

Makale Bilgisi: Ilgın, H.Ö., Karagül, D. (2025). Yeni Medyada Zorbalık Pratikleri: Yandere Simulator Oyunu Üzerinden Tematik Bir İnceleme. DEÜ Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt:12, Sayı:2, ss. 644-674.	Article Info: Ilgın, H.Ö., Karagül, D. (2025). Bullying Practices in New Media: A Thematic Analysis Through the Game Yandere Simulator. DEU Journal of Humanities, Volume:12, Issue:2, pp. 644-674.
Kategori: Araştırma Makalesi	Category: Research Article
DOI: 10.69878/deuefad.1687390	DOI: 10.69878/deuefad.1687390
Gönderildiği Tarih: 30.04.2025	Date Submitted: 30.04.2025
Kabul Edildiği Tarih: 23.10.2025	Date Accepted: 23.10.2025

YENİ MEDYADA ZORBALIK PRATİKLERİ: YANDERE SİMULATOR OYUNU ÜZERİNDEN TEMATİK BİR İNCELEME

Hicran Özlem ILGIN*, Damla KARAGÜL**

ÖZ

Simülasyon oyunları her ne kadar pedagojik bağlamda doğrudan eğitsel amaçlarla kullanılsa da çocuklar tarafından eğlenceli ve ilgi çekici aktiviteler olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte, bu tür dijital içeriklerin, çocukların sanal ve gerçek dünya arasındaki sınırları ayırt etme becerilerini zayıflatığı yönünde kaygılar bulunmaktadır. Bu bağlamda “Yandere Simulator” isimli oyun, söz konusu endişeleri somutlaştıran örneklerden biri olarak öne çıkmaktadır. Bu simülasyon oyununu, çocuklar açısından risk oluşturan içerikler barındırdığı ön görülmekte ve “zorbalık” olgusunun dijital ortamda yeniden üretimine katkı sağlamaktadır. Oyunda gizli, sözel ve fiziksel zorbalık türlerinin temsili dikkat çekmekte; bu durum, çocukların dijital medya aracılığıyla “zorba” davranış kalıplarını öğrenmelerine ve içselleştirmelerine zemin hazırladığı düşünülmektedir. İlk kez 2014 yılında Kaliforniya’da geliştirilen oyun, günümüzde Türkiye dahil birçok ülkede geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmıştır. Bu çalışmada, Yandere Simulator oyununun Türkiye özelinde nasıl temsil edildiği incelenmiştir. Bu doğrultuda, oyuna ilişkin en yüksek izlenme oranına sahip Türkçe içerik üreten ve 168 bin abone sayısına sahip olan YouTube kanalı “V3nus269”un, 1,1 milyon izlenme ile kanalın “popüler” sekmesinde yer alan “Anne Ben Zorba Oldum” videosu örneklem olarak seçilmiş ve Olweus’un geliştirdiği 7 kategorili zorbalık ölçeği kullanılarak içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Analiz bulguları, video boyunca okul çağındaki çocuklara yönelik zorbalık davranışlarının normalleştirildiğini ve hatta özendirildiğini ortaya koymuştur. Video süresince kullanılan argo, tehdit ve hakaret içeren dil örneklerinin, çocukların bilişsel ve sosyal gelişimleri üzerinde olumsuz etkiler oluşturabileceği değerlendirilmiştir.

* Doç. Dr. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, hicranilgin@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0549-0710

** Sosyolog, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, damlakarag1@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2947-7032

Anahtar Sözcükler: Yandere Simulator, Zorbalık, Dijital, Simülasyon Oyunları

BULLYING PRACTICES IN NEW MEDIA: A THEMATIC ANALYSIS THROUGH THE GAME YANDERE SIMULATOR

ABSTRACT

Although simulation games are not primarily designed for pedagogical purposes, they are often perceived by children as entertaining and engaging digital experiences. However, there are growing concerns that such content may weaken children's ability to distinguish between the virtual and the real world, especially during critical stages of their development. In this context, the digital game Yandere Simulator emerges as a concrete example reflecting these concerns. It is considered that the game contains content that may pose risks to children and contributes to the reproduction of the phenomenon of "bullying" in digital environments. Within the game, various types of bullying—such as covert, verbal, and physical—are represented in explicit ways. These representations may lead children to learn, imitate, and eventually internalize bullying behaviors through digital media exposure. Originally developed in California in 2014, Yandere Simulator has since reached a wide user base across multiple countries, including Turkey. Given its global accessibility and potentially harmful content, examining the game's pedagogical and psychosocial implications has become increasingly important. This study investigates how Yandere Simulator is represented in the Turkish context and explores the potential risks it may pose for children. Within this scope, the most viewed Turkish-language content related to the game was selected as the sample: a video titled "Anne Ben Zorba Oldum" (Mom, I Became a Bully) uploaded by the YouTube channel V3nus269, which has 168,000 subscribers and over 1.1 million views. The video was analyzed using the content analysis method, based on Olweus's seven-category bullying scale. The findings reveal that bullying behaviors targeting school-age children are normalized and even promoted throughout the video. Furthermore, the frequent use of slang, threats, and insults in the video is considered to have potentially negative effects on children's cognitive and social development.

Keywords: Yandere Simulator, Bullying, Digital, Simulation Games

1. GİRİŞ

Dijital çağın etkisiyle birlikte simülasyon oyunları, çocuklar ve gençler arasında giderek daha popüler hale gelmekte ve en yaygın eğlence biçimlerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Gerçek yaşam senaryolarının sanal ortama taşındığı bu oyun türü, kullanıcıya deneyimleme imkânı sunmakta ve genellikle ücretsiz olarak çevrimiçi platformlardan veya düşük maliyetlerle erişilebilmektedir (Sow et al., 2016, s. 4). Grafik teknolojilerindeki ilerlemeler doğrultusunda gerçekliğe oldukça yakın bir deneyim sunan bu oyunlar,

eğlencenin ötesine geçerek çeşitli sosyal ve psikolojik etkilere yol açabilecek potansiyeller barındırmaktadır.

Çok oyunculu modlarla desteklenen simülasyon oyunlarında, şiddet içerikli öğelerin gerçekçi biçimde yansıtılması ve kullanıcıya verilen görevlerin gerçek hayata uyarlanabilir nitelikte olması dikkat çekicidir. Bu durum, özellikle gelişim çağındaki bireylerin çatışma çözme stratejilerini nefret söylemleri ya da şiddet eylemleri temelinde şekillendirmelerine neden olabileceği gerekçesiyle akademik tartışmalara konu olmaktadır. Bu bağlamda, 2014 yılında geliştirilen ve hâlen geniş bir kullanıcı kitlesi tarafından oynanan Yandere Simulator oyunu, içerdiği şiddet unsurları, cinsel göndermeler ve farklı türde zorbalık davranışlarıyla dikkat çekmektedir. Oyunun çevrimiçi yapısı, sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırların bulanıklaşmasına neden olabilir; özellikle gelişim dönemindeki çocukların bu iki dünya arasındaki ayrımı sağlıklı şekilde kuramamalarına yol açabilir. Oyunda yer alan suç teşkil edebilecek davranışların sanal ortamda ödüllendirilmesi, bu davranışların gerçek hayatta da taklit edilme riskini gündeme getirmektedir.

Yandere Simulator adlı dijital oyun, okul ortamını merkeze alan kurgu yapısı nedeniyle çocuklar arasında akran zorbalığı davranışlarının normalleşmesine zemin hazırlayabilecek bir dijital mecra olarak değerlendirilmektedir. Oyunun içerikleri, ulusal medya organlarında da çeşitli şekillerde gündeme gelmiş ve çocukların bu oyundan olumsuz yönde etkilenebileceğine ilişkin kamuoyunda kaygılar oluşmuştur. Nitekim İstanbul'da bir ortaokul yedinci sınıf öğrencisinin, Yandere Simulator oyunundan etkilenecek tartıştığı arkadaşına önce biber gazı sıktığı, ardından kesici aletle fiziksel saldırıda bulunduğu kamuoyuna yansımıştır (NTV Haber, 2024). Bu tür olaylar, dijital oyunların çocuk ve ergen davranışları üzerindeki etkisini sorgulayan bilimsel çalışmaların önemini artırmaktadır. Her ne kadar konuyla ilgili akademik literatür henüz sınırlı olsa da dijital oyunların çocuklar üzerindeki potansiyel etkileri, medya haberleri ve oyun kullanımına dair istatistiklerle desteklenmektedir. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK, 2024) verilerine göre, 2024 yılı itibarıyla çocuklar arasında dijital oyun oynama oranı %74'e ulaşmıştır. Bu oran, dijital oyunların çocukların gündelik yaşamlarının önemli bir parçası hâline geldiğini göstermekte; özellikle akran ilişkileri ve sosyal davranış biçimlerinin şekillenmesinde bu tür içeriklerin rolüne ilişkin ampirik araştırmaların gerekliliğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, mevcut çalışma Türkiye özelinde gerçekleştirilecek ilk araştırmalardan biri olarak alandaki önemli bir boşluğu doldurma potansiyeline sahiptir.

Bu çalışma, Yandere Simulator adlı simülasyon oyununun çocuklar üzerindeki olası etkilerini zorbalık davranışları bağlamında analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada, oyunun içerdiği zorbalık unsurlarının çocukların

davranış ve tutumlarına nasıl yansıtacağına ilişkin bilimsel bir değerlendirme sunulması hedeflenmektedir. Bu amaç ve hedefler doğrultusunda nitel araştırma yöntemi kullanılarak içerik analizi uygulanacaktır. İçerik analizi, Yandere Simulator içeriği üreten “V3nus269” adlı YouTube kanalında yayımlanan ve en çok izlenen Yandere Simulator oyun videosunun zorbalık teması ekseninde sistematik olarak incelenmesi yoluyla gerçekleştirilecektir. Veri toplama sürecinin, “Anne Ben Zorba Oldum” başlıklı videoda geçen zorbalık öğelerinin belirlenmesi ve kategorize edilmesi üzerine yoğunlaşması planlanmaktadır. Kategoriler ise Olweus’un Zorba/Kurban Anketi’nde yer alan zorbalık türleri baz alınarak sınıflandırılacaktır.

2. Zorbalık

Zorbalık, bir bireyin veya bir grubun, nispeten güçsüz bir kişiye tekrar tekrar saldırdığı, onu dışladığı, damgaladığı ve/veya aşağıladığı saldırgan davranışların bir alt türüdür (Salmivalli, 2010, s. 112). Olweus (1991, s. 413) zorbalığı, bireyin bir veya daha fazla kişinin olumsuz eylemlerine sürekli ve zamanla maruz kalması, olarak tanımlamıştır. Yerleşik tanımlarda görüleceği üzere zorbalık, bir birey veya bir grup tarafından yürütülen, çoğunlukla kendini savunamayan, güçsüz bireye yönelik uzun süre devam eden fiziksel veya duygusal şiddettir (Roland, 1989, s. 143). Zorbalık, gücün sistematik olarak kötüye kullanılmasının bir yansıması olduğundan uygulandığı kişiyi inciten bir davranıştır (Smith & Sharp, 1994, s. 2). Bu tarz davranışlar bireyin sosyal benlik gelişimini zedelemekte; birey dışlanma, damgalanma ve yargılanma endişesiyle toplum içerisinde kendini ifade etme noktasında yetersiz hissetmektedir. Zorbalık birçok alanda ortaya çıkabilir, gelişebilir ve yaygınlaşabilir. Alanyazında zorbalık davranışlarının yetişkinler arasında (Kowalski et al., 2018), iş yerlerinde (Rayner & Hoel, 1997; Vartia, 2001), aile ortamlarında (Bowes et al., 2009) ve çevrimiçi ortamlarda (Smith et al., 2008) olduğu gözlemlenmektedir.

Zorbalık, bireyler arası güç dengesizliğine dayanan ve mağdura kasıtlı olarak zarar vermeyi hedefleyen proaktif bir saldırganlık biçimi olarak tanımlanmaktadır (Berkowitz, 1993; Sutton et al., 1999). Bu davranış biçiminin zorbalık olarak nitelendirilebilmesi için belirli ölçütlerin karşılanması gerekmektedir. Olweus (1999), zorbalığın üç temel bileşenle tanımlanabileceğini vurgulamaktadır: (1) bilinçli ve kasıtlı bir şekilde bireye zarar verme amacı taşıyan saldırgan davranışların varlığı, (2) bu davranışların süreklilik arz etmesi ve (3) saldırgan ile mağdur arasında belirgin bir güç dengesizliğinin bulunması. Bu kapsamda, eşit güç düzeyine sahip bireyler arasındaki saldırganlık eğilimleri genellikle çatışma çerçevesinde değerlendirilirken, fiziksel, sosyal ya da psikolojik açıdan daha güçlü bireylerin güçsüz bireylere yönelttiği sistematik saldırganlık davranışları zorbalık olarak kabul edilmektedir. Zorbalık davranışları çoğunlukla mağduru fiziksel olarak incitme, sosyal ilişkilerini zedeleme, dışlama ya da psikolojik

baskı uygulama biçiminde tezahür etmektedir. Zorbalık, özellikle okul çağındaki çocuklar arasında yaygın bir problem alanı olup, bireyin kimlik gelişiminin yoğunlaştığı ve duygusal-davranışsal risklerin arttığı ergenlik döneminde daha sık gözlemlenmektedir (Eşkisu, 2009, s. 2). Bu bağlamda zorbalık, yalnızca bireysel değil; aynı zamanda gelişimsel, toplumsal ve eğitsel düzeyde önemli bir müdahale alanı olarak ele alınmaktadır.

Alan yazında yer alan bulgular, hem zorbalığı uygulayan hem de zorbalığa maruz kalan bireylerin belirli psikososyal özellikler taşıdığını ortaya koymaktadır. Zorba bireyler genellikle empati düzeyleri düşük, etkili iletişim ve dinleme becerilerinden yoksun, akranları üzerinde baskı kurma eğiliminde olan ve sıklıkla çatışmacı davranışlar sergileyen bireyler olarak tanımlanmaktadır (Pişkin, 2002, s. 532). Buna karşılık, mağdur bireylerin kaygı düzeyi yüksek, sosyal benlik algısı düşük, içe dönük, çekingen ve sosyal etkileşimlerden kaçınan bireyler olduğu belirtilmektedir (Ayas, 2007, s. 15). Zorbalık deneyimi yaşayan çocuk ve ergenlerde; depresyon, anksiyete bozuklukları, intihar düşüncesi ve girişimleri, akademik başarıda düşüş, sosyal izolasyon ve okula yönelik isteksizlik gibi çeşitli psikolojik ve davranışsal sorunların geliştiği belirlenmiştir (Hazar & Ekici, 2021, s. 4). Bu bağlamda zorbalık, çocukluk ve ergenlik dönemlerinde bireysel gelişimi tehdit eden, müdahale edilmesi gereken ciddi bir psiko-sosyal risk faktörü olarak değerlendirilmektedir.

Olweus'un 1983 yılında geliştirdiği ve 1996 yılında yeniden düzenlediği Zorba/Kurban Anketi'nde 7 zorbalık türü bulunmaktadır. Bu zorbalık türleri; sözlü, dışlama, fiziksel, asılsız söylenti yayma, çalınan/zarar gören kişisel eşyalar, tehditler/zorlama ve ırkla ilgili tacizdir (Olweus, 1996). Literatürde zorbalık önemli bir problem olarak yer almakta, çocukların gelişimlerini engelleyen bu zorbalık türleri derinlemesine incelenmektedir.

(i) Sözlü Zorbalık: Sözlü zorbalık, bireye hakaret ve küfrederek, lakap takarak, aşağılama sözleri kullanarak sözlü saldırılar ile mağdurlara zarar verme amacı taşımaktadır. Mağdurlar, sözlü zorbalık karşısında üzüntü, utanç ve öfke gibi duygusal tepkiler vermekte, özgüven kaybı, sosyal izolasyon ve iletişim problemleri yaşamaktadırlar (Aslan & Polat, 2023, s. 50; Arslan & Savaşer, 2009, s. 220). Sivrikaya ve Çetin (2022, s. 233), sözlü zorbalığın genellikle alay etmekle başlayıp şiddet davranışlarına dönüşebildiğini ifade etmektedir. Bu zorbalık türü önüne geçilemediği durumlarda mağdur bireyin hayatına son vermesine neden olmaktadır.

10 Yaşındaki çocuk okulda maruz kaldığı zorbalık nedeniyle yaşamına son verdi

Amerika Birleşik Devletleri'nde 10 yaşındaki Sammy Teusch, okulda maruz kaldığı zorbalık nedeniyle intihar etti. Ailesi, okul yönetimine en az 20 kez şikayette bulunduklarını belirtti. Sammy'nin ailesi, zorbalığın ilkokulda başladığını ve oğullarının gözlükleri ve dişleri nedeniyle alay konusu olduğunu ifade etti. Okul müdürü, zorbalık raporlarının alınmadığını iddia etti ancak aileyle düzenli olarak görüşmelerini kabul etti.



Görsel 1. Sözel Zorbalık Sonucu Bireyin Yaşamına Son Vermesi (Alanya Postası, 2024)

(ii) Dışlama: Literatürde dolaylı zorbalık kapsamında ele alınan dışlamada, zorba, grup içerisindeki bireylerin mağdura yönelik bakış açılarını değiştirerek mağdurun sosyal statüsünü düşürmeyi, o gruptan soyutlamayı amaçlamaktadır (Bjorkqvist et al., 1992, s. 120). Bu zorbalık türünde birey, içinde bulunduğu grup tarafından benimsenmeyip dışlandığı için yalnızlaşmakta, sosyalleşmekten çekinmektedir. İnsanın sosyal bir varlık olması, bu ihtiyacı elinden alınan bireyin ileri boyutta intihara yönelmesi gibi sonuçlar doğurabilmektedir.

(iii) Fiziksel Zorbalık: Fiziksel zorbalık, bilinçli olarak mağdura vurmak, onu yumruklamak, tokat atmak, tekmelemek, tırmalamak, itmek, saç çekmek, korkutmak, tükürmek, çelmelemek gibi davranışları bünyesinde barındırmaktadır (Kartal & Bilgin, 2008, s. 486; Kartal, 2008, s. 713). Çankaya'nın (2011, s. 86) "İlköğretimde Akran Zorbalığı" çalışmasında öğrencilerin fiziksel zorbalık davranışlarından arkadaşları tarafından itilme oranı %20, arkadaşlarından tekme veya tokat yeme oranı %10, yumruk atmalarının oranının ise %6 olduğu kayıt altına alınmıştır. Okullarda maruz kalınan fiziksel zorbalık, diğer zorbalık türlerinde olduğu gibi çocukların yaşamına son vermesine sebep olabilmektedir.

(iv) Asılsız Söylenti Yayma: Asılsız söylenti yayma zorbalık türünde, zorba, birey hakkında gerçek dışı suçlamalarda bulunur, asılsız senaryoları abartılı bir şekilde çeşitli ortamlarda konuşur (Yüçetürk, 2012 s. 46). Örneğin, eğitim ortamında mağdur olan çocuğun bulaşıcı bir hastalığının olduğunun yayılması, çocuğun ailesiyle ilgili asılsız iddialarda bulunulması bu zorbalık türü kapsamına girmektedir.

(v) **Çalınan/Zarar Gören Kişisel Eşyalar:** Eğitim ortamında öğrenciler arasında yaygın olarak görülen zorbalık türlerinden bir diğeri eşya çalma, mala zarar vermedir. Pişkin ve Ayas'ın (2005) "Lise Öğrencileri Arasında Yaşanan Akran Zorbalığı Olgusunun Okul Türü Bakımından Karşılaştırılması" çalışmasında maruz kalınan zorbalık türleri incelendiğinde %6.7'sinin eşyalara zarar verme şeklinde gerçekleştiği tespit edilmiştir.

(vi) **Tehditler/Zorlama:** Bireyde korku yaratan, geleneksel zorbalık türlerinden daha yıkıcı etkilere neden olan zorbalık türü tehdit/zorlamadır. Bu zorbalık türü daha çok "seni döveceğim, evini bulacağım, kıracağım, vuracağım, şunu yaparsan sana zarar veririm" şeklinde gerçekleştirilmektedir. Günümüzde tehdit etme daha çok dijital kanallar aracılığıyla gerçekleştirildiğinden literatürde "siber zorbalık" kapsamında ele alınmaktadır (Bölükbaş & Kırık, 2020, s. 959). Dijital kanallar, zorbalanın diğer bireyleri tehdit etmesi için uygun bir zemin oluşturmakta, kolaylık sunmaktadır. Dolayısıyla bugünün sorunu, dijital kanallar aracılığıyla gerçekleşmesi kolaylaşan zorbalık türleridir.

(vii) **İrkla İlgili Taciz:** Olweus'un kategorilere ayırdığı son zorbalık türü olan ırkla ilgili taciz, duygusal zorbalık çerçevesinde ele alınmaktadır. Literatürde ırkla ilgili zorbalık türü çoğunlukla sporcular üzerinden yapılan araştırmalarda ele alınmıştır. Yücetürk ve Ağın (2022, s. 157), sporcuların ırkla ilgili söylemlere maruz kalmasının yaptıkları sporun önüne geçebildiğini ifade etmektedir.

Bu bağlamda zorbalık davranışları, farklı türleriyle bireyin yaşamını çok boyutlu biçimde olumsuz etkileme potansiyeline sahiptir. Bu tür davranışlar, bireyin fiziksel ve psikolojik bütünlüğünü tehdit edebilmekte; eğitim sürecine katılımını engellemekte, sosyal çevreden dışlanmasına yol açmakta ve genel yaşam doyumunu düşürmektedir. Zorbalık, yalnızca bireysel düzeyde bir mağduriyet yaratmakla kalmayıp, bireyin temel haklarına erişimini kısıtlayan ve yaşam kalitesini ciddi ölçüde azaltan sistematik bir risk faktörü olarak değerlendirilmektedir.

3. Dijital Oyunlar ve Çocuklarda Zorbalık

Teknoloji çağına doğan, dijital yerliler olarak adlandırılan günümüz çocukları ödevlerini tamamlamaktan müzik dinlemeye, oyun oynamaya ve akranlarıyla iletişim kurmaya kadar hemen hemen birçok faaliyet için interneti kullanmaktadır. Bu durum internetin kullanım oranının sürekli artmasının yanında aynı zamanda cazip çevrimiçi sosyal medya ve oyun platformları aracılığıyla akran etkileşimlerinin karmaşıklığının da artmasına sebep olmuştur (Wallace, 2014, s. 12). Bu dijital oyun platformlarının kullanımı kolay olmakla birlikte parlak grafiklere ve diğer ilgi çekici özelliklere sahiptir (Vessey et al., 2021, s. 2451). Bu özellikleriyle dijital oyunlar, günümüz dünyasında çocukların ve ergenlerin oynadığı başlıca oyun türleridir.

Spacewar 1962’de icat edildiğinden beri, dijital oyunlar 30 yılı aşkın bir süredir popüler kültürün bir parçası olarak toplum üzerinde önemli sosyal, politik, ekonomik ve teknolojik etkiye sahiptir (Newman, 2012, s. 23). Literatürde dijital oyunlarla ilgili birçok terim ve tanımlar bulunmaktadır. Bunun nedeni, oyun için tasarlanmış birden fazla dijital ortamın varlığıdır. Dijital oyunlar; bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar ve video oyunları gibi anlamları bünyesinde barındırmaktadır (Manesis, 2020, s. 88). Prensky (2001, s. 118-119), bir oyunun dijital oyun olarak nitelendirilebilmesi için belirli temel özelliklere sahip olması gerektiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda, dijital bir oyunun şu altı temel unsuru taşıması beklenmektedir: (1) Oyunun belirli kurallara dayanması, (2) oyuncuların ulaşmayı hedeflediği açık ve tanımlanmış amaçların bulunması, (3) oyuncuya süreç boyunca sağlanan sonuç ve geri bildirimlerin yer alması, (4) çatışma, rekabet, meydan okuma ya da benzeri bir zorluk unsurunun oyunun yapısına dâhil edilmesi, (5) kullanıcıyla etkileşim kurabilen bir ortam sunulması ve (6) bir hikâye ya da olay örgüsünün temsili olarak oyunun temel kurgusuna entegre edilmesi.

Dijital oyunlar, her ne kadar çocukların dil gelişiminde, rekabet bilincinin ve dijital becerilerinin gelişmesinde olumlu bir etkiye sahip olsa da şiddet içeren dijital oyunlar, zorbalık gibi çocuğun gelişiminde tehdit oluşturan bir davranış modelini hem dijital ortamda hem de okul ortamında yaygınlaştırmaktadır. Bu oyunlar düşmanca hisleri ve uyarılmayı artırmakta, zorbalığı normalleştirmektedir. Kültür ve milliyetten bağımsız olarak tüm dünyada birçok insanı etkileyen sosyal bir sorun olarak adlandırılan zorbalık, internetin ve teknolojinin günlük yaşamda yaygınlaşmasıyla giderek daha yaygın ve önemli bir konu haline gelmektedir (Menesini & Salmivalli, 2017, s. 242). Teknolojinin gelişmesiyle dijital oyunların eş zamanlı bir iletişime olanak sağlaması, görüntülü ve sesli imkânlar sunması çocukların sanal ve gerçek arasındaki ayrımının bulanıklaşmasına ve zorbalık davranışlarını gerçek hayatta sergilemelerine neden olmaktadır.

Gelişim dönemindeki çocuklar, dijital oyunlardan bilişsel, duyuşsal, sosyal ve fiziksel açıdan güçlü bir şekilde etkilenmektedir (Hazar & Ekici, 2021, s. 2). Bu nedenle çocuk gelişimi literatüründe dijital oyunlar zorbalık gibi olumsuz psikolojik ve davranışsal etkileri nedeniyle sıklıkla eleştirilmiştir (Passmore & Holder, 2014, s. 24). Dijital oyunların kullanıcı oranına bakıldığında en popüler olanların, bir başka karakteri yaralama veya ölümüne neden olma üzerine tasarlanmış, kavga ve şiddet içeren eylemleri konu aldığı görülmektedir (Smith et al., 2003; Thomson & Haninger, 2001). Bu tür oyunların popüler listede olması, çocukların zorbalık davranışlarına yönelmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Bandura’nın Sosyal Öğrenme Teorisi, insan davranışlarının yalnızca bireysel özelliklerle değil, aynı zamanda çevresel koşullar ve davranışsal

süreçlerle de karşılıklı bir etkileşim içinde şekillendiğini öne sürmektedir. Bu yaklaşıma göre birey, saldırgan eğilimlerle doğmamakta; aksine saldırganlığı, içinde bulunduğu sosyal çevreyle etkileşim sürecinde öğrenmektedir (Bayrakcı, 2007, s. 203). Bandura, bireylerin öğrendiği birçok davranışın model alma yoluyla oluştuğunu ifade etmektedir. Bu çerçevede, 3 modelden söz etmektedir (SyracuseUniversity, 2003; akt. Bayrakcı, 2007, s. 203):

1. Canlı Model: Bu model türünde birey, belirli bir davranışı doğrudan sergileyen gerçek bir kişiyi izlemektedir. Örneğin, babasının öfkeliğinde bağırıldığını gören bir çocuk, benzer durumda aynı tepkiyi verebilir.

2. Sembolik Model: Bireyin davranışları, gerçek bir kişi yerine kitap, film, sosyal medya fenomeni veya animasyon karakteri gibi temsili kaynaklar üzerinden şekillenmektedir. Örneğin, anime karakterin sorunu şiddetle çözdüğünü gören bir çocuk, bu davranışı model alarak sorunları şiddetle çözme davranışı geliştirebilir.

3. Sözlü Direktifler: Bu model türünde, bireye doğrudan gözlemlenecek bir davranış gösterilmemekte, onun yerine ne yapılması gerektiği sözel olarak açıklanmaktadır. Örneğin, bir öğretmenin “çevremizi temiz tutmalıyız, yerlere çöp atmayın” şeklinde yaptığı uyarı, öğrencilerin davranışlarını etkileyebilir.

Bu bağlamda, Bandura’nın sosyal öğrenme teorisi ve ortaya koyduğu model türleri aracılığıyla dijital oyunların özellikle çocuk ve ergenlerde zorbalık davranışlarının öğrenilmesini ve içselleştirilmesini desteklediği kanısına varılmaktadır.

Rutledge (2000) araştırmasında, çocukların saldırganlık ve şiddet içeren davranışlar sergiyeleyen modelleri izlediklerinde, bu davranışları taklit etme eğiliminde olduklarını ortaya koymaktadır. Buna göre çocukların davranışları ve ahlaki yargıları maruz kaldıkları doğru veya yanlış modeller aracılığıyla gelişmektedir. Aynı doğrultuda, Anderson ve Bushman (2001), Anderson vd., (2004), Greitemeyer ve Mugge (2014), Bailey vd., (2011), Liu vd., (2015) gibi araştırmacılar, Genel Saldırganlık Modeli’ne dayanarak, şiddet içerikli dijital oyunların saldırgan davranışın öncül değişkeni olduğunu, şiddet içerikli dijital oyunlara maruz kalma derecesinin doğrudan saldırganlıkta artışa yol açtığını öne sürmüşlerdir.

Şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlık üzerindeki etkileri alanyazında kapsamlı bir şekilde incelenmiş olmakla birlikte, son yıllarda bu oyunların yalnızca bireysel saldırganlıkla sınırlı kalmayıp, sosyal düzeyde ortaya çıkan zorbalık davranışlarını da pekiştirebildiğine yönelik bulgular önem arz etmektedir:

Wallenius et al.’ın (2007, s. 325) “Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age, Social Intelligence, and Parent-Child Communication” başlıklı çalışmasında dijital

oyunların doğrudan saldırganlıkla, özellikle 10 yaşında ve erkek çocuklar arasında zorbalık ile doğrudan ilişkili olduğu doğrulanmıştır.

Göldağ'ın (2020, s. 118) "The Relationship Between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students" adlı çalışmasında 9., 10., 11. sınıf öğrencilerinin dijital oyunlara harcadığı vakitler ile zorbalık davranışları sergileme ve şiddet eğilimi arasında pozitif ve orta düzeyde bir ilişki bulunmuştur.

Kılıç'ın (2019) "Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler" başlıklı, ortaokul öğrencileri üzerinde yaptığı bir araştırmaya göre, çocukların çevrimiçi dijital oyunlara bağımlılığı arttıkça zorbalık seviyeleri de artmaktadır.

Yapılan araştırmalara göre 10-18 yaş arası erkeklerde aşırı oyun oynama ve dijital oyun bağımlılığının kızlara oranla daha çok olduğu, bu oyunlara olan bağımlılığın zorbalık eğilimine sebep olduğu bilinmektedir (Horzum, 2011, s. 65; Irmak & Erdoğan, 2015, s. 135). Çocuklar zorbalık davranışlarını gözlem ve taklit yoluyla öğrenmektedir. Bu durumda çocuk şiddete ne derece maruz kalırsa o kadar zorbalığı normalleştirir; vurma, alay etme, hakaret etme gibi eylemlere karşı duyarsızlaşır.

Literatür taramaları neticesinde, dijital oyunlar ve zorbalık ilişkisini ele alan çalışmalar çoğunlukla siber zorbalığın üzerinde durmuş, dijital ortamlar üzerinden sergilenen zorbalık davranışlarını ele almıştır. Bu nedenle bu çalışma, dijital ortamda özellikle çocuklar için tehlike arz eden fiziksel, sözel, dışlama, asılsız söylenti yayma vb. zorbalık türlerini konu edinmesi ve bu davranışların yalnızca dijitalde değil gerçek hayattaki etkisini konu edinmesi yönüyle timsallerinden ayrılmaktadır.

Dijital oyunlar etkileşimli ortamların yanı sıra sosyal medya platformları ile tanıtılmakta ve yaygınlaştırılmaktadır. Özellikle YouTube, dijital oyunların tanıtılmasında önde gelen sosyal medya platformudur. 2005 yılında, Jawed Karim, Chad Hurley ve Steve Chen tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde (ABD) kurulan YouTube, bireylerin televizyonda izleyemediği programlara yeniden ulaşması ve izlemesi amacıyla kurulmuş; 2006 yılında Google tarafından satın alınmıştır (Lister et al., 2009, s. 225; Çoban, 2019, s. 48). Önceleri kişisel video paylaşım aracı olarak kullanılan YouTube günümüzde birçok amaca hitap etmekte, YouTube üzerinden spor yayıncılığı ve oyun yayıncılığı gibi meslek grupları ortaya çıkmaktadır. Bu yeni alan ise zorbalık göstergeli bu oyunların yaygınlaşan etki alanını körüklemektedir.

YouTube yayıncılığı herhangi bir kullanıcının kamusal bir performansçı olmasına izin verdiği için geleneksel yayınlardan farklı olmakla birlikte, oyun akışı, ağ tabanlı, kişisel ve kitlesel yayın olarak tanımlanmıştır (Taylor, 2018, s. 23). Sosyal medya kullanıcıları dijital ortamlarda genelde

oyunun katılımcısı olurken izleni kültürünün bir aracı olan YouTube ile oyun oynayanların izleyicisi de olabilmektedirler (Pınarbaşı & Astam, 2021, s. 1183). İzleyici yayıncıların oyun oynamasını izlemekte, yorumlarını dinlemekte ve buna karşılık içeriğin altına geri bildirimlerde bulunmaktadır. Oyun yayıncıları ise daha çok izleyiciye hitap edebilmek için ilgi çekici konuşmaya, oyun hakkında yorumun dışında başka şeyler de sunmaya çalışmaktadır. İyi bir oyun yorumu, yayıncının konuşma sesi, mikrofonun kalitesi, video ve ses düzenleme becerisi gerektirmektedir (Postigo, 2014, s. 340). Bu bağlamda arka planında büyük donanımlar gerektiren, yapımı uzun saatler süren YouTube oyun videoları çocuklardan yetişkinlere kadar birçok yaş grubuna hitap etmektedir.

Arslan ve Taydaş'ın (2024, s. 317) "YouTube'da Yayın Yapan Dijital Oyun Yayıncılarının İçeriklerine Dair İnceleme" başlıklı çalışmasında, YouTube oyun yayıncılarının izleyicilere rol model olarak onları etkileyebileceği ifade edilmiştir. Bu çalışmaya göre oyun videolarının etkisiyle bireylerin davranışlarının, günlük konuşma dilinin ve düşüncelerinin oyuna göre değişebileceği, argo kelimelerin dillerine yerleşebileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla dijital çağ göz önüne alındığında, yalnızca dijital oyunların değil dijital oyun yayıncılığının da incelenmesi gerekmektedir; çocukları hedef kitle alan yayıncıların yanında tüm oyun yayıncılarının da konuşma diline dikkat etmesi, çektikleri oyun videolarının çocuklarda yaratabileceği potansiyel tehlikeleri öngörmesi gerekmektedir.

4. Yöntem

4.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma deseni benimsenmiştir. Çalışmanın veri kaynağını, Yandere Simulator adlı dijital oyuna ilişkin video içerikleri üreten bir YouTube kanalının en çok izlenen videosu oluşturmaktadır. Söz konusu video, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi tekniği kullanılarak incelenmiştir. Bu tekniğin tercih edilmesinin temel gerekçesi, video içerisinde yer alan sözel ifadelerin ve görsel unsurların doğrudan gözlemlenebilir nitelikte olması ve bu unsurların tematik analiz için elverişli bir yapı sunmasıdır.

İçerik analizi yöntemi, dijital medya ortamlarında sunulan içeriklerin anlamsal ve yapısal düzeyde sistematik olarak çözümlenmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, çalışmada kullanılan yöntem, yeni medya aracılığıyla yansıtılan zorbalık pratiklerinin nasıl temsil edildiğini derinlemesine anlamayı amaçlamaktadır. Kleinheksel ve ark. (2020) içerik analizinin; metinlerde (örneğin belirli bir kelimenin gazete makalelerinde geçme sıklığı), görsel materyallerde (örneğin bir karakterin mesleği) ya da kişilerarası etkileşimlerde (örneğin bir bireyin röportaj sırasında göz kırpması sıklığı) kolaylıkla gözlemlenebilen hedefleri tanımlamaya odaklandığını belirtmektedir.

Bununla birlikte, içerik analizi yöntemi, toplanan nitel verilerin sistematik, güvenilir ve tekrarlanabilir bir biçimde incelenmesini sağlamaktadır. Araştırmacının ilgilendiği kavramsal temalara ve kategorilere ilişkin çıkarımlarda bulunabilmesine imkân tanıyan bu yöntem, olay ve olguların daha açık ve anlamlı bir şekilde yorumlanabilmesi için belirli kategorilere indirgenmesini mümkün kılmaktadır (Haggarty, 2009, s. 99; Harwood & Garry, 2003, s. 479). Sahouria ve Zakhor (1999, s. 1) tarafından da vurgulandığı üzere, video içeriklerinin analizinde temel amaç; görsel ve sözel verileri anlamlı bir biçimde temsil etmek ve sistematik olarak sınıflandırmaktır. Bu doğrultuda, içerik analizi yöntemi, Yandere Simulator oyun videosunda yer alan zorbalık ifadeleri ve davranışlarının derinlemesine ve tematik bir biçimde çözümlenmesine olanak tanımaktadır.

4.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Yandere Simulator oyunu henüz geliştirme süreci devam eden bir yapım olmasına karşın, küresel ölçekte geniş bir oyuncu kitlesine sahiptir. Bu oyuncu kitlesi içerisinde, dijital oyun içerikleri üreten yayıncılar da yer almakta ve özellikle YouTube platformu aracılığıyla oyunun dolaylı tanıtımı gerçekleştirilmektedir. Türkiye bağlamında, Yandere Simulator oyununa yönelik düzenli içerik üreten yalnızca iki YouTube kanalına rastlanmıştır. Bu kanallardan biri yüksek abone sayısı, düzenli içerik üretimi ve yüksek izlenme oranları ile dikkat çekerken; diğeri daha düşük etkileşim oranlarına ve sınırlı içerik üretimine sahiptir.

Bu nedenle, çalışmada herhangi bir karşılaştırmalı analiz amacı güdülmeksizin, hem çocuklara ulaşma potansiyeli daha yüksek olan hem de içerik hacmi bakımından analiz için daha fazla veri sunan yüksek abone sayılı YouTube kanalı tercih edilmiştir. “V3nus269” adlı bu YouTube kanalında 181.000 abone ve toplam 168 video yer almaktadır. Bu video içerikler içinde “popüler” sekmesinde yer alan ve 1,1 milyon izlenme ile en fazla izlenme oranına sahip olan “Anne Ben Zorba Oldum” isimli video örneklem olarak belirlenmiştir. Bu noktadaki örneklem seçiminde yüksek izlenme oranından hareketle daha fazla izleyiciye ulaştığı ve kullanıcılar tarafından da daha fazla tercih edildiği öngörüsünden hareket edilmiştir.

Örneklem seçiminde amaçlı örnekleme tekniği kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemi birçok durumda, olay ve olguların açıklanmasında ve keşfedilmesinde etkili bir yöntemdir (Tarhan, 2015, s. 653). Diğer yandan bu yöntem zengin içeriğe sahip olan durumların derinlemesine çalışılmasına olanak sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2000, s. 69). Bu bağlamda söz konusu kanalın ve yüksek izlenme sayısına sahip videonun seçilmesi, araştırmanın amacına hizmet eden uygun bir örneklem belirleme stratejisi olarak kabul edilmektedir.

4.3. Verilerin Analizi

Bu çalışmanın analiz süreci, Yandere Simulator adlı dijital oyuna ilişkin içerikler üreten V3nu269 adlı YouTube kanalında yayımlanan “Anne Ben Zorba Oldum” başlıklı video üzerinden gerçekleştirilmiştir. Söz konusu videoya ilk erişim 11 Ocak 2025 tarihinde sağlanmış; içerik analizi ise 3 Şubat–10 Şubat 2025 tarihleri arasında sistematik bir biçimde yürütülmüştür. Video içeriği, Olweus’un (1983) geliştirdiği ve 1996 yılında revize edilen Zorba/Kurban Anketi çerçevesinde tanımlanan yedi farklı zorbalık türüne göre analiz edilmiştir. Bu çerçevede, çocukların videoda temsil edilen zorbalık davranışlarından etkilenme potansiyelleri, yapılandırılmış ve bilimsel temellere dayanan bir yaklaşımla değerlendirilmiştir.

Olweus’un söz konusu anketinde yer alan zorbalık türleri; sözlü zorbalık, fiziksel zorbalık, dışlama, asılsız söylenti yayma, kişisel eşyalara zarar verme, tehdit/zorlama ve ırk temelli taciz biçiminde sınıflandırılmaktadır (Bauer et al., 2007, s. 269). Bu anket, literatürde çoğunlukla nicel araştırmalarda kullanılmakla birlikte (örneğin bkz. Gaete et al., 2021, s. 3; Totan ve Yöndem, 2007, s. 57; Özada, 2018, s. 51; Sipahi ve Karababa, 2018, s. 225), bu çalışmada farklı bir yaklaşımla, içerik analizi yöntemine entegrasyon sağlanarak nitel bir perspektifle ele alınmıştır. Araştırma kapsamında, Olweus’un anketinde tanımlanan yedi zorbalık türü, analizde ana kategoriler olarak belirlenmiş; video içeriği bu temalar doğrultusunda yapılandırılmış bir analiz sürecine tabi tutulmuştur.

Toplam süresi 32 dakika 16 saniye olan video, hem sözel ifadeler hem de görsel unsurlar açısından ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Her bir zorbalık türü, videoda yer alan belirgin örneklerle ilişkilendirilmiş ve tematik çözümleme süreci bu bağlamda yürütülmüştür. Söz konusu analiz, zorbalık türlerinin farklı bağlamlarda nasıl sunulduğu ve bu temsillerin hangi anlatım stratejileriyle desteklendiğine yönelik ayrıntılı bir inceleme içermektedir.

Veri analiz sürecinde videoda yer alan ve zorbalık davranışı içerdiği tespit edilen sözel ifadelere ilişkin veriler araştırmacılar tarafından sistematik biçimde Microsoft Excel’e aktarılmıştır. Bu veriler üzerinde frekans (görülme sıklığı) ve yüzde dağılımı analizleri gerçekleştirilmiş; böylece içerik analizine nicel bir boyut kazandırılmıştır. Bu yöntem, videoda sunulan zorbalık temsillerinin yalnızca nitel olarak değil, aynı zamanda sayısal verilerle de desteklenmesini sağlamış; bu sayede analiz sürecine hem nesnellik hem de derinlik kazandırılmıştır.

Ayrıca video içeriğinde yer alan görsel materyaller, elde edilen bulguların desteklenmesi amacıyla kullanılmıştır. Sıklıkla tekrar eden zorbalık ifadeleri tespit edilerek, bu ifadeler kelime bulutu (word cloud) yöntemiyle görselleştirilmiştir. Görselleştirme süreci Canva adlı dijital araç aracılığıyla yürütülmüş olup, bu yöntem sayesinde sözel verilerin görsel açıdan dikkat çekici ve anlaşılır biçimde sunulması hedeflenmiştir.

4.4. Kodlama ve Güvenirlik

Nitel veri analizinin son aşaması bulguların doğrulanmasıdır; bu aşama, elde edilen sonuçların verilerle ne ölçüde örtüştüğünün sınanmasıyla ilgilidir (Merriam, 1998'den akt. Baltacı, 2017, s. 8). Alanyazında, araştırmacının kişisel öznelliğinden kaynaklanan etkileri en aza indirmek ve analiz sürecinin güvenilirliğini artırmak amacıyla, farklı araştırmacılar tarafından aynı veri setine yönelik kodlama yapılması önerilmektedir (Fidan & Öztürk, 2015, s. 202). Kodlayıcılar arası benzerlik oranı, nitel analizde güvenirliliğin önemli göstergelerindendir.

Bu bağlamda, görsel ve sözel ifadelerle yönelik kodlama sürecinin güvenilirliğini artırmak amacıyla analiz, iki araştırmacı ile gerçekleştirilerek çapraz kontrol yöntemi uygulanmıştır. Araştırmacılar, Olweus'un (1983) geliştirdiği ve çalışmada ana kategoriler olarak belirlenen yedi farklı zorbalık türüne dayalı olarak, video içeriğini birbirinden bağımsız biçimde analiz etmiştir. Her iki araştırmacı tarafından yapılan kodlamalar karşılaştırılmış; benzerlik ve farklılıklar sistematik biçimde gözden geçirilmiştir. Kodlayıcılar arasındaki tutarlılığı değerlendirmek için görüş birliği yüzdesi (percent agreement) hesaplanmış ve analiz sonucunda %90 oranında bir uyum elde edilmiştir. Bu oran, nitel veri analizinde güvenilir kabul edilen %80 sınırının üzerinde olup çalışmanın güvenirliliğini destekler niteliktedir (Miles ve Huberman, 1994; Patton, 2002'den akt. Baltacı, 2017, s. 8). Kodlamalar üzerindeki görüş ayrılıkları ise araştırmacılar arasında yapılan ortak değerlendirme toplantısıyla tartışılarak uzlaştırılmış ve analiz nihai haline getirilmiştir.

Bu süreç, analizde yer alan zorbalık türlerinin tanımlanması ve örneklendirilmesinde nesnellik, tutarlılık ve bilimsel geçerliliğin sağlanmasına katkı sağlamıştır. Aynı zamanda, içerik analizinin yalnızca bir araştırmacı öznelliğine dayalı kalmaması adına iki araştırmacı ile desteklenmiş olması, çalışmanın bütününde metodolojik güvenirliliği artırmıştır.

5. Yandere Simulator Künyesi

Bir okul ortamında geçen ve bünyesinde çeşitli zorbalık türü barındıran Yandere Simulator oyununun künyesi şu şekildedir:

- Oyun Geliştiricisi: YandereDev (Alex)
- Besteci: Henry Rofkar
- Oyunun Geliştirilme Tarihi: 2014
- Platform: Microsoft Windows ve Mac
- Türler: Gizlilik, Aksiyon
- Ana Karakter: Ayano Aishi (Yandere-chan)
- Mod: Tek Oyunculu Oyun

Oyunun bir web sitesi bulunmakta, burada oyun hakkında detaylı bilgilerin yanı sıra YouTube, Twitter, Discord, Tumblr hesaplarına erişime ve oyunu indirmeye yönlendirici butonlar yer almaktadır.



Görsel 2. Oyunu İndirme Sayfası (Yandere Simulator, 2025)

Oyuna başlamadan önce indirmek amacıyla erişilen ana sayfada kullanıcıyı kanlı, feminen görünümde karakterler karşılamaktadır.

Yandere Simulator, anime ve manga kültüründen esinlenerek geliştirilmiş bir dijital oyun olup, kullanıcı kitlesi büyük ölçüde çocuklardan oluşmaktadır. Bununla birlikte oyun, YouTube gibi dijital platformlarda yayın yapan ve binlerce izlenme alan yayıncılar tarafından da geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmaktadır. Oyun, bünyesinde çeşitli şiddet unsurları ve zorbalık davranışları barındırmaktadır. Bu bağlamda, oyunda yer alan vurmak, zehirlemek, bıçaklamak, kafasından aşağı boya dökmek, karakterin başını pervaneye sıkıştırmak, okulun çatısından atmak, boğmak, öldürmek gibi suç teşkil eden davranışlar, okul ortamında gerçekleştirilmektedir. Olay örgüsünün okul atmosferinde geçtiği Yandere Simulator'da, kullanıcılara birtakım görevler verilerek, “zorba nasıl olunur?” temalı bir eğitim sunulmaktadır.

6. Bulgular

Kaliforniya'da yaşayan bağımsız bir oyun geliştiricisi olan YandereDev (Alex) tarafından 2014 yılında geliştirilen ve hala geliştirilme aşamasında olan Yandere Simulator, masum bir kız öğrenci imajını koruyarak Senpai isimli bir çocuğu takip edip onunla konuşan, ilgilenen herkesi gizlice öldürmeyi amaçlayan bir gizlilik oyunudur. Bu kapsamda, çalışmada Yandere Simulator dijital oyununun YouTube yayıncısı V3nus269'un en popüler videosu olan “Anne Ben Zorba Oldum” içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Analiz, Olweus'un Zorba/Kurban Anketi'nde yer alan 7 zorbalık türü baz alınarak gerçekleştirilmiştir.

V3nus269 adlı kullanıcı tarafından yayınlanan Yandere Simulator oyunu içerikli “Anne Ben Zorba Oldum” başlıklı YouTube videosu, 1 milyon 103 bin 491 izlenme, 2432 yorum ve 30 bin beğeni almıştır.

Aşağıdaki tabloda zorbalık türlerine göre elde edilen veriler yer almaktadır.

Tür	Frekans	Yüzde
Sözlü	18	%38
Asılsız Söylenti Yayma	13	%28
Tehditler/Zorlama	6	%13
Dışlama	5	%11
Çalınan/Zarar Gören Kişisel Eşyalar	3	%6
Fiziksel	2	%4
İrkla İlgili Taciz	0	%0

Tablo 1. "Anne Ben Zorba Oldum" Başlıklı Videoda Yer Alan Zorbalık Türleri

32 dakika 19 saniyelik videoda sırasıyla, 18 sözlü zorbalık, 13 asılsız söylenti yayma, 6 tehditler/zorlama, 5 dışlama, 3 eşya çalma veya eşyaya zarar verme, 2 fiziksel zorbalık işlenmekte, ırkla ilgili taciz türünden zorbalığa rastlanmamaktadır. Video kapsamında oyun yayıncısı, “Zorbalar” grubuna girmeye çalışmakta, bu gruba girmek için birtakım zorbalık içeren görevleri yerine getirmeye çalışmaktadır.

Video süresince Yandere Simulator oyununun bir okul ortamında, öğrenciler arasında geçtiği görülmektedir. Kullanıcıya görevler verilmekte, bu görevler yerine getirilerek itibar düşmekte veya yükselmektedir. Okulun bir zorbalar grubu bulunmakta, bu gruba girmek için kullanıcılar özendirilerek zorbalık olumlanmaktadır. “Anne Ben Zorba Oldum” adlı videoda oyun yayıncısının zorbalar grubuna girmek için yerine getirmesi gereken 4 görev bulunmaktadır:

- Resim kulübündeki öğrenci hakkında asılsız söylentiler yayarak onun itibarını düşürme,
- Bir öğrencinin kafasından aşağıya kahverengi boya dökme,
- Öğretmenler odasından çanta çalma,
- Bir öğrenci için hamilelik testi alma

Oyun yayıncısı, bir zorba olmak için video boyunca resim kulübündeki bir öğrenci hakkında dedikodu çıkararak onun itibarını düşürmekte, okulda dışlanmasına neden olmaktadır. Yayıncının “Biliyor musunuz bu kız kaşarmış” şeklinde 13 ayrı öğrenciye asılsız söylenti yaydığı görülmektedir. Hakkında asılsız söylentiler yayılan öğrencinin okul sırasına “öl, kendini öldür, iğrençsin, dikkat etsen iyi olur, burada olmana ihtiyacımız yok” vb. hakaret ve tehdit içerikli yazılar yazılmaktadır. Bu durum

tehdit/zorlama, eşyaya zarar verme, dışlama, asılsız söylenti yayma olmak üzere 4 zorbalık türünü bir arada içermektedir.



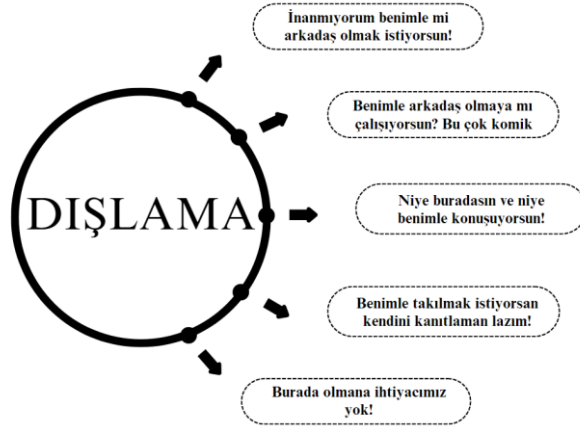
Görsel 3. Hakkında Asılsız Söylenti Yayılan Bireyin Okul Sırası

YouTube oyun yayıncısı olan V3nus269 adlı kullanıcının “Anne Ben Zorba Oldum” başlıklı videosunda 18 sözlü zorbalık ifadesiyle karşılaşılmıştır. Bu ifadeler, “çok çirkinsin, ezik, iğrenç, geri zekâlı, aptal” gibi hakaretler olup kişinin duygu durumunu olumsuz etkileyebilecek niteliktedir. Sözlü zorbalık kategorisi altında değerlendirilebilecek olan “Öl, kendini öldür” gibi ifadeler ise bireyi intihara sürükleyebilecek türdendir. Video boyunca izleyiciler, günlük hayatta kendi dillerini etkileyebilecek olan bu sözlü zorbalık ifadelerine sürekli olarak maruz kalmaktadır.

Şerefsiz herif	Çekil ayağımın altından	İğrenç
Kaşar	Sümük	Küçük köpek
Enayi	Çok çirkinsin	Geri zekalı
İşte öyle arkadaşın kalmaz!	Üzerin gülünç duruyor!	Aptal
Eşek	Allahın cezası	Öl!
Ezik	İy üzerine bok sıçramış gibi duruyor!	Kendini öldür

Tablo 2. Videoda Yer Alan Sözlü Zorbalık Türleri

Videoda “Zorbalar” grubu, oyun yayıncısının canlandırdığı karakteri sürekli dışlamakta, onunla arkadaş olmalarının gülünç olduğuna yönelik söylemlerde bulunmaktadırlar. Örnek olarak verilen 5 ifade ile karakterin dışlanmaya maruz kaldığı görülmektedir. “İnanmıyorum benimle mi arkadaş olmak istiyorsun!”, “Benimle takılmak istiyorsan kendini kanıtlaman lazım!” gibi ifadelerle okullarda popüler gruplara atıf yapılmakta ve bu gruplara girmenin özel bir çaba gerektirdiği ve kişinin statüsünü yükselttiği algısı oluşturduğu düşünülmektedir.



Şekil 1. Videoda Yer Alan Dışlama İfadeleri

Önemli zorbalık türlerinden biri olan dışlama, bireyi yalnızlığa itmekte, kabul görememe endişesiyle daha çok asosyalleşmesine neden olmaktadır.

Oyun yayıncısının video süresince hem üslubu, kullandığı kelimeler hem de oyun içerisinde yerine getirdiği görevler analiz edildiğinde zorbalığın fiziksel boyutuna da sıklıkla rastlanılmaktadır. Tehdit/zorlama ile başlayan bu süreç fiziksel zorbalığa ve eşya çalma, eşyaya zarar verme davranışlarına kadar ilerlemektedir.

Tehditler/Zorlama	Fiziksel Zorbalık	Eşya Çalma/Eşyaya Zarar Verme
-“Kavga çıkarırım burada” -“Senin ağzına vururum” -“Senin ağzına çarparım” -“O tırnaklarını kırarım” -“Zorba kulübüne katılmazsan gruptan atılırsın” -“Kendine dikkat etsen iyi olur”	-Öğrencinin kafasından aşağıya boya dökmek -Etek altı fotoğraf çekmek	-Öğretmenler odasından çanta çalmak -Okul sırasına zarar vermek -Okul kıyafetine zarar vermek

Şekil 2. Videoda Yer Alan Diğer Zorbalık Türleri

Tehditler/zorlama kapsamında ele alınan zorbalık türüne video boyunca 6 ifadede rastlanılmıştır: “Kavga çıkarırım burada”, “Senin ağzına vururum”, “Senin ağzına çarparım”, “O tırnaklarını kırarım”, “Zorba kulübüne katılmazsan gruptan atılırsın”, “Kendine dikkat etsen iyi olur”. Bu ifadeler

bireye zarar vermeye yönelik olarak tehdit ve zorlama içermektedir. Ağzına vurmak, çarpmak, tırnağını kırmak gibi tehditler bir sonraki aşama olan fiziksel zorbalığa hazırlık niteliğindedir.

“Anne Ben Zorba Oldum” başlıklı videoda, bir öğrencinin kafasından aşağıya boya dökme ve etek altı fotoğraf çekmek olmak üzere iki fiziksel zorbalık davranışı gözlemlenmektedir. Yayıncının gerçekleştirdiği görevlerde, herhangi bir sebep olmadan yalnızca zorbalık yapma amacıyla bir öğrencinin kafasından aşağıya boya dökme bulunmaktadır. Oyunda şaka olarak nitelendirilen bu davranış, bir fiziksel zorbalık örneğidir. Buna göre okullarda öğrencilerin ancak bu tarz, diğer bireyleri psikolojik ve fiziksel yönden etkileyen, onların itibarını zedeleyen davranışları yaparak popüler olacağı bilinci yerleşmektedir.

Videonun başlangıcındaysa oyun yayıncısı puan toplamak amacıyla etek altı fotoğraf çekmektedir. Yayıncı bu durumu “Etek altı fotoğraf çekeceğim, çünkü görevde puana ihtiyacımız var. Zaten çekmek istiyordum bu da bahanem” ifadeleriyle açıklamaktadır. Yayın süresince V3nus269 adlı kullanıcının toplam 14 kez etek altı fotoğraf çektiği kayıt altına alınmıştır. Dolayısıyla video süresince suça teşkil eden, cinsel istismara yol açan ve fiziksel zorbalık kapsamında ele alınan davranışlar sıklıkla gözlemlenmektedir.



Görsel 4. Etek Altı Fotoğraf Örneği

Diğer yandan videoda yayıncının yerine getirdiği görevler olan öğretmenler odasından çanta çalma, okul sırasına ve kıyafete zarar verme olmak üzere 3 davranış, eşya çalma veya eşyaya zarar verme zorbalık türü kapsamına girmektedir. Hırsızlık, kamu malına zarar verme vb. davranışlar suç sayılmaktadır. Dolayısıyla öğretmenler odasından eşya çalma, okul sırasına zarar verme gibi davranışlar videonun öğrencileri suça teşvik edici davranışlara yönlendirme potansiyelini göstermektedir. Diğer yandan görev olarak popüler bir kız öğrencinin hamilelik testi istemesi, yasal olmayan durumlara işaret etmekte; cinsel istismarın normalleştirildiği görülmektedir.

Yandere Simulator oyununun yayıncılığını yapan V3nus269 adlı kullanıcının “Anne Ben Zorba Oldum” videosunda sıklıkla geçen kelimeler

için Canva programı aracılığıyla bir kelime bulutu oluşturulmuştur. Bu kelime bulutuna göre zorbalık kelimesinin sürekli kullanıldığı, yayıncının kadınlara “karı” olarak hitap ettiği, “aptal, geri zekalı” gibi hakaret içeren sözler kullandığı, “ezik, çirkin, iğrenç” gibi ifadelerle dışlayıcı ve zorbalayıcı bir tutum sergilediği görülmektedir. Video esnasında “tırnaklarını kırarım, ağzına çakarım” gibi tehdit içeren zorbalıklara da rastlanmaktadır.



Görsel 5. Video Kelime Bulutu

Bu bağlamda, videonun izleyicileri Yandere Simulator oyununu oynamaya teşvik ettiği, fakat oyunun içeriğine bakıldığında çocukların zorbalık davranışları sergilemeye yönlendirildiği gözlemlenmektedir. V3nus269 adlı kullanıcının oyun yayıncılığı esnasında kullandığı dil argo, hakaret, tehdit içerikli ve yaptığı görevler zorbalık odaklı olarak değerlendirilmektedir. Videonun sonunda görevleri tamamlayan yayıncı, zorbalar grubuna girmekte ve onu yüksek bir sosyal statü, erkekleri etkileme gücü karşılamaktadır. Ancak zorbalar grubuna girdikten sonra sunulan bu özellikler, izleyicileri zorbalığa yönlendirici nitelikte olup izler kitlenin çoğunu çocukların oluşturduğu göz önüne alındığında, gelişimlerinin olumsuz etkileneceği öngörülmektedir.

7. Tartışma ve Öneriler

Teknolojik gelişmeler ile birlikte günlük hayatın bir parçası haline gelen internet, çocuklar için farklı bir sanal gerçeklik ortamı yaratmıştır. Geleneksel oyun kavramı da bu sanal ortamda değişim ve dönüşüm geçirmekte; geçmişte çocukların sokakta oynadığı ip atlama, saklambaç gibi geleneksel sokak oyunları yerini internet üzerinden oynanan dijital oyunlara bırakmaktadır. Dijital ortamda çocuklar için eğitici ve öğretici oyunların yanı sıra şiddet ve cinsellik içeren oyunlar giderek yaygınlaşmakta, bu oyunlara maruz kalan çocuklarda olumsuz davranışlar gözlemlenmektedir (Çat, 2019). İlişkisel ve deneysel araştırmaların önemli bir bölümü dijital oyun şiddeti ile ergenlerin saldırgan davranışları arasında ilişkiler bulmuştur (Anderson, 2004: 113;

Sherry, 2001: 409; Açıkgoz & Yalman, 2018: 16). Şiddet içeren oyunlar, saldırgan davranış modellerini öğretmek (Bandura, 2001), saldırgan duyguları ve uyarılmayı artırarak (Schneider et al. 2004) ve düşmanca düşünceleri tetikleyerek (Gentile et al. 2004) çocuklarda saldırganlık, zorbalık, şiddet gibi olumsuz davranışları artırmaktadır (Wallenius et al. 2007: 287). Bu kapsamda Yandere Simulator oyunu, çocukların davranışları, kişilik gelişimleri için bir tehdit barındırması yönüyle araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

2014'te Kaliforniya'da yaşayan bağımsız bir oyun geliştiricisi olan YandereDev tarafından geliştirilen Yandere Simulator oyunu, hata ayıklama sürecinde olmasına rağmen geniş bir kullanıcı kitlesine sahiptir. Söz konusu simülasyon oyununda “Zorbalar Grubu” adıyla nitelendirilen bir grup bulunmakta, bu grup popüler ve erişilmesi gereken bir statü olarak tasarlanmaktadır. Oyun kapsamında ancak bu gruptan gelen ve olumsuz davranışlar içeren çeşitli görevler yerine getirilerek toplumsal hiyerarşide yüksek bir pozisyon elde edilmektedir. Etek altı fotoğraf çekmek, kişinin onurunu kırıcı ve itibarını zedeleyici dedikodular yaymak, değerli eşyasını almak vb. bu görevler arasındadır. Bu durum, çocukların zorbalığı benimseyerek okuldaki arkadaş ortamlarında bu olumsuz davranışları sergilemesine neden olmaktadır. Fakat, söz konusu potansiyel risk ve kullanıcı kitlesinin yoğunluğuna rağmen ulusal ve uluslararası alanyazında Yandere Simulator'u konu alan yeterli çalışmaya rastlanmamaktadır. Ilgın vd. (2023)'nin “Toplumsal Cinsiyet ve Şiddet Ekseninde “Yandere Simulator” İncelemesi” başlıklı çalışmada oyunun bireyde şiddet ve şiddet olmayanın sınırlarını bulanıklaştırdığı, bir sorun giderme yöntemi olarak şiddete başvurma isteği doğurduğu sonucuna varılmıştır.

Yandere Simulator yalnızca bir dijital oyun olmanın ötesinde, YouTube gibi platformlarda içerik üreticilerine sahip kültürel bir fenomendir. Çocuklar dijital ortamda oyuna erişemese dahi oyunu konu alan video içerikleriyle etkileşimde bulunmaktadır. Bu durum, şiddet içeren davranışların dolaylı olarak aktarılmasına olanak sağlamaktadır. Özellikle YouTube gibi sosyal medya platformlarına erişimin yüksek ve kolay olduğu dönemde, bu videoların çocuklar üzerindeki olası yansımaları, alan yazına kazandırılması gereken önemli bir konudur. Dolayısıyla bu çalışma, hem dijital oyun oynama alışkanlığının yıllar içinde hızla artış gösterdiği ülke olan Türkiye ölçeğinde yapılması hem de yalnızca oyunun kendisini değil, aynı zamanda oyunun içerik üreticisini ele alması yönüyle önem arz etmektedir.

Çalışma kapsamında, V3nus269 adlı YouTube kanalında yayınlanan Yandere Simulator içerikli “Anne Ben Zorba Oldum” başlıklı video, içerik analizi yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda politika yapıcılar, ebeveynler ve öğretmenler için çeşitli öneriler geliştirilmiştir.

Politika Yapıcılar İçin Geliştirilen Öneriler:

- Dijital İçeriklerin Denetiminin Güçlendirilmesi: YouTube gibi video içerik üreticilerinin yer aldığı sosyal medya platformlarının ve dijital oyun platformlarının denetlenmesi için bağımsız denetim mekanizmalarının oluşturulması gerekmektedir.

- Dijital Okuryazarlık, Güvenli İnternet Kullanımı ve Siber Zorbalık Derslerinin Eğitim Müfredatına Eklenmesi: Çocukların güvenli ve bilinçli bir teknoloji kullanıcı olmasını sağlayacak; dijital içeriklerin doğruluğunun sorgulanması, siber güvenlik önlemleri ve dijital platformlarda etik kuralları konu alan eğitimlerin müfredata eklenmesi gerekmektedir.

- Güvenli Dijital Ortam İçin Hukuki Düzenlemeler: YouTube gibi platformlarda çocuklara yönelik zararlı içeriklerin engellenmesine ilişkin hukuki düzenlemeler yapılması; zorbalık ve saldırganlık içeren dijital oyunlara yönelik yaptırımların artırılması önem arz etmektedir.

- Sosyal Medya Platformlarıyla İş Birliği Kurulması: Geniş kullanıcı kitlesine sahip olan TikTok, Twitch ve YouTube gibi video içerik üreticilerinin çoğunlukta olduğu platformlarla iş birliği sağlanarak “çocuk dostu içerik” tutumu benimsenmelidir.

- Ebeveynlerin Bilinçlendirilmesi: Ebeveynlere eğitim programları düzenlenerek ve danışmanlık hizmetleri sağlanarak çocuklarının dijital ortamdaki konumunu bilinçli yönetmelerinde yol gösterilmelidir.

Ebeveynler İçin Geliştirilen Öneriler:

- Sosyal Medya ve Dijital Oyunlar Hakkında Bilinçlenme: Ebeveynlerin, çocukların oynadığı oyunları tanınması, araştırması, yaşına uygunluğunu değerlendirmesi gerekmektedir.

- Ekran Süresinin Denetlenmesi ve Düzenlenmesi: Çocukların oyun platformlarında ve YouTube gibi dijital platformlarda geçirdiği süreyi kontrol ederek aşırı maruziyeti önlemek önem arz etmektedir.

- Aile İçinde Etkili İletişim: Çocuğun oynadığı dijital oyunlar ve izledikleri videolar üzerine konuşmak ve gerektiğinde rehberlik etmek gerekmektedir.

- Doğru Rol Model Olma: Çocuklar ebeveynlerini rol model almakta, taklit etmektedirler. Dolayısıyla ebeveynlerin sosyal medya kullanım alışkanlıkları dengeli olmalıdır.

- Dijital Ortamda Güvenlik ve Gizlilik Ayarlarının Gözden Geçirilmesi: Çocukların gerek oyun platformlarında gerekse sosyal medya hesaplarında gizlilik ayarları yaşlarına uygun şekilde düzenlenmeli, hassas içerikler kısıtlanmalı ve paylaşımları kontrol edilmelidir.

- Dijital Detoks Yapılması: Ailecek yapılan sosyal ve fiziksel aktiviteler ile çocukların sanal ortamdan uzaklaşmaları ve alternatif eğlencelere yönlendirilmeleri sağlanmalıdır.

Öğretmenler İçin Geliştirilen Öneriler:

- Çocukların Eğitsel Amaçlı Oyunlara Yönlendirilmesi: Derslerde öğrencilerin yaratıcılık ve hayal gücü geliştiren, strateji ve problem çözme gibi becerileri destekleyen eğitim materyalleri kullanılmalıdır.

- Zorbalık ve Şiddet İçeren Oyunlar Konusunda Bilgilendirme Yapılması: Ders kapsamında zorbalık ve şiddet içerikli oyunlar hakkında tartışma ortamı oluşturulması ve öğrencilerde farkındalık oluşturulması önem arz etmektedir.

- Öğrencilerin Sık Kullandığı Dijital Platformların Takip Edilmesi: Bu platformlar hakkında bilgi sahibi olarak öğrencilerin deneyimlerini tanımak ve bunlara karşı duyarlı olmak okul içerisinde herhangi bir zorbalık davranışında problemi tanımlamak ve öğrenciye rehberlik etmek için önemlidir.

- Ebeveynler ile Bilgilendirme Toplantıları Düzenlenmesi: Çocukların okul ortamında davranışları hakkında ebeveynlere geri dönüşlerde bulunmak gerek okul gerekse evde, dijital ortamda geçirdiği süre ve girdiği platformlar hakkında ebeveynlerle iş birliği yapmak gerekmektedir.

- Çocukların Teknoloji Dışı Etkinliklere Yönlendirilmesi: Ders dışı etkinliklerde çocukların sanata, spora ve kültürel faaliyetlere yönlendirilmesi sağlanmalı, sosyal ve fiziksel becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunulmalıdır.

Bu bağlamda, çocukların Yandere Simulator gibi doğrudan dijital oyunlar veya oyun videolarından olumsuz etkilenmelerinin önüne geçmek için ebeveynler, öğretmenler ve politika yapıcılarının iş birliğine ihtiyaç duyulmakta, çocukların kişilik gelişimlerini olumsuz etkileyecek platformların denetlenmesi önem arz etmektedir.

8. SONUÇ

Bu çalışmada, çocukların gelişimi üzerinde olumsuz etkiler oluşturma potansiyeline sahip olan Yandere Simulator adlı dijital oyun, zorbalık temsilleri ekseninde analiz edilmiştir. Araştırma Türkiye ölçeğinde yürütülmüş; örneklem olarak oyuna ilişkin içerik üreten ve en yüksek abone sayısına sahip Türk YouTube kanalı olan V3nu269 seçilmiştir. Türkiye'de Yandere Simulator temalı içerik üreten başka bir kanal bulunmasına karşın, söz konusu kanalın yeterli izleyici kitlesine sahip olmaması ve analiz için uygun veri sunmaması nedeniyle araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır.

Analizin yalnızca bir YouTube kanalı üzerinden yürütülmesi, çalışmanın sınırlılıkları arasında yer almaktadır. Ayrıca, konuya ilişkin akademik literatürün henüz yeterince gelişmemiş olması, elde edilen bulguların mevcut çalışmalarla karşılaştırılmasını sınırlamaktadır. Bununla birlikte, çalışmanın öncül niteliği taşıması bakımından literatüre katkı sağladığı değerlendirilmektedir.

Araştırma kapsamında, V3nu269 kanalında yayımlanan ve 935.701 görüntülenme sayısına ulaşan “Anne Ben Zorba Oldum!” başlıklı video, Olweus’un Zorba/Kurban Anketi temel alınarak içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Olweus (1983) tarafından geliştirilen ve 1996 yılında revize edilen bu model; sözlü, fiziksel, dışlama, asılsız söylenti yayma, kişisel eşyaların çalınması veya zarar görmesi, tehdit/zorlama ve ırk temelli taciz olmak üzere yedi temel zorbalık türünü içermektedir (Bauer et al., 2007: 269). Söz konusu zorbalık türleri analizde ana kategori olarak benimsenmiş; videoda yer alan sözel ve görsel içerikler bu temalar doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Toplam süresi 32 dakika 19 saniye olan video, oyunun kullanıcıya “zorbalığın ne olduğu ve nasıl zorba olunacağı” yönünde açık ve dolaylı mesajlar sunduğunu ortaya koymuştur. Videoda oyuncuya verilen görevlerin çoğunluğu, diğer karakterlere yönelik zorbalık davranışlarını içermektedir. Bu davranışlar arasında etek altı fotoğraf çekme, cinsel içerikli taciz, asılsız söylentiler yayma, dışlama, hakaret, tehdit, fiziksel zarar verme ve eşya çalma gibi eylemler yer almaktadır. Videoda zorba karakterin bu eylemleri başarıyla tamamlaması durumunda, oyundaki sosyal statüsünün yükseldiği ve erkek karakterler üzerinde daha fazla etki gücüne sahip olduğu görülmektedir. Bu bağlamda oyundaki ödül sisteminin, kullanıcıyı zorbalık davranışlarına yönlendiren bir yapı oluşturduğu ve bu davranışların normalleştirilmesi riskini taşıdığı söylenebilir. Özellikle fiziksel zorbalığın örneklerinden biri olarak, bir öğrenci karakterin başına boya dökülmesi sahnesi dikkat çekmektedir. Araştırmalar, fiziksel zorbalığa maruz kalan bireylerin sosyal izolasyon, akademik başarısızlık, özgüven eksikliği ve intihar eğilimi gibi ciddi psikolojik ve davranışsal sonuçlar yaşayabileceğini göstermektedir.

Her ne kadar Yandere Simulator +18 yaş uyarısıyla sunulsa da oyunun çocuklar tarafından kolaylıkla erişilebilir olması, pedagojik açıdan önemli bir risk faktörü oluşturmaktadır. Bununla birlikte, ailelerin yaş kısıtlaması nedeniyle çocuklarının oyuna erişimini sınırlandırdığı durumlarda, çocukların YouTube platformu üzerinden bu içeriğe maruz kalmaları olasılığı göz ardı edilmemelidir. Bu durum, dijital oyun yayıncılarının da çocuk gelişimi üzerindeki potansiyel etkilerini sorgulamayı gerekli kılmaktadır. Söz konusu videoda, yayıncının sürekli olarak “ezik”, “çirkin”, “iğrenç”, “aptal” gibi küçük düşürücü ifadeler kullandığı; “tırnaklarını kırmak”, “vurmak” gibi

tehdit içeren söylemlerde bulunduğu ve cinsel içerikli görsel temsillere yer verdiği tespit edilmiştir. Bu tür söylemlerin, özellikle izleyici kitlesinin önemli bir kısmını oluşturan çocuklar üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceği ve çocukların zorbalık davranışlarını modelleme olasılığını artırabileceği düşünülmektedir.

Günümüzde zorbalık kavramının dijital ortamlara taşınması, “siber zorbalık” olgusu çerçevesinde incelenmeyi gerektirse de, dijital oyunların içeriksel yapısı nedeniyle fiziksel, sözel ve sosyal zorbalığın da sanal ortamda yeniden üretildiği gözlemlenmektedir. Eğitim-öğretim yılı boyunca okula devam eden, sosyal etkileşimlerin yoğun olduğu yaş gruplarındaki çocuklar, dijital içerikleri gerçek yaşama taşıma eğilimindedir. Dijital yerliler olarak tanımlanan bu nesil, sanal ile gerçek arasındaki sınırları giderek silikleştirmekte ve oyunlardaki zorbalık davranışlarını günlük yaşantıya entegre edebilmektedir. Bu doğrultuda, hem içeriklerinde suç teşkil eden davranışlara yer veren dijital oyunlar (örneğin Yandere Simulator) hem de bu oyunları çocuklara dolaylı olarak sunan YouTube yayıncıları (örneğin V3nu269) sistematik biçimde izlenmeli; çocukların psikososyal gelişimini olumsuz yönde etkileyen bu tür içeriklere erişim sınırlandırılmalı ya da gerektiğinde tamamen engellenmelidir.

ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Yazarların herhangi bir çıkara dayalı ilişkisi bulunmamaktadır.

ETİK ONAY/KATILIMCI ONAMI

Makale kapsamında katılımcı kullanılmadığı için ilgili onaya yer verilmemiştir.

MADDİ DESTEK

Çalışma için herhangi bir maddi destek alınmamıştır.

YAZAR KATKILARI

Bu araştırma ve araştırma ile ilgili tüm aşamalar tüm yazarlar tarafından ortak olarak yürütülmüştür.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, F. Y., & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: Gta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 163-180.
- Alanya Postası. (2024, 16 Mayıs). “10 Yaşındaki çocuk okulda maruz kaldığı zorbalık nedeniyle yaşamına son verdi” <https://www.alanyapostasi.com.tr/10-yasindaki-cocuk-okulda-maruz-kaldigi-zorbalik-nedeniyle-yasamina-son-verdi> (Erişim Tarihi: 02.08.2024).
- 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. *Psychol. Sci.* 12, 353–359. 10.1111/1467-9280.00366
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113-122.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Adv. Exp. Soc. Psychol.* 36, 199–249. 10.1016/S0065-2601(04)36004-1
- Arslan, S. Ö., & Savaşer, S. (2009). Okulda zorbalık. *Milli Eğitim Dergisi*, 39(184), 218-227.
- Aslan, M., & Polat, M. O. (2023). Tüm boyutlarıyla akranlar arası zorbalık. *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), 43-82.
- Arslan, A. M., & Taydaş, O. (2024). YouTube’da yayın yapan dijital oyun yayıncılarının içeriklerine dair inceleme. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (53), 307-320.
- Ayas, T. (2007). Okullarda yaygın sorun şiddet ve zorbalık. *İlköğretim Eğitimci Dergisi*, 14(1), 16-19.
- Bailey, K., West, R., & Anderson C. A. (2011). The association between chronic exposure to video game violence and affective picture processing: an ERP study. *Cogn. Affect. Behav. Neurosci.* 11, 259–276. 10.3758/s13415-011-0029-y
- Baltacı, A. (2017). Nitel veri analizinde Miles-Huberman modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 1-14.
- Bandura, A. (2001). *Social cognitive theory of mass communication*. Media Psychology
- Bauer, N. S., Lozano, P., & Rivara, F. P. (2007). The effectiveness of the Olweus Bullying Prevention Program in public middle schools: A controlled trial. *Journal of Adolescent Health*, 40(3), 266-274.
- Bayrakcı, M. (2007). Sosyal öğrenme kuramı ve eğitimde uygulanması. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (14), 198-210.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: McGraw-Hill.

- Björkqvist, K., Lagerspetz, K. M., & Kaukiainen, A. (1992). Do girls manipulate and boys fight? Developmental trends in regard to direct and indirect aggression. *Aggressive Behavior*, 18(2), 117-127.
- Bowes, L., Arseneault, L., Maughan, B., Taylor, A., Caspi, A., & Moffit, T. E. (2009). School, neighborhood, and family factors are associated with children's bullying involvement: a nationally representative longitudinal study. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 48(1), 545-553.
- Bölükbaş, K., & Kırık, A. M. (2020). Siber zorbalık bağlamında Twitter fenomenleri. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(2), 944-966.
- Çankaya, İ. (2011). İlköğretimde akran zorbalığı. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), 81-92.
- Çat, A. K. (2019). Digital games and violence. In *Handbook of Research on Children's consumption of digital media* (pp. 258-275). IGI Global.
- Çoban, B. (2019). Sosyal medya kullanımı ile değişen mahremiyet algısı: youtube üzerine bir inceleme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eşkisü, M. (2009). Liseli öğrencilerin zorbalık düzeyleri ile aile işlevleri ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Fidan, T., & Öztürk, İ. (2015). Perspectives and expectations of union member and non-union member teachers on teacher unions. *Journal of Educational Sciences Research*, 5(2), 191-220.
- Gaete, J., Valenzuela, D., Godoy, M. I., Rojas-Barahona, C. A., Salmivalli, C., & Araya, R. (2021). Validation of the revised Olweus Bully/Victim Questionnaire (OBVQ-R) among adolescents in Chile. *Frontiers in Psychology*, 12, 578661.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.
- Göldağ, B. (2020). The relationship between the digital game dependence and violence tendency levels of high school students. *International Education Studies*, 13(8), 118-129.
- Greitemeyer, T., & Mugge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: a meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Pers. Soc. Psychol. Bull.* 40, 578-589. 10.1177/0146167213520459
- Haggarty, L. (1996). What is content analysis?. *Medical Teacher*, 18(2), 99-101.
- Harwood, T. G., & Garry, T. (2003). An overview of content analysis. *The marketing review*, 3(4), 479-498.
- Hazar, Z., & Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.

- Ilgin, H. Ö., Demir, L., & Karagül, D., (2023). Toplumsal cinsiyet ve şiddet ekseninde “yandere simulator” incelemesi. 9. *International Paris Congress On Social Sciences & Humanities*, Paris, France.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Kartal, H. (2008). İlköğretim okullarında zorbalık yapanlar ve zorbalığa uğrayanlar. *Education Sciences*, 3(4), 712-730.
- Kartal, H., & Bilgin, A. (2008). Öğrenci, veli ve öğretmen gözüyle ilköğretim okullarında yaşanan zorbalık. *İlköğretim Online*, 7(2), 485-495.
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *İlköğretim Online*, 18(2), 549-562.
- Kleinheksel, A. J., Rockich-Winston, N., Tawfik, H., & Wyatt, T. R. (2020). Demystifying content analysis. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 84(1), 7113.
- Kowalski, RM, Toth, A., & Morgan, M. (2018). Yetişkinlikte ve işyerinde zorbalık ve siber zorbalık. *Sosyal Psikoloji Dergisi*, 158 (1), 64-81.
- Liu, Y., Teng, Z., Lan, H., Zhang, X., & Yao, D. (2015). Short-term effects of prosocial video games on aggression: an event-related potential study. *Front. Behav. Neurosci.* 9:193. 10.3389/fnbeh.2015.00193
- Manesis, D. (2020). Digital games in primary education. In I. Deliyannis (Ed.), *Game design and intelligent interaction*. IntechOpen.
- Menesini, E., & Salmivalli, C. (2017). Bullying in schools: the state of knowledge and effective interventions. *Psychology, Health & Medicine*, 22(sup1), 240-253.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education. Revised and Expanded from "Case Study Research in Education"*. Jossey-Bass Publishers, 350 Sansome St, San Francisco, CA 94104.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Newman, J. (2012). *Videogames*. Routledge.
- NTV Haber. (2024, 10 Haziran). "Yandere Simulatör" oyunu okulda dehşet yarattı: Arkadaşına ilk biber gazı sıkıttı sonra bıçakladı. <https://www.ntv.com.tr/galeri/turkiye/yandere-simulator-oyunu-okulda-dehset-yaratti-arkadasina-ilk-biber-gazi-sikti-sonra-bicakladi,Yd6sKSeVd0-i2Z2rw9B4vQ/EMbfHq5p70KbWZ0GGe6xew> (Erişim Tarihi: 27.06.2024)
- NTV (2017, 12 Mayıs). 8 yaşındaki çocuk şiddet nedeniyle intihar etti. https://www.ntv.com.tr/dunya/8-yasindaki-cocuk-siddet-nedeniyle-intihar-etti,cUst8MR4IE66FbPf_RK7nA (Erişim Tarihi: 06.08.2024)
- Olweus, D. (1991). Bully/victim problems among school children: basic facts and effects of a school based intervention program. In: Pepler D, Rubin K, editors. *The development and treatment of childhood aggression*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Olweus, D. (1996). Bullying at school: Knowledge base and an effective intervention program. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 794(1), 265–276

- Olweus, D. (1999). Bullying prevention program. Boulder, CO: Center for the study and prevention of violence, institute of behavioral science, University of Colorado at Boulder.
- Özada, A. (2018). Gençlerin demografik özellikleri, aile ve arkadaşlık ilişkileri ile okul yaşamının akran zorbalığına etkisi. [Yüksek Lisans Tezi], Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Passmore, H. A., & Holder, M. D. (2014). Gaming for good: Video games and enhancing prosocial behavior. *Journal of Communications Research*, 6(2), 199-224.
- Patton, M.Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd Ed.). London: Sage Publications, Inc.
- Pınarbaşı, T. E., & Astam, F. K. (2021). Sosyal medyada çocuk: Youtube oyun kanalları üzerine dramaturjik bir analiz. *Selçuk İletişim Dergisi*, 14(3): 1183-1212
- Pişkin, M. (2002). Okul zorbalığı: Tanımı, türleri, ilişkili olduğu faktörler ve alınabilecek önlemler. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 531 – 562.
- Pişkin, M., & Ayas, T. (2005). Lise öğrencileri arasında yaşanan akran zorbalığı olgusunun okul türü bakımından karşılaştırılması. *VIII. Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi* (21–23 Eylül) Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi, İstanbul.
- Postigo, H. (2016). The socio-technical architecture of digital labor: Converting play into YouTube money. *New Media & Society*, 18(2), 332-349.
- Rayner, C., & Hoel, H. (1997). A summary review of literature relating to workplace bullying. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 7(3), 181–191.
- Roland, E. (1989). A system oriented strategy against bullying. In: Roland E, Munthe E, editors. *Bullying: an international perspective*. London: David Fulton Publishers.
- Rutledge, K. (2000). Social Learning Theory – Notes on Ormond's Psychology of Learning.
- Sahouria, E., & Zakhori, A. (1999). Content analysis of video using principal components. *IEEE transactions on circuits and systems for video technology*, 9(8), 1290-1298.
- Schneider, E. F., Lang, A., Shin, M., & Bradley, S. D. (2004). Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. *Human communication research*, 30(3), 361-375.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human communication research*, 27(3), 409-431.
- Sipahi, H. T., & Karababa, A. O. (2018). Olweus öğrenciler için akran zorbalığı anketinin Türkçeye ve Türkiye'ye uyarlanması ve geçerlilik, güvenirlik analizi. *Ege Tıp Dergisi*, 57(4), 222-227.
- Sivrikaya, T., & Çetin, M. E. (2023). Kaynaştırma öğrencilerinin zorbalığa maruz kalma durumlarının ve zorbalıkla başa çıkma stratejilerinin belirlenmesi. *Yaşadıkça Eğitim*, 37(1), 232-252.
- Smith, P. K., & Sharp, S. (1994). *School bullying: insights and perspectives*. London: Routledge.

- Smith, P., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376–385.
- Sow, J., Obaieda, A., Raoa, H., & Chena, T. K. (2016). Simulation of violence in video games and its ethics. *Mass Communicator: International Journal of Communication Studies*, 10(3), 4-11.
- Sutton, J., Smith, P. K., & Swettenham, J. (1999). Social cognition and bullying: social inadequacy or skilled manipulation? *Br J Dev Psychol*, 17(1): 435–450.
- Syracuse University. (2003). Definition of Social Learning Theory and How It Applies to Learning.
- Tarhan, Ö. (2015). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının politik okuryazarlığa ilişkin görüşleri. *The Journal of Academic Social Sciences*. 9, 649-669.
- Taylor, T. L. (2018). Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming. In *Watch Me Play*. Princeton University Press.
- TÜİK. (2024). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2024. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638> (Erişim Tarihi: 27.03.2025).
- Vartia, M. (2001). Consequences of workplace bullying with respect to the well-being of its targets and the observers of bullying. *Scandinavian Journal of Work, Environment and Health*, 27(1), 63–69.
- Vessey, J. A., Difazio, R. L., Neil, L. K., & Dorste, A. (2022). Is there a relationship between youth bullying and internet addiction? An integrative review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(1), 1-25.
- Wallace, P. (2014). Internet addiction disorder and youth: There are growing concerns about compulsive online activity and that this could impede students' performance and social lives. *EMBO Reports*, 15, 12–16. <https://doi.org/10.1002/embr.201338222>
- Wallenius, M., Punamäki, R. L., & Rimpelä, A. (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: The roles of age, social intelligence, and parent-child communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 36(1), 325-336.
- Yandere Simulator. (2025). <https://yanderesimulator.com/> (Erişim Tarihi: 11.01.2025)
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2000). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- YouTube. (2023, 13 Nisan). Anne Ben Zorba Oldum. <https://www.youtube.com/watch?v=u00KBejSsjQ> (Erişim Tarihi: 12.04.2025)
- Yöndem, Z. D., & Totan, T. (2007). Ergenlerde zorbalığın anne baba ve akran ilişkileri açısından incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 8(2), 53-68.
- Yüçetürk, E. E. (2012). İşyerlerindeki yıldırma eylemlerini önlenmede sendikaların rolü: Nitel bir araştırma. *Çalışma ve Toplum*, 4(35), 41-72.