda şiddete yönelik alt temalar; fiziksel, psikolojik, cinsel şiddet şeklinde ortaya konulmaktadır. Fiziksel şiddet başlığı altında ana karakterin öldürme, hayatta kalma, kötülerini yok etme mücadelesi, robotların insanları öldürme, onlardan kurtulma çabası yer almaktadır. Cinsel şiddet bağlamında başrol karakterinin silahlarını değiştirmek veya geliştirmek için gittiği NORA istasyonlarında (makine) pornografik içeriklerin bulunması, başrol oyuncusunun cinsel bölgelerine gerçekleştirilen saldırılar ve söylemlerdeki aşağılayıcı ifadeler gösterilmektedir. Psikolojik şiddet kapsamında ise ideolojik olarak ötekileştirme, etiketleme, aşağılama, küçük düşürme sahneleri söz konusu olmaktadır.

Çalışmanın ikinci sorusu olan dijital oyunlarda şiddete yönelik alt temalar; fiziksel, psikolojik, cinsel şiddet şeklinde ortaya konulmaktadır. Fiziksel şiddet başlığı altında ana karakterin öldürme, hayatta kalma, kötülerini yok etme mücadelesi, robotların insanları öldürme, onlardan kurtulma çabası yer almaktadır. Başrol karakterinin silahlarını değiştirmek veya geliştirmek için gittiği NORA istasyonunda (makine) pornografik içeriklerle karşılaşması, karakterlerin cinsel bölgelerine gerçekleştirilen saldırılar ve

söylemlerdeki aşağılayıcı ifadeler ise cinsel şiddet bağlamında değerlendirilmektedir. Psikolojik şiddet kapsamında ideolojik olarak ötekileştirme, etiketleme, aşağılama, küçük düşürme sahneleri söz konusu olmaktadır.

Göstergebilim analizi neticesinde "Hayatta kalma mücadelesi", "özgürlük için savaş", "düşman nesnelere" ve "insanlığı kurtarma" gerekçelerinin şiddeti meşrulaştırması, içerik analizi sonucunda şiddet öğelerinin (öldürme, yaralama, ezme vb.) sıklık durumlarındaki bulgular literatürdeki çalışmalar (Arıcı & Kılınç, 2021; Kocurek 2015; Smith et al., 2003; Wolock, 2004) ile benzerlik taşımaktadır. Bu çalışmalarda çeşitli video oyunları ele alınarak şiddetin nasıl temsil edildiği gösterilmektedir. Farklı örneklem, metodoloji ve eleştirel yaklaşım ile yapılmış bu çalışmalar nihai olarak oyunlardaki dijital şiddet varlığına dikkat çekmekte, özellikle gençler ve çocuklar üzerindeki etkisine yönelik sonuçlar paylaşılmaktadır. Atomic Heart oyununda üstün teknolojiyle donatılmış silahlar ile gerçekleşen şiddet davranışları, oyun karakterinin fiziksel, cinsel ve psikolojik şiddet baskısına uğraması, dijital oyunlarda dijital şiddet öğelerine maruz kalındığına yönelik çalışmalarla desteklenmektedir. Dijital şiddet bağlamında ortaya konulan araştırmalar arasında çalışmanın bulguları ile ayrışan çalışmaya rastlanılmamıştır.

Oyunun çözümlemesinde varılan sonuçlardan bir diğeri ise şiddetin vahşi boyutlarda (Görsel 3'te Sahne 4) yansıtılmasıdır. Ölüm, sadece cansız beden sunumu olarak değil, intikam, yok etme, kurtulma mücadelesi içerisinde sunulmaktadır. Bu nedenle birey kendini bu eylemler karşısında suçlu hissetmemektedir. Oyunda ölüm sahnelerinin korkunç bir şekilde gerçekleştirilmesi, oyuncunun asla ölen karakterler/ezilenler/ötekiler gibi olmamasını işlemektedir. Ütopik bir dünya tasviri ile başlayan oyunda teknolojinin kontrolü kaybedildiğinde oluşacak distopik bir dünyayı yansıtan Atomic Heart, şiddetin varlığını, "insanlığın sonunu getirmeye çalışan" robot ve makinelere atfetmekte, dolayısıyla oyun, şiddeti gerekli kılmıştır. Oyuncular robotlara karşı bir mücadele içine girerek şiddeti içselleştirmeye

neden olmaktadır. Bu bağlamda şiddetin normalleştirilmesi oyunu oynayan kullanıcıların zihinlerinde yer edinmekte ve yaşam alanlarına sirayet edebilmektedir. Godfrey (2022: 680), oyunları yalnızca pazar ve eğlence biçimleri olarak değil, aynı zamanda şiddet unsurunun detaylı bir şekilde gösterilmesiyle günlük yaşamın militarizasyonunda da güçlü bir rol oynadığı vurgusunu yapmaktadır. Nitekim oyuncularını birer medya kurbanı olarak değerlendirmek yerine aktif kullanıcı olarak görmek yerindedir.

Tüm oyunlar, bireylerin isteği doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla birey, özgürce ve gönüllü olarak sürece dahil olmaktadır (Huizinga, 2013:24). Bu yaklaşım, oyunda karşılaşılan şiddet içerikli sahnelere karşı bir savunma merkezi oluşturulmadığını ve verilen mesajlara karşı savunmasız kalındığını da destekler niteliktedir.

Teknolojinin gelişmediği dönemlerde toplumsal hayat, gücün tek merkezde toplandığı bir sistemle yönetilmektedir. Oyunda hakim olan yönetim sisteminin de monarşi veya Platon'un devlet anlayışı üzerine olduğu görülmektedir.

Dijitalleşmeyle beraber bu ideolojik bakış açısının hala devam ettiği görülmektedir. Oyunda bireylerin, 'Limbo' adı verilen hayal dünyalarında gezinirken iradelerinden yoksun olduklarının aktarıldığı (Görsel 5'te Sahne 4) sahnede kişiler, insan formunda resmedilmektedir. Oysa George Orwell'in romanlarındaki gibi "robotlaşan yaşam tarzı" mesajı oyuncuya verilmektedir. Bireylerin anıları, hatıraları kendi dünyalarında akarken birini öldürebilir, hırsızlık yapabilir ve bunun farkına varmamak üzere kodlanabilirler. Bu durum da belli bir üst sınıfın becerisi ile insanların yönlendirilmesinin mümkün olduğunu göstermektedir. Bireylerin cinsiyetsiz olarak sunulması, anlamsız davranışlarda bulunması, insan formunda olduklarını ancak 'insan gibi' yaşamadıklarını ortaya çıkartmaktadır. Bireyin cinsiyetsizleştirilmesi, kimliksizleşme olarak anlam kazanırken iradesiz oluşu, otomatlaşması ve köleleşmesi anlamını taşımaktadır. Teknolojinin karşısında insan hayatının değersizleştirilerek köle



konumuna indirgenmesi ve toplumun panoptikon gözetim altında takip edilmesi, teknolojinin kötü amaçlı bireylerin eline geçtiğinde dünyanın kaosa döneceğine yönelik öngörü oluşturması ideolojik alt metinlerinden birkaçını oluşturmaktadır.

Oyunda ideolojik göndermelerin yanı sıra toplumsal cinsiyetçi yaklaşımların var olduğu cinsel, fiziksel ve psikolojik şiddetin yansımaları ile çalışmada ortaya konulmaktadır. Kadınların güçlü olarak sunuldukları sahnelerde (Görsel 3'te Sahne 2, Görsel 4'te Sahne 4) cinayeti temizleme, cinayet işleme, cesedi kaldırma gibi eylemler söz konusuysen diğer sahnelerde güçsüz, şiddet görmüş, cinsel açlığı olan, sapkınlığa teşvik eden kişiler (Görsel 3 'te Sahne 1) olarak gösterilmektedir. Dolayısıyla kadınlık; kötülüklerle, olumsuzluklarla özdeşleştirilerek şeytan (kötülüklerin başı) anlam yüklemesi yapılmaktadır. Robot kadınların itaat ettikleri sahnelerde ise yönlendirilen (yönetilen) robotların kadınlar olduğu mesajı da cinsiyetçi anlam oluşturmaktadır. Kadın robotların oyun boyunca tiz sesli, rujlu, feminen duruş ile sunulması kadınlığı belli formlara indirgediğini göstermektedir. Kadın, robot olarak sunulsa dahi belli kalıp yargılara maruz bırakılmaktadır. Erkek karakterler ise üst yönetici (Görsel 3'te Sahne 3), mağdur (Görsel 5'te Sahne 1) ve faşizm ile özdeşleşmiş bıyıklı kötü robotlar şeklinde daha basit ve şiddetten gözü dönmüş (Görsel 4'te Sahne 2) olarak sunulmaktadır.

Atomic Heart oyunu, dijital şiddetin yanı sıra teknolojinin insan hayatına nasıl yerleştiğini de ortaya koymaktadır. Bu durum, Veblen'in Teknolojik Determinizm yaklaşımı ile desteklenebilir. Teknolojik Determinizm yaklaşımı, teknolojinin toplumları ekonomik, sosyal, politik alanlarda dönüşüme uğratmasını (Veblen, 1936/1946) ifade ederken oyunda da dijitalleşmiş nesnelere, robotlar, makineler ile dijital dünya yaratılmaktadır. Bu sayede toplumsal alan değişikliğe uğratılmakta ve egemen güç teknolojiye atfedilmektedir. Oyunda teknolojik aygıtların ele geçirilebileceği (hacklenme), mutlak hakimiyetin yine güç sahipleri arasında paylaşılabilirliği anlamı verilmektedir. Dünyanın dijitalleşme sayesinde kontrol edilen bir ortama dönüşeceği vurgulanmaktadır. Oyun,

şiddetin gerekli olduğu gösterilirken aynı zamanda dijitalleşmeyi 'kontROLSÜZLÜK altındayken' olumsuz şekilde sunmaktadır.

Araştırmada ele alınan dijital oyunlar ve şiddet konusu daha sonra gerçekleştirilecek çalışmalara fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Yapılacak araştırmalar için dijital oyunların kültürlere göre alımlama farklılıkları ve kullanıcı deneyimi içeren saha çalışmaları önerilebilir. Atomic Heart oyunu ile şiddetin sadece fiziksel ortamlarda değil sanal dünyada da güçlü bir şekilde empoze edildiği sonucuna ulaşılmıştır.

## Kaynaklar

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Ardıç, E. (2019). Çevrim içi oyun tehditlerine karşı çözüm önerileri: Mavi Balina oyunu. *International Journal of New Approaches in Social Studies*, 3(1), 57-75. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sbyy/issue/46969/573924>
- Arici, A., & Kılınç, Ö. (2021). Video oyunlarında şiddetin sunumu üzerine bir araştırma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2021(54), 162-187. <https://doi.org/10.47998/ikad.931792>
- Bal, M., & Bryson, N. (1991). Semiotics and art history. *The Art Bulletin*, 73(2), 174-208. <https://doi.org/10.1080/00043079.1991.10786750>
- Baldemir, H., & Övür, A. (2021). Dijital oyun bağımlılığının yeni yüzü olarak PUBG Mobile. *İletişim Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 139-153. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ibadergi/issue/64518/962618>
- Beşikci, B., & Silsüpür, Ö. (2023). Spor sponsorluğuna yönelik içerik analizi: Spor Toto Süper Lig. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (40), 23-45. <https://doi.org/10.31123/akil.1143037>

- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2022). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882-889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>
- Chip. (2024, 08 Mayıs). Atomic Heart incelemesi-SSCB'nin dünya devi olduğu alternatif bir evrendeyiz. [https://www.chip.com.tr/haber/atomic-heart-incelemesi-sscbnin-dunya-devi-oldugu-alternatif-bir-evrendeyiz\\_156388.html](https://www.chip.com.tr/haber/atomic-heart-incelemesi-sscbnin-dunya-devi-oldugu-alternatif-bir-evrendeyiz_156388.html).
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni: Nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları*. (S. B. Demir, Çev.). Eğiten Kitap.
- Creswell, J. W. (2021). *Karma Yöntem Araştırmalarına Giriş* (3. Baskı). Pegem Akademi. Ankara.
- Çetin, S. (2022). Çevrimiçi oyunlar ve intihar: Mavi Balina örneği. *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 61-73. <https://doi.org/10.55774/mikad.1101587>
- Çıtak, G., & Yücel, Y. (2022). Kadına el kalkmaz: Peki ya dijital şiddet?. *MEYAD Akademi*, 3(2), 162-169. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/meyadakademi/issue/73338/1188874>
- Demirbaş, K. Y. (2015). "Dijital oyunlara" oyun türü" yaklaşımlarının sorunları:" platform oyunları" türü örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387. <https://doi.org/10.18094/si.05694>
- Demirel, E. (2022). Sosyolojik bir araştırma nesnesi olarak dijital oyunlar. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 25(2), 278-298. <https://doi.org/10.18490/sosars.1111375>
- Durst-Andersen, P. (2008). Linguistics As semiotics. Saussure and Bühler revisited. *Signs-International Journal Of Semiotics*, 2, 1-29. <https://tidsskrift.dk/signs/article/view/26835>
- Erten, P. (2019). Z kuşağının dijital teknolojiye yönelik tutumları. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 190-202.
- Ferguson, C. J., Barr, H., Figueroa, G., Foley, K., Gallimore, A., LaQuea, R., ... & Garza, A. (2015). Digital poison? Three studies examining the influence of violent video games on youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 399-410. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.021>
- Gezginci, N. (2020). Çocuklarda boş zaman değerlendirmesi ve gelenekselden moderne değişen oyunlar: Çankırı örneği [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çankırı Karatekin Üniversitesi.
- Godfrey, R. (2022). The politics of consuming war: video games, the military-entertainment complex and the spectacle of violence. *Journal of Marketing Management*, 38(7-8), 661-682. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2021.1995025>
- Greitemeyer, T., & McLatchie, N. (2011). Denying humanness to others: A newly discovered mechanism by which violent video games increase aggressive behavior. *Psychological Science*, 22(5), 659-665. <https://doi.org/10.1177/0956797611403320>
- Gürhan, N., Erdoğan, G., & Seyran, F. (2020). Cinsel şiddet. *MEYAD Akademi*, 1(1), 59-65. <https://dergipark.org.tr/en/pub/meyadakademi/issue/62718/949175>
- Haninger, K., & Thompson, K. M. (2004). Content and ratings of teen-rated video games. *JAMA*, 291(7), 856-865. doi:10.1001/jama.291.7.856
- Harris, B., & Vitis, L. (2020). Digital intrusions: Technology, spatiality and violence against women. *Journal Of Gender-Based Violence*, 4(3), 325-341. <https://doi.org/10.1332/239868020X15986402363663>
- Howlongtobeat. (2024, 18 Mart) Atomic Heart. <https://howlongtobeat.com/game/56297>.

- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (4. Basım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jevtić, R. B. (2022). Digital violence among secondary school pupils. *Zbornik Radova Pedagoškog Fakulteta, Užice*, (24), 45-62. <http://dx.doi.org/10.5937/ZRPFU2224045J>
- Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Kocurek, C. A. (2015). Who hearkens to the monster's scream? Death, violence and the veil of the monstrous in video games. *Visual Studies*, 30(1), 79-89. <https://doi.org/10.1080/1472586X.2015.996402>
- Limnili, G., & Özçakar, N. (2018). Farklı boyutlarıyla şiddet. *Klinik Tıp Aile Hekimliği*, 9(2), 55-60. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ktah/issue/47179/572628>
- Ljubojev, N., Glusac, D., & Radosav, D. (2019). Preconditions of digital violence at primary schools. *DAAAM International Scientific Book*, 1-16. <http://dx.doi.org/10.2507/daaam.scibook.2019.01>
- Mago, Z. (2016). Violence and digital games facts beyond myths. *European Journal of Science and Theology*, 12(5), 135-144.
- McLuhan, M. (2011). *Understanding media: The extensions of man*. Gingko Press.
- Medyascope. (2024, 03 Şubat) Atomic Heart incelemesi: Sovyet Rusyası Soğuk Savaş'ı kazansaydı ne olurdu? <https://medyascope.tv/2023/04/28/atomic-heart-incelemesi-sovyet-rusyasi-soguk-savasi-kazansaydi-ne-olurdu/#:~:text=Alternatif%20Sovyetler%20yapay%20zek%20C3%A2%20B1%20tuhaf,kurgusal%20Facility%203826'ya%20g%C3%B6t%C3%BCr%C3%BCyör>
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber*. (S. Turan, Çev.). Nobel Akademik Yayıncılık.
- MKIceAndFire. (2023, 10 Mayıs). Atomic heart gameplay walkthrough part 1 full game [4k 60fps]- no commentary [video]. [https://www.youtube.com/watch?v=p2CQsdjN\\_LM](https://www.youtube.com/watch?v=p2CQsdjN_LM).
- Orbay, İ. (2022). Görünmeyene ışık tutmak: Psikolojik şiddet. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 33(1), 267-290. <https://doi.org/10.33417/tsh.975139>
- Oyungezer. (2024, 13 Aralık) Atomic Heart-inceleme. <https://oyungezer.com.tr/inceleme/atomic-heart-inceleme>.
- Öztürk, G. (2017). Bir propaganda aracı olarak radyo. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 157-174.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On The Horizon*, 9(6), 1-6.
- Radulović, L. M., & Krstić, S. M. (2018). The role of teachers and school professional teams in prevention of digital violence. *Facta Universitatis, Series: Teaching, Learning And Teacher Education*, 1(2), 161-172. <https://doi.org/10.22190/FUTLTE1702161M>
- Rai, S. K. (2017). Globalization and digital violence against women in new media. *International Journal Of Applied Research*, 3(6), 961-966.
- Ritzer, G. (2011). *Toplumun McDonaldlaştırılması: Çağdaş toplum yapısının değişen karakteri üzerine bir inceleme*. (Ş. S. Kaya, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Rose, F. (2012). *The art of immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell the stories*. New York.

- Sarışın, M. (2022). Toplumsal cinsiyete dayalı şiddetin yeni yüzü: Dijital şiddet. *KADEM Kadın Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 257-285. <https://doi.org/10.21798/kadem.2022.118>
- Seçgin, L., & Selçuk, K. T. (2023). Sanal ağların distopyası: Kadına yönelik dijital şiddet. *Dünya İnsan Bilimleri Dergisi*, 2023(1), 203-217. <https://doi.org/10.55543/insan.1110952>
- Smith, S. L., Lachlan, K., & Tamborini, R. (2003). Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal Of Broadcasting & Electronic Media*, 47(1), 58-76. [https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4701\\_4](https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4701_4)
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2020(51), 79-100. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ikad/issue/57520/739439>
- Steam. (2023, 11 Ekim). Atomic Heart. [https://store.steampowered.com/app/668580/Atomic\\_Heart/](https://store.steampowered.com/app/668580/Atomic_Heart/).
- Steam. (2024, 16 Mart). En çok oynananlar. <https://store.steampowered.com/charts/mostplayed>.
- Stemler, S. (2000). An overview of content analysis. *Practical Assessment, Research, And Evaluation*, 7(1), 1-10.
- Talu, E. (2019). Bir oyundan ötesi: "Mavi Balina"(The Blue Whale) adlı oyunun Shneidman'ın "intihar küpü" modeli bağlamında analizi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 1044-1078.
- Thompson, K. M., & Haninger, K. (2001). Violence in e-rated video games. *JAMA*, 286(5), 591-598. <https://doi.org/10.1001/jama.286.5.591>
- Vatandaş, S. (2021). Şiddet ve dijital oyunlar (şiddetin dijital oyunlar üzerinden deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 399-424. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.820571>
- Veblen T. B. (1946). *The instinct of workmanship: And the state of the industrial arts*. The Viking Press.
- Veblen, T. B. (1936). *What Veblen taught: Selected writings of Thorstein Veblen*. The Viking Press.
- Wolock, E. (2004). Violence in video games. *Young Consumers*, 5(3), 53-58. <http://dx.doi.org/10.1108/17473610410814256>
- Yasacı, Z., & Mustafaoğlu, R. (2022). Dijital oyunların çocuk/ergenlerin gelişimi ve sağlığı üzerine etkileri. İçinde Ş. Sağiroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan & Y. Samur (Editörler), *Dijital Oyunlar-1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (ss. 215-252). Nobel Yayınevi.
- Yenğin, D. (2010). Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Yıldız, F., & Özarslan, Z. (2022). Kadınların deneyimlerinden dijital flört şiddetine bakmak. *Etkileşim*, (9), 72-101. <https://doi.org/10.32739/etkilesim.2022.5.9.156>
- Yılmaz, M., & Candan, F. (2018). Oyun sanal intihar gerçek: "The Blue Whale Challenge/Mavi Balina" oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğu intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29, 270-283. <https://doi.org/10.31123/akil.459303>
- Yumrukuz, Ö. (2021). "PUBG oynama pratiklerinin dijital oyun bağımlılığı ilişkisi ekseninde incelenmesi." *Atatürk İletişim Dergisi*, (21), 5-28. <https://doi.org/10.32952/atauniiletisim.886441>
- Yücel, G., & Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-E: Academic Journal Of Information Technology*, 9(32), 87-100. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.2.006.x>

Zeyrek, D. (1991). Göstergibilim, söylem çözümlemesi ve anlatı incelemesi. *Dilbilim Araştırmaları Dergisi*, 2, 105-112.

### Extended Abstract

The development of technology has changed many areas in human life. One of these changes is the digitalisation of the traditional understanding of games. Digital games, which are the new form of traditional games, reflect the change and transformation of technology. Digital games create a social, individual and sociological fictional universe for individuals. The scenarios of digital games lead to the virtual reproduction and representation of violence through the inclusion of negative subtexts and content (visual, verbal, auditory). The term "digital violence" in the context of video games encompasses a range of manifestations, varying in terms of their presentation, content, and frequency. As an extension of technology, this medium transforms society while structuring it, just like other mass media, with various messages added to the game dynamics. Therefore, the aim of this study is to show how much and in what way digital violence is reflected in digital video games.

Veblen's Technological Determinism and McLuhan's "The medium is the message" are the basic sub-theories of the study. According to Veblen (1946), technological determinism refers to the transformation of societies in economic, social and political areas by technology, while McLuhan's (1965) "The medium is the message" approach points to the importance of the medium through which the message is delivered in conveying the message.

The game "Atomic Heart" was selected for the study sample, and the 9-hour, 45-minute walkthrough video was analysed between 10 April and 5 July 2023. In addition to being a game that was voted very positively by its users on gaming platforms, the fact that it received a score of 9/10 among the current games of 2023 was a significant factor in determining the Atomic Heart game as a suitable sample. At the same time, the fact that the

content labels of the game contain the concepts of 'horror', 'sexual content', 'robot', 'cyborg' caused it to be preferred in terms of serving the purpose of the research.

It was determined that a mixed approach was the most appropriate methodology for this study. Embedded was conducted, and content analysis and semiotic analysis were employed. The content analysis was based on the frequency of repetition of violent scenes and concepts. Accordingly, the video content was subjected to a dual analysis by each researcher, with the objective of collecting and controlling the data. Following the completion of the content analysis, a semiotic analysis was conducted. During the semiotic analysis, it was revealed how the play "Atomic Heart" included violence throughout the stories and the messages contained in the scenes.

The unique value of this study is that it is the only one in the existing literature to analyse a similar sample using the same methodology. Furthermore, it makes a significant contribution to the existing literature on digital violence by examining this phenomenon in the context of a contemporary game using two different analytical techniques.

As a result of the findings obtained, the existence of different types of violence (physical, sexual, psychological) is in question, but it is seen that the user is exposed to these types of violence too much. In the context of physical violence, the main character's struggle to kill, survive and destroy the villains, and the robots' efforts to kill people and get rid of them are included. In terms of both sexist and verbal violence, technology-orientated expressions of sexual violence such as Crispy critters and robosexual are frequently encountered in the game. It is evident that the game in question establishes its own unique vocabulary and context for violence. In the context of psychological violence, there are scenes that exemplify the processes of ideological marginalisation, labelling, humiliation and dehumanisation. A semiotic analysis revealed that the portrayal of violence

was characterised by its brutal dimensions. Death is presented not only as a presentation of a lifeless body but also in revenge. Therefore, the individual does not feel guilty in the face of these actions. The fact that the death scenes in the play are realised in a horrible way, the actor should never be like the deceased characters.

Atomic Heart, which reflects a dystopian world that will occur when the control of technology is lost, attributes the existence of violence to robots and machines trying to bring the end of humanity, thus making digital violence necessary. Upon examination of the ideological subtexts of the game, it becomes evident that while the individual's desexualisation gains meaning as de-identification, it also carries the connotations of the individual's lack of volition, automatisisation and enslavement. It has been observed that the devaluation of human life in the context of technological advancement, the reduction of human life to a state of slavery, and the surveillance of society under the principles of panopticon surveillance are presented as a prediction that the world will descend into chaos when technology is placed in the hands of malevolent individuals. Besides ideological references, gendered approaches are also encountered in the play. In the scenes where women are presented in a powerful position, actions such as cleaning up the murder, committing murder, removing the corpse are in question, while in other scenes they are shown as powerless, violent, sexually hungry, and encouraging perversion. As a result of the research, it was observed that digital violence was committed both verbally and visually. As a result of the research, it was observed that digital violence was processed both verbally and visually. At the same time, within the scope of semiotic analysis, the struggle for survival, war for freedom, hostile objects and the reasons for saving humanity make violence possible, and in the context of content analysis, the findings in the frequency of violence elements (killing, injuring, crushing, etc.) are similar to the studies in the literature, thus showing that the study is supportable.

The presentation of violence in different types causes the individual to be exposed to violence more and to legitimise and deem violence necessary to achieve the goal. The fact that verbal and visual violence is constantly reflected on the screen throughout the game may lead the player to normalise violence mentally. It has been concluded that violence is imposed strongly not only in physical environments but also in the virtual world with Atomic Heart game.

#### Yazar Bilgileri

##### Author details

- 1- (Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Öğr. Gör., Trabzon Üniversitesi, beyzabesikci@trabzon.edu.tr.
- 2- Doktora öğrencisi, Trabzon Üniversitesi, beyza\_kaya22@trabzon.edu.tr.
- 3- Öğr. Gör., İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, musluibrahim@outlook.com.

#### Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

##### Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

#### Katkı Oranı

##### Author Contribution Percentage

Birinci yazar %	First Author %	33,33
İkinci yazar %	Second Author %	33,33
Üçüncü yazar %	Third Author %	33,33

#### Çıkar Çatışması

##### Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

#### Kaynak Göstermek İçin

##### To Cite This Article

Beşikçi, B., Akyüzlü, B. & Muslu, İ. (2024). Dijital şiddetin yansıması: "Atomic Heart" oyun incelemesi. *Yeni Medya*, (17), 283-304, <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1532269>.