



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

**ANA AKIM MEDYANIN İNTERNET HABER SİTELERİNDE
ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARA YÖNELİK BAĞIMLILIK TEMSİLİ**

Pelin Koç

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2017

ANA AKIM MEDYANIN İNTERNET HABER SİTELERİNDE ÇEVİRİMİÇİ
OYUNLARA YÖNELİK BAĞIMLILIK TEMSİLİ

Pelin Koç

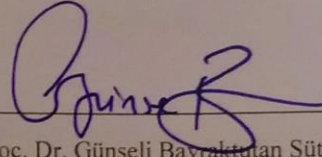
Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

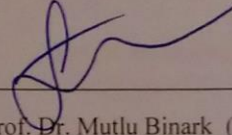
Ankara, 2017

KABUL VE ONAY

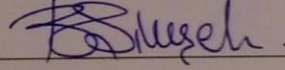
Pelin Koç tarafından hazırlanan "Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili" başlıklı bu çalışma, 29.03.2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Doç. Dr. Günseli Bayraktutan Sütçü (Başkan)



Prof. Dr. Mutlu Binark (Danışman)



Doç. Dr. Burcu Şimşek

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Sibel Bozbeyoğlu

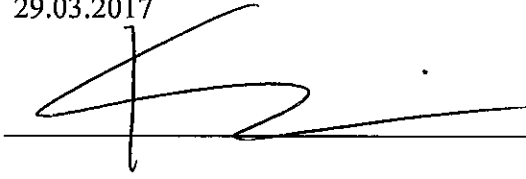
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

29.03.2017



Pelin Koç

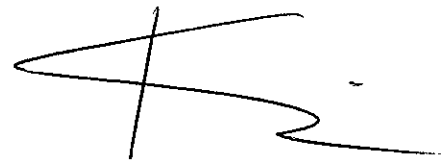
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır. Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

- **Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.** (Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etmeniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)
- **Tezimin/Raporumuntarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.** (Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)
- **Tezimin/Raporumun.....tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.**
- Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi

29.../05.../2017

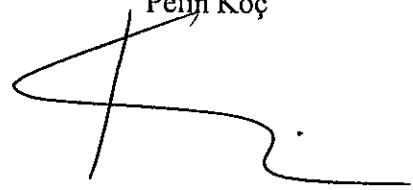
Pelin Koç



ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, Prof. Dr. Mutlu Binark danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

Pelin Koç



TEŞEKKÜR

Öncelikle, tez önerimle kapısına dayanıp kendimi tanıttığım çok sevgili danışmanım Prof. Dr. Mutlu Binark'a sonsuz desteğinden dolayı teşekkür etmek istiyorum. Beni her zaman daha fazlasını keşfetmem ve üretmem konusunda teşvik etti. Koşullar zaman zaman tez yazım sürecimi sancılı hale getirse de değerli tavsiyeleri ve paylaşımlarını benden asla eksik etmedi. Araştırmalarımın sabırla ışık tuttu.

Tez jürimde yer alan ve çalışmam boyunca kapısını hep açık tutan Doç. Dr. Günseli Bayraktutan Sütçü'ye, bana vakit ayırarak önerilerini benimle paylaştığı için minnettarım. Aynı şekilde, kıymetli hocam Doç. Dr. Burcu Şimşek'e tez jürisindeki katkıları ve zamanını benden esirgemediği için sonsuz teşekkürlerimi borç biliyorum.

Ablam Yasemin Koç Gabrielsen, ne kadar uzakta olursa olsun faydalı bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşmaktan hiçbir zaman vazgeçmedi. Bana aşıladığı tükenmez enerjisiyle beni daima ayakta tutarak büyük ilham vermiştir. Son olarak, tüm bu süreci benimle birlikte yaşayan yol arkadaşım Ercan Elidemir'e varlığından ve bana olan inancından ötürü teşekkür ederim.

ÖZET

KOÇ, Pelin. *Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2017.

Bu çalışmanın amacı, ana akım medyada yer alan temsillerin, çevrimiçi oyun bağımlılığına dayalı ahlaki paniğin üretimindeki rolünü anlamaktır. Bu nedenle, belirlenen internet haber sitelerinde yayınlanan haber metinlerinde çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin temsillerin ne şekilde çerçeveslendiği incelenmiştir.

İki bölümden oluşan çalışmanın Birinci Bölümü'nde, dijital oyun, dijital oyun türleri ve kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunların dinamik yapısı ve yeni medya dolayımı iletişimin dijital oyunculara kazandırdığı etkin rol üzerinde durulmuştur. Bu çerçevede, çevrimiçi oyunların ve oyuncu katılımının anlaşılmasına yardımcı olacak kavramlar incelenmiştir. Buna bağlı olarak, MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games - Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları) oyun türünün, oyun ve oyuncu etkileşimi tartışmalarına farklı bir boyuta taşımaya aracılık etmesi istenmiştir. Bu bağlamda, eleştirel medya okuryazarlığı ve öğrenme olgularına kısaca değinilmiştir. Bu bölümde ayrıca, alanla ilgili dünyada ve Türkiye'de dijital oyun bağımlılığı olgusunu ele alan araştırmaların, ağırlıklı olarak etki temelli yaklaşımı benimsediği gösterilmiştir.

Çalışmanın İkinci Bölümü, ana akım medyanın internet haber sitelerinden konuyla ilgili seçilen haber metinlerinin nitel-nicel içerik çözümlemesinden elde edilen bulguların analizinden oluşmaktadır. Bu bulgular 11 farklı internet haber sitesinde yayınlanan haber metinlerinin, 1 Eylül 2015-29 Şubat 2016 tarihleri arasında yapılan analizi ile elde edilmiştir. Çalışmada incelenen haberler, çevrimiçi oyun bağımlılığı temsili doğrudan veya dolaylı biçimlerde yeniden üreten metinlerden oluşmaktadır.

Anahtar Sözcükler

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, Ana akım medya, Yeni medya, Temsil, Aşırı temsil, Yanlış temsil, Eksik temsil, Ahlaki panik, Eleştirel medya okuryazarlığı.

ABSTRACT

KOÇ, Pelin. *The Representation of Addiction Regarding Online Games In The Mainstream Media Websites*, Master's Thesis, Ankara, 2017.

This study aims to understand the role of representations in the mainstream media in the production of moral panic regarding online gaming addiction. For this reason, it is examined how the representations of online game addiction are framed in the news texts published in internet news sites.

This study basically consists of two chapters. In the first chapter of this study, digital games and the dynamic structure of digital gaming environment, types of gaming and massively multiplayer online games are emphasized in terms of comprehending the active role of digital game players gained by digital media as a field of new media-mediated communication are emphasized. In this framework, concepts that will help to understand online games and the main mechanisms of player participation are examined. Accordingly, it is intended the MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) genre to mediate the debates on gaming experience player interaction to a different extend. In this context, critical media literacy and game based learning notions are briefly addressed. This chapter also demonstrates researches on the field of digital game addiction in worldwide and in Turkey mainly adopt an approached based on media effects theories.

The second chapter of this study, consists of an analysis of the findings obtained through the qualitative-quantitative content analysis of selected news texts in the mainstream media internet news sites, related to the research subject. These findings obtained through the analysis are conducted on the news texts which published in 11 different internet news between September 1, 2015 and February 29, 2016. News texts reviewed in this study consist of texts that reproduces forms of representations depending on online gaming addiction either direct or indirect ways.

Key Words:

Online gaming addiction, Massively multiplayer online role playing games, Main stream media, New media, Representation, Over-representation, Under-representation misrepresentation, Moral panic, Critical media literacy.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	iii
ETİK BEYAN	iv
TEŞEKKÜR SAYFASI	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar DİZİNİ	xi
GÖRSELLER DİZİNİ	xii
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE: ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE OYUN KÜLTÜRÜ

1.1. OYUNUN GELENEKSEL VE DİJİTAL BİÇİMLERİ	11
1.2. DİJİTAL OYUN TÜRLERİ VE OYUN KÜLTÜRÜ	18
1.2.1. Çevrimiçi Oyunlar ve Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları	21
1.2.2. Sanal Coğrafyanın Oyun Kültürü.....	28
1.3. MEDYA VE YENİ MEDYANIN ETKİLERİ SORUNSALINA FARKLI YAKLAŞIMLAR.....	31
1.3.1. Ana Akım İletişim Kuramları	34
1.3.1.1.Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı	35
1.3.1.2.Medya Bağımlılığı Kuramı	37
1.3.2. Ana Akım İletişim Kuramlarının Kısıtları	38
1.3.3. Eleştirel İletişim Kuramları.....	40
1.3.3.1.Frankfurt Okulu.....	41
1.3.3.2.Kültürel Çalışmalar	43

1.3.3.3. Ekonomi Politik Yaklaşım	44
1.3.4. Çevrimiçi Oyunlar ve Kültürel Bağlamın Önemi: Eleştirel Medya Okuryazarlığı.....	45
1.4. DÜNYADA VE TÜRKİYE’DE ÇEVİRİMİÇİ BAĞIMLILIK ODAKLI ÇALIŞMALAR.....	48
1.4.1. Dünyada Çevrimiçi Bağımlılık Odaklı Çalışmalar	49
1.4.2. Türkiye’de Çevrimiçi Bağımlılık Odaklı Çalışmalar.....	55
1.5. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ.....	60

2. BÖLÜM

ANA AKIM MEDYANIN İNTERNET HABER SİTELERİNDE KİTLESEL ÇOK OYUNCULU OYUNLARA İLİŞKİN TEMSİL SORUNU

2.1. ANA AKIM MEDYANIN HABER METİNLERİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞINA İLİŞKİN TEMSİL SORUNU.....	63
2.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE VERİ TOPLAMA TEKNİKLERİ.....	67
2.3. KİTLESEL ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE OYUNCULARA YÖNELİK OLARAK ANA AKIM MEDYANIN İNTERNET HABER SİTELERİNDE ÖN PLANA ÇIKAN TEMALARIN ANALİZİ.....	78
2.3.1. Uzman Yorumlarının Kullanımı	79
2.3.1.1. Haber Kaynakları ve Uzmanların Ne’liği	82
2.3.2. Bir Denetim Mekanizması Olarak Ailenin Rolü.....	85
2.3.3. Geleneksel İletişim Kodlarının Önemi.....	90
2.3.4. Sanal-Gerçek Ayrımının Üretilmesi	93
2.3.5. Kimlik Sorunu.....	96
2.3.6. Kullanım Süresi.....	101
2.3.7. Sağlığa Olumsuz Etkiler	104
2.3.8. Nostaljinin Yeniden Üretimi	109
2.3.9. Milli ve Manevi Değerlere Vurgu.....	113
2.3.10. Kamu Otoritelerinin Rolü ve Yasal Düzenlemelere Vurgu	117
2.3.11. Oyun Endüstrisinin Bugünü ve Geleceği.....	122
2.3.12. Sayısal Verilere Başvurma.....	125

2.4. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ.....	128
SONUÇ	131
KAYNAKÇA.....	138
EK 1: ERİŞİLEN HABER SİTELERİ.....	146
EK 2: ETİK KURUL İZİN MUAFİYETİ FORMU	168
EK 3: TEZ ORJİNALLİK RAPORU	169

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. İncelenen Haberlerin Yayınlandığı İnternet Siteleri ve İncelenen Haber Sayılarının Kategorilere Göre Dağılımı	70
Tablo 2. Haberlerde kullanılan görsellerin içerdiği öğelerin haber sitelerine göre dağılımı	72
Tablo 3. Gazetelerin İnternet Haberlerinin Analizi Sonucu Ortaya Çıkan Temalar	74
Tablo 4. Haber Kaynaklarının Haber Sitelerine Göre Dağılımı	75

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Final Fantasy XIV	19
Görsel 2. World of Warcraft Karakter Oluşturma Ekranı.....	25
Görsel 3. World of Warcraft şehir merkezi	27
Görsel 4. "Sanlav, Sosyal Medyada Bağımlılık Türlerine Dikkat Çekti"	84
Görsel 5. "Dikkat evliliğiniz bu yüzden bitebilir!"	87
Görsel 6. "İnternet Bağımlılığı Önleme Projesi Finali"	91
Görsel 7. "Çocukları hayata hazırlayan doğa kampları"	95
Görsel 8. "Oyun bağımlılığında çözüm, telefonu elinden almak değil"	98
Görsel 9. "Çocuğumu dijitalden nasıl uzak tutarım?"	103
Görsel 10. "İnternet bağımlılığı ile oluşan narsist kişilikler".....	106
Görsel 11. "Bunları yapıyorsanız FOMO hastası olabilirsiniz"	108
Görsel 12. "Çocuğunuzla kaliteli vakit geçirin"	111
Görsel 13. "İstanbul'da 'Sosyal Medya ve Dizi Bağımlılığı' Konferansı".....	116
Görsel 14. "Hacivat Çocuklara Teknolojiyi Anlatıyor"	118
Görsel 15. "İlk Türk Cephe Savunma Oyunu 'Dağ Zombileri' En İyi Yeni Oyunlar Listesinde"	124
Görsel 16. "İnternet ve oyun bağımlılığı müfredata girecek"	126
Görsel 17. MOBA haritası	129

GİRİŞ

‘ (...) “Sürekli gördüğüm bir düş var. Bu düşte bana yaşayan herkesin günlük uğraşlarını sürdürdüklerini sanırken, aslında birtakım karmaşık oyunlar oynadıkları açıklanıyor. (...)Hangi işi ya da etkinliği düşünürseniz düşünün, o aslında bir oyundur. Bu işaat elbette şaşırtıcıdır. Sonucu korkunçtur. Düşümde, karşıma çıkan herkesi bana açıklanan büyük bir gerçeğe inandırmaya çalışıyorum. Her ne kadar onları inandırsam da ne denli inandırabildiğimi bilmiyorum.”

(Suits, 2012, s. 20)’

Günümüz yaşantısı, gittikçe artan ve çeşitlenen olasılıklar üzerinde şekillenmektedir. Olasılıkların çeşitlilik kazanması, belirlenmiş kurallar çerçevesinde gerçekleşmesin rağmen, gündelik hayat pratikleri içerisinde birtakım belirsizliklerin gündeme gelmesine yol açmaktadır. Bunun bir sonucu olarak, toplumsal yaşamda sorunlu alanlar ortaya çıkabilmektedir. Üstelik bu alanlar, gündelik yaşam içinde önemsenmeyen veya incelenmeye değer görülmeyen küçük birer nokta olarak kalmaktadır. Toplumsal süreçlerdeki sorunlu alanlar, ‘normal’ olarak kabul edilen eylem modelleri ve değerlerin, yeni ortaya çıkan seçeneklerle kıyaslanması sonucu kendini göstermektedir. Bilindik/alışılmış olandan farklı bir işleyişin yaklaşmakta olduğu gerçeği, bu gerçekten kaçmanın mümkün olmaması nedeniyle insanları toplu bir kaygıya yönlendirebilmektedir. Günümüz toplumlarına ait bu tablo, teknolojik gelişmelerle yakından ilişkilidir. Buna bağlı olarak çalışmanın odak noktasını, bir yeni medya türü olan çevrimiçi oyunları birer bağımlılık nesnesi şeklinde ele alan varsayımlara yönelik değerlendirmeler oluşturmaktadır.

Teknolojinin de ilerlemesine paralel bir şekilde bireylerin hayatında giderek yaygın bir yere sahip olmaya başlayan dijital oyunlar, gündelik yaşantımıza dair pek çok yeni bakış açısını ve tartışmayı gündeme getirmektedir. Bu tartışmaların bir kolu, dijital oyunların olumsuz nitelikleri üzerinden ilerlemekte ve temel olarak *bağımlılık* unsuru üzerinde yoğunlaşmaktadır. Özellikle ebeveynlerin büyük çoğunluğu, dijital oyunları hatta genel anlamda yeni medyayı çocuklar ve gençler açısından önemli bir tehdit olarak görmektedir. Çevrimiçi oyunlar, kişilere hem oyun ortamı, hem de burada yer alan diğer insanlarla eş anlamlı etkileşimde ve bir arada bulunabilecekleri dinamik bir platform

sunmaları nedeniyle, sözü edilen karamsar bakış açısının hedefinde yer almaktadır. Dahası, akademik çevreler ve ana akım medya kuruluşları çevrimiçi oyunların etkileşimli/katılımcı yapısını reddeden bakış açısını destekler bir rol oynamaktadır. Tüm bunlar göz önünde bulundurularak, çalışmada dijital oyunlar konusundaki bağımlılık tartışmaları ve bu tartışma odakları *çevrimiçi oyun bağımlılığı* olarak nitelendirilecektir.

Günümüzde ana akım medya, haber metinlerinde hakim toplumsal aktörlerin çıkarları ile örtüşen temsiller üretmektedir. Bu temsillere konu olan çevrimiçi oyun bağımlılığı yoluyla, oyunlar ‘sorunlu’ birer alan, oyuncularıyla ‘sorunlu’ bireyler olarak etiketlenmektedir. Ana akım medyanın haber siteleri, çevrimiçi oyun bağımlılığının sıklıkla gündeme geldiği platformlardan biridir. Ana akım medyanın ürettiği ve dolaşıma soktuğu temsiller, çevrimiçi oyunlar konusunda toplumu paniğe sevk eden olumsuz bir algı ekseninde oluşturulmaktadır. Ancak, oyun oynama ediminin bağımlılık düzeyinde değerlendirilebilecek bir takım örneği olsa da söz konusu durumu açıklamak için bağımlılık olgusuna başvurmak, bu olgunun çağrıştırdığı olumsuz anlamlar nedeni ile başlı başına problematiktir. Üstelik hem dünyada hem de Türkiye’deki akademik literatürde, dijital/çevrimiçi oyunlara yönelik çokça çalışma bulunmaktaysa da oyun ortamının karmaşık yapısı ve oyuncu deneyimlerini araştıran çalışmalar özellikle Türkiye’de yok denecek kadar azdır. Bu nedenle çalışma, Türkiye’de konu ile ilgili araştırmaların eksikliğini kapatmak yönünde bir öneri niteliği taşımaktadır. Tam da bu nedenle, çalışma kapsamında ana akım medyanın internet haberlerinin sıkça başvurduğu ahlaki panik olgusu ekseninde inşa edilen bağımlılık temsilleri ve bu temsil biçimlerinin hangi temaları ürettiği değerlendirilecektir. Böylelikle, ahlaki panik ekseninde şekillenen çevrimiçi oyun bağımlılığının, ne tür toplumsal kalıp yargıları yeniden ürettiğini görünür kılmak istenmiştir. Bu amaçla çalışmada, Türkiye’de ana akım medyanın haber sitelerinde yayınlanan haber metinlerinden bir kısmı, niteliksel içerik çözümlemesi yöntemi ile analiz edilecektir.

Ana akım medya haberlerindeki kalıp yargılar üzerinden yapılan genellemeler, geniş kapsamda dijital oyunları ve bu oyunların doğasını anlamaktan uzak olup, sığ birer yaklaşım örneği sergilemektedir. Böyle bir anlayış ise insanları, medyanın etkileri karşısında savunmasız bir konumda bulunan pasif alıcılar olarak tanımlamaktadır. Üstelik ana akım medya bunu, kendi internet haber siteleri yoluyla, kendi etkileşimli doğasını

görmezden gelircesine gerçekleştirmektedir. Ana akım medyanın bu tutumunu belirgin hale getirmek maksadıyla, çalışmada analiz edilecek haber metinlerine, *Milliyet.com.tr*, *Hurriyet.com.tr*, *Sozcu.com.tr*, *Aksam.com.tr*, *Yenisafak.com*, *Yeniakit.com.tr*, *Zaman.com.tr*, *Cumhuriyet.com.tr*, *Ntv.com.tr* ve *Cnnturk.com* olmak üzere 11 internet haber sitesi üzerinden erişilmiştir. Bu haber sitelerinde, çalışmanın konusuyla ilişkisi tespit edilen toplam 213 haberin kayıtlanması, web sayfası linkinin kaydedilmesi ve PDF dosyasına kayıtlama biçiminde gerçekleştirilmiştir. Haber metinlerinde ağırlıklı olarak çocuklar ve gençlerin savunmasız/zayıf/sorunlu tasvirleriyle konu edilmesi nedeniyle, analiz için okulların açılış dönemi olan 1 Eylül 2015 ile dönem sonuna denk gelen 29 Şubat 2016 tarihleri arasında yayınlanmış olan haberler kayıtlanmıştır. Yöntem olarak çalışma, ağ ortamından elde edilen haber metinlerindeki temsillerin üretildiği kültürel koşulları anlamak üzere içeriğin örtük anlamının analiz edilmesi sürecine dayanmaktadır. Bu süreç, haberlerin temalara göre dağılımı ve temaların yoğunlaştığı haber kategorilerini tespit etmek amacıyla, her bir internet haber sitesinde yayınlanan metinlerin belirli kategoriler altında dağıtılması aşamalarından oluşmaktadır. Bu kategorizasyon, internet haber sitelerinin kendi ara yüzlerinde, haberlerin konusuna göre oluşturdukları haber kategorilerinden yola çıkılarak yapılmıştır. Buradan hareketle, çalışmanın Birinci Bölümü çevrimiçi oyun bağımlılığının ahlaki panik ve ana akım medyadaki temsil biçimleri ile olan ilişkisini, kuramsal bir çerçeve içinde incelemiştir. İkinci Bölüm’de ise kuramsal yönleri ile tartışılan noktalar, her bir temanın detaylı analizi ile açığa çıkarılmak istenmiştir.

Çalışmanın bölümlerini açıklamadan önce, çalışmanın çıkış noktasını oluşturan hususlardan bahsetmek faydalı olacaktır. Bu araştırmanın temel konusuna ulaşmadan önce, dijital oyunlar ve oyun bağımlılık olgusunu bir arada kullanmanın hem oyun hem de oyuncu pratiklerini anlamaktan oldukça uzak bir kavrayış olduğunu savunmaktaydım. Bu fikir, buraya kadar çalışmanın amacıyla örtüşüyor gibi görünse de henüz işlenmiş değildi. Zira dijital oyunları hedef alan bağımlılık tartışmalarını tamamen reddederek, oyun bağımlılığı gibi bir olgunun inkarı ile tartışmaları sonlandırabileceğimi veya en azından zayıflatabileceğimi düşünmektaydım. Ancak, dijital oyunlar ve bağımlılık konusunun çok daha karmaşık bir arka planı olduğunu keşfetmem uzun sürmedi. Aslında bu keşif, bir şekilde kaçınılmazdı. Ana akım medya metinlerinde ve literatürde dijital oyun bağımlılığı odaklı tartışmaları araştırırken bulduğum malzeme zenginliği, beni

öncelikle çevrimiçi oyunlara odaklanmaya yöneltti. Bu tabloya bağımlılık unsurunun eklenmesinin ardından, konunun ana akım medya metinlerindeki ahlaki panik üretimi çerçevesinde ilerlemesi, elde ettiğim örtük anlamların konuşabilmesine yardımcı oldu. Bu doğrultuda, ‘ana akım medyanın haber sitelerinde bir ahlaki panik biçimi olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı temsili, ne tür bir metin olarak karşımıza çıkmaktadır?’ sorusu, öncelikli olarak cevaplanmayı beklemektedir. Bu soru aynı zamanda, çalışmanın hareket noktasının temelini oluşturmaktadır.

Çalışmanın Birinci Bölümü’nde, geçmiş yıllardan günümüze uzanan oyun unsurunun temel nitelikleri üzerinde durularak, oyunun kültürel yapısı ve gündelik yaşamla iç içe olma hali vurgulanmıştır. Böylece çevrimiçi oyunlar ele alınırken, izledikleri tarihsel süreçten soyutlanmalarının mümkün olmadığı gösterilmek istenmiştir. Dijital oyunları başlı başına bir çalışma alanı olarak inceleyen ludolojistlerin (oyun bilimcilerin), öncelikli olarak Johan Huizinga, Bernard Suits ve Roger Caillois gibi kuramcılarının eski tarihli eserlerine verdikleri önem üzerinden bu tarihselliği izlemek mümkündür. Örneğin, Johan Huizinga’nın (2013) *sihirli çember* olarak nitelediği oyun alanları, yazarın eski tarihli bir çalışmasına dayansa da oyunun içerdiği çeşitli anlamları açıklamak amacıyla günümüzde oyun bilimciler tarafından dijital oyunlara uyarlanmaktadır.

Çalışmada oyun kavramı, birçok disiplinin sentezinden oluşan bir alanda değerlendirildikten sonra, bu kavramın günümüzde en karmaşık halini dijital oyunlar ile birlikte almış olabileceği tartışılmıştır. Bu anlamda, özellikle *MMORPG’ler (Massive Multiplayer Online Role Playing Games - Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)*¹ odağından ilerlenmiştir. Zira oyunun geleneksel ve dijital biçimlerinde belirginleşen nitelikleri, kitlesele çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları yoluyla görmek mümkündür. Kitlesele çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarına yakından bakmak; bu oyun türünün hem gerçek zamanlı hem de açık uçlu bir oyun deneyimini içermesi nedeniyle, oyunun çok katmanlı ve dinamik doğası ile oyuncunun oyundaki eylemlerini yorumlayabilmek açısından çalışmaya ışık tutmuştur. Tüm bu değerlendirmeler, Henry Jenkins’in (2006) *medya yakınsaması ve katılımcı kültür* kavramları ile Pierre Bourdieu’nun (2007) *habitus* ve Murray’nin (1997) *içine*

¹ Çalışmada kitlesele çok oyunculu çevrimiçi oyunlardan söz edilirken, anlatımda sağladığı kolaylık nedeniyle zaman zaman MMORPG kısaltması kullanılmıştır.

dalma/gömülme kavramlarında birleşerek, oyunun ağ ortamındaki sosyal birliktelik ve gündelik yaşamla olan kesişimi dolayısıyla sahip olduğu kültürel yapısı açıklanmıştır. Bu doğrultuda, çevrimiçi oyunların sahip olduğu özgün nitelikler de belirginlik kazanmış, onların birer yeni medya formu olarak değerlendirilmesinin önemi vurgulanmıştır.

Oyun ortamı üzerindeki etkileri göz önünde bulundurulduğunda oyuncular, içine daldıkları sanal coğrafyada ortaya çıkan kültürün hem inşacıları hem de aktif katılımcıları olarak yer almaktadır. Çalışmada, kültürün ve oyuncu eylemliliğinin bir inşa süreci olduğu, eleştirel iletişim kuramları içerisinde *kültürel çalışmalar* alanı vasıtasıyla göstermek amaçlanmıştır. Böylelikle kültürel çalışmalar, ana akım iletişim kuramlarının dayandığı etki yaklaşımının; medyanın olumsuz etkileri-pasif alıcılar ikiliğine dayalı bakış açısının yetersizliğini tartışmaya olanak sağlamıştır. Bu açıdan çalışma, hem geleneksel hem de yeni medya tarafından iletilen enformasyonun pek çok olay ve kişi hakkındaki deneyimlere dair gerçekliği sunma biçimlerinin de inşaya dayandığını savunmaktadır. Bu bağlamda, analize konu olan haber metinleri kültürel çalışmaların çizgisinden yararlanılarak, gerçekliğin birer inşası olarak ele alınmıştır. Böylelikle, ana akım medyanın/medya kuramlarının, haberin gerçekliği olduğu gibi yansıttığı savını (ki bu türden bir iddia, yine gerçekliği inşa etmenin başka bir çeşididir) eleştirel bir bakış açısıyla incelemek mümkün olmuştur. Buradan hareketle, gündelik hayatın sıradan olduğu düşünülen pratiklerine ve bu pratiklerden kimilerinin sabitlenmesi yoluyla yaratılmak istenen ahlaki panik unsuruna odaklanmak amaçlanmıştır. Eleştirel iletişim kuramları, özellikle kültürel çalışmalar alanının sunduğu teorik zemin, medya kullanımını kültürel bağlamı gözeterek değerlendirmede kolaylık sağlamıştır. Bu doğrultuda çalışma, kullanıcının/oyuncunun yeni medya içeriklerinin üretim sürecine katılımı ve bu metinlerin okumasını gerçekleştirmek konusunda aktif rol aldığını vurgulamayı amaçlamıştır. Buna istinaden, Douglas Kellner'ın (2002) okuryazarlık kavramına ilişkin açıklamalarından yola çıkılarak, eleştirel medya okuryazarlığı ve öğrenmeye ilişkin değerlendirmelerin, çevrimiçi oyun bağımlılığı meselesine ışık tutabileceği belirtilmiştir.

Çalışmanın bu bölümü ayrıca, ana akım iletişim kuramlarının 'etki' vurgusuna haber metinlerinde olduğu kadar alanda yapılan bağımlılık odaklı çalışmalarda da yoğun olarak başvurulduğunu göstermeyi hedeflemiştir. Buna bağlı olarak literatürde, dünyada ve Türkiye'de yapılan araştırmaların benimsediği etki temelli yaklaşımın haber

metinlerindeki panik unsuru ve bağımlılık temsillerinin inşası ile örtüşen yönleri ortaya çıkarılmak istenmiştir.

Çalışmanın İkinci Bölümü'ne geçildiğinde, ana akım medyanın 'temsil eden' biçimindeki hakim konumunun, haber metinlerindeki durum tanımlamaları üzerindeki rolü anlaşılacak istenmiştir. Bu amaçla, Stuart Hall ve arkadaşlarının (1981) medyayı *ikincil tanımlayıcı*, onun faydalandığı 'güvenilir' kaynakları ise *birincil tanımlayıcı* rollerine bağlı olarak değerlendirmesi üzerinde durulmuştur. Böylece, medya metinleri aracılığıyla üretilen ahlaki paniğin bir görünümü olarak çevrimiçi oyun bağımlılık temsillerinin, gündelik hayatın mikro düzeylerinde nasıl tezahür ettiğini izlemek amaçlanmıştır. Bunu izlemenin bir yolu olarak ana akım medyanın internet sitelerinde yayınlanan haber metinlerinin, çevrimiçi oyun bağımlılığını hangi unsurlara başvurarak aktardığına bakılmıştır. Bunun sonucunda, haberlerdeki çevrimiçi oyun bağımlılığı temsillerinin ağırlıklı olarak *teknoloji bağımlılığı*, *internet bağımlılığı* ve *bilgisayar bağımlılığı* etrafında kurgulandığı tespit edilmiştir. Buna ek olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığı temsillerinde ön plana çıkan belirli temalar ayrıştırılmıştır. Söz konusu temaların yüklendiği anlamlar incelenerek, geleneksel toplumsal değerlere vurgu yapmak yoluyla çevrimiçi oyunlara ve oyunculara ilişkin ahlaki paniğe dayalı temsillerin yeniden üretimi serimlenmiştir. Haber metinlerinde kullanılan görsellerin, temaların analizini tamamlayıcı bir niteliğe sahip olduğu düşünülmektedir. Bu amaçla çalışmada, metinlerin içine gömülü anlamları pekiştiren görsellerin, ahlaki panik unsurunun üretimindeki rolü ortaya çıkarılmak istenmiştir. Son olarak, haberlerin hazırlanmasında bilgi toplamak amacıyla başvuru kaynakları gruplandırılmış ve haber sitelerinin içerik oluşturmada faydalandıkları verileri elde etme sıklıkları anlaşılacak istenmiştir. Öte yandan, haber sitelerinin, içerik oluşturmak amacıyla topladıkları bilgileri hangi kaynaktan edindikleri, haberlerdeki uzmanların ne'liğini anlamaya yardımcı olmuştur.

Ana akım medyanın gerçeklik inşası, tek boyutlu bir anlayış benimsemesinden ötürü olaylara yönelik kurduğu ilişkiselliklerin tartışmalı temsiller ortaya çıkarmasına yol açabilmektedir. Çalışmada bu öngörüden hareketle, çevrimiçi oyun bağımlılığının doğrudan veya dolaylı üretiminde internet haber medyası tarafından başvuru temsil biçimleri üzerinde durulmuştur. Bu hususta, medya metinlerinde başvuru durum tanımlamalarının ana hatları, Şerife Çam (2008) ve Çiler Dursun (2013)'un altını çizdiği

üzere *aşırı temsil*, *eksik temsil* ve *yanlış (çarpıtılmış) temsil* inşalarına dayalı olarak belirlenmiştir. Haberlerde bu temsillerin, temel olarak baskın olanın/temsil edenin ayrıcalıklı konumunu yeniden üretmek bu konumu tartışmasız biçimde sürekli kılma rolünü üstlendiği görülmüştür. Keza Stanley Cohen (2011) de ahlaki panik meselesini açıklarken, polis, basın mensupları, mahkemeler ve ebeveynler gibi otoriteler tarafından ‘suçlu’, ‘sapkın’ veya daha genel anlamda ‘öteki’ olarak etiketlenen sosyal gruplardan (Cohen bu grupları alt kültürlerle ilişkilenen gençler olarak ele almıştır) söz etmiştir. Cohen, söz konusu grupların bu bağlamda toplumsal yozlaşmanın sorumluları addedildiklerini belirtmiştir. Türkiye’de bugün, yeni medyanın ‘zarar verici etkileri’ konusundaki yaygın kaygılar ahlaki panik eşliğinde *medya paniği* durumunu ortaya çıkarmıştır. Kristen Drotner’ın (1999) da altını çizdiği üzere medya paniği, ana akım medyanın hakim çevrelerle olan ilişkisi ve homojen yapısı itibarıyla, yeni medya teknolojilerini ‘sapkın’ davranışların zemini olarak suçlaması biçiminde işleyen bir süreçtir. O halde ana akım medyanın internet haber sitelerinde, bir ahlaki panik biçimi olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı temsili ne tür bir metin olarak karşımıza çıkmaktadır? Bu doğrultuda haber metinlerinde tespit edilen temalar, ana akım medyanın ürettiği homojen/steril içeriklere dair neler söylemektedir? Ana akım medyanın yeniden ürettiği bağımlılık temsilleri bireyleri doğrudan veya örtük biçimlerde nasıl içermektedir (ya da dışlamaktadır)?

Ana akım medya metinlerinde gerçeklik inşasının, örtük veya doğrudan anlatılar yoluyla gerçekleştiği söylenebilir. Dolayısıyla çevrimiçi oyun bağımlılığının aşırı, eksik veya yanlış temsilleri her haberde belirgin olarak yer almayabilir. Bununla birlikte, bir haber metninin içinde farklı temsillere başvurulması söz konusu olabilmektedir. Buna bağlı olarak haberlerde, oyunla etkileşime giren oyuncunun deneyimleri görmezden gelinmekte/silikleştirilmekte/bağlamından soyutlanmaktadır. Çalışmada belirlenen temalar, nicel içerik çözümlemesi yoluyla incelenerek, haber metinlerindeki temsillerin söz konusu işlevinin, toplumu paniğe sevk etmekteki rolünü göstermek amaçlanmıştır.

Çalışmanın odaklandığı temalar, birbirlerinden ayrı başlıklar altında analiz edilmiş olsalar da birbirlerinden kopuk değildirler. Bu nedenle çalışma boyunca temalar incelenirken, haberlerde başvurulma sıklığı göz önünde bulundurularak uzman yorumları temasına öncelik verilmiştir. Bunun ardından temalar sırasıyla, bir denetim mekanizması olarak

ailenin rolü, geleneksel iletişim kodlarının önemi, sanal-gerçek ayrımının inşası, kimlik sorunu, kullanım süresi, sağlığa olumsuz etkiler, nostaljinin yeniden üretimi, milli ve manevi değerlerin inşası, kamu otoritelerinin rolü ve yasal düzenlemeler, oyun endüstrisinin bugünü ve geleceği ile sayısal verilere başvurma biçiminde değerlendirilmiştir. Temaların bu sıralamayla analiz edilmesinde, aralarındaki ilişki temel alınmıştır. Temaların böyle bir akış içerisinde incelenmesi ile hem farklı durum tanımlamalarının metinlerdeki bir aradalığını hem de haber metinlerinde üretilen ahlaki paniğin mikro ve makro düzeylerde gündelik yaşam içinde yaygınlaşma sürecini görünür kılmak amaçlanmıştır. Buna ek olarak, oyun kültürünün ana akım medyanın eksik, yanlış veya aşırı temsillerin inşası yoluyla oluşturulan basit zemine oturtulmasının sınırlılıkları tartışılmıştır. Bu çerçeveden bakıldığında, en temel sınırlılıklardan biri olarak internetteki haber metinlerinde tespit edilen korumacı ebeveyn/eğitimci/kamu otoritesi/yazar dilinin temaların analizi aracılığıyla belirginleştirilmesi hedeflenmiştir.

Ana akım medyanın toplumdaki panik halini yeniden üretme veya var olan panik atmosferini güçlendirmede sıklıkla korumacı bir yaklaşım benimsediğini söylemek mümkündür. Bu yaklaşım kaçınılmaz olarak yasakçı, denetçi ve son kertede tek tipleştirici bir temsil mekanizmasının devreye girmesini teşvik etmektedir. Böylece ana akım medyanın etki temelli bakış açısı yalnızca ana akım medyanın internet haber metinlerinde değil, toplumsal hayatın her noktasında kendini hissettirmektedir. Çalışma süresince bu anlayışın, çevrimiçi oyun bağımlılığı temsillerinin incelenmesi yoluyla izlenmesi planlanmıştır.

Çalışmanın Sonuç Bölümü'nde, ana akım medyanın, kendisini "iyileştiren" medya iletileri ile ilişkilenen bireyleri ise "sorunlu" ve "savunmasız" alıcılar olarak tanımlamasına karşılık olarak, *eleştirel medya okuryazarlığı*'nın önemi yeniden vurgulanmıştır. Bu amaçla, özellikle yeni medyanın katılımcı yapısını tanımının ve içerik üretim sürecinde etkin rol oynamanın ana akım medyanın toplumsal hayatta sahip olduğu alanı daraltabileceği savunulmuştur. Böylece, çocukların ve gençlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının internet haberlerindeki inşasında öne sürüldüğü gibi pasif alıcılar olmadığını kanıtlamak amaçlanmıştır. Eleştirel medya okuryazarlığı, ana akım medyada ahlaki paniğin ürettiği temsilleri ve diğer toplumsal süreçlere dair iletilen enformasyonu etkin biçimde okuyup yorumlayabilmek anlamında önemli bir yöntem olarak önerilmiştir.

Kültürün ve buna baęlı temsillerin inşası, sürekli bir akışkanlık içindedir. Bu akış, teknolojinin de büyük bir ivmeyle gelişmesi ile birlikte gittikçe daha görünür hale gelmektedir. Ancak, çalışma kapsamında da ayrıntılı biçimde ele alındığı gibi bu durum, toplum açısından ürkütücü bir hal alabilmektedir. Dolayısıyla, “bozulmaz” kabul edilen kurallar ve değerlerin sabitleme uğraşı hiçbir zaman son bulmaz. Çalışmada bu tablo, çevrimiçi oyunlar özelinde ele alınarak, anlamların sabitlenebilecek kapanımlardan çok daha fazlası olduğu ortaya konmak istenmiştir. Sonuç Bölümü’nün bir diğer odağı tam da bu noktada ortaya çıkmaktadır. Bu bölümde, ana akım medyanın internet haberlerinde kullanılan bağımlılık temsillerindeki olumsuz içeriğin ters yüz edilmesine yönelik çalışmalara duyulan ihtiyaç vurgulanmıştır.

1. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE: ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE OYUN KÜLTÜRÜ

Teknolojinin de ilerlemesine paralel bir şekilde bireylerin hayatında giderek yaygın bir yere sahip olmaya başlayan dijital oyunlar, gündelik yaşantımıza dair pek çok yeni bakış açısını ve tartışmayı gündeme getirmekte. Çoğunlukla internet ve teknoloji bağımlılığı olarak ele alınan bu tartışmaların dijital oyunlara doğru uzanan bir kolu, *çevrimiçi oyun bağımlılığı* olarak nitelendirilebilir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı, özellikle ana akım medya içerikleri yoluyla sıklıkla gündeme gelmektedir. Ana akım medyanın ürettiği ve dolaşıma soktuğu temsiller yolu ile çevrimiçi oyunlara dair toplumu paniğe sevk eden olumsuz bir algı oluşturulmaktadır. Oyun oynama ediminin bağımlılık düzeyinde değerlendirilebilecek bir takım örneği olsa da söz konusu durumu açıklamak için *bağımlılık* terimine başvurmak, terimin çağrıştırdığı olumsuz anlamlar nedeni ile başlı başına problematiktir. Tam da bu nedenle, çalışma kapsamında ana akım medyanın sıkça başvurduğu ahlaki paniğin ne tür temsiller ürettiği ve bu temsil biçimlerinin beslediği temalar değerlendirilecektir. Bu amaçla, ana akım medyaya bağlı gazetelerin haber sitelerinde yayınlanan içerikler üzerinde inceleme yapılacaktır.

Ana akım medya haberlerindeki kalıp yargılar üzerinden yapılan genellemeler, geniş kapsamda dijital oyunları ve bu oyunların doğasını anlamaktan uzak olup, sığ birer yaklaşım örneği sergilemektedir. Böyle bir anlayış ise insanları, medyanın etkileri karşısında savunmasız bir konumda bulunan bir kullanıcı profili ile ilişkilendirmektedir ki bu da günümüz yeni medyasının etkileşimli ve katılımcı doğası göz önünde bulundurulduğunda oldukça eksik bir yorumlamadır. Üstelik ana akım medya bunu, aktif biçimde kullandığı internet sayfaları yoluyla kendi etkileşimli doğasını görmezden gelmesine gerçekleştirmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı algısı Türkiye’de ana akım medyanın çevrimiçi haberlerinde farklı bağımlılık temsillerinin, ahlaki panik ve çeşitli sosyo-kültürel unsurlar çerçevesinde üretilmesi ile gerçekleşmektedir. Buna bağlı olarak haberlerin örüntüsü bilgisayar, teknoloji ve ağırlıklı olarak internet bağımlılığı etrafında şekillenmektedir. Bunun sonucunda, olarak çevrimiçi oynanan oyunlar ve bu oyunların katılımcısı kullanıcılar

haber içeriklerinin temel hedefi haline gelmektedir. Özellikle *MMORPG'lerin (Massive Multiplayer Online Role Playing Games - Kitleli Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)*, gerçek zamanlı ve açık uçlu bir oyun deneyimi barındıran türler olmaları bakımından haberlerde bağımlılık tartışmalarının temel nesnesi olarak ele alınmaktadır. Bu durum, bağımlılık ve çevrimiçi/dijital oyunlar arasındaki ilişkinin daha yakından incelenmesini zorunlu bir hale getirmektedir.

1.1. OYUNUN GELENEKSEL VE DİJİTAL BİÇİMLERİ

Oyun, hem çocuk hem de yetişkinlik dönemlerinde hayata dair pek çok şeyi açıklamaya yarayan başat unsurlarından biridir. Kültür tarihçisi Johan Huizinga *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (2013) adlı yapıtında oyunun hem birey hem de topluluk açısından içerdiği anlamlar dolayısı ile hayatı süslemekte ve onun boşluklarını doldurmakta olduğunu vurgulamıştır. Huizinga'ya göre oyunun bu bağlamda yarattığı toplumsal ve manevi bağlar onu vazgeçilmez kılmaktadır (2013). Huizinga aynı zamanda bir defa oynandıktan sonra oyunun belleklerde manevi bir değere sahip olarak kaldığını, aktarılabildiğini ve her an tekrarlanabildiğini belirtmiştir. Bu bağlamda Huizinga, oyunun gündelik yaşantı ile olan bağlantısını kurmaktadır. Oyunu çocukluk dönemine özgü olarak ele alan Hostler (1965), Ellis ve Sholtz (1978) ve Helen B. Schwartzman (1982) gibi düşünürler oyun aracılığıyla çocuklara dünyaya dair bilgilerin aktarıldığını, çocukların oyunlarda üstlendikleri roller yoluyla gerçek dünyaya hazırlandıklarını ve çocukların bu uyarıcı (oyun) yoluyla bir davranış sergilemekte olduklarını vurgulamışlardır. Bu yaklaşımlara göre oyun, öğrenme ve kültürlenmenin gerçekleştiği alandır (akt. Binark vd., 2009). Oyunu kültürel ve antropolojik bir olgu olarak inceleyen tiyatro ve oyun antropoloğu Metin And (akt. Binark vd., 2009) ise oyunun içerdiği ayinsel ve törensel uygulamalar ile simgesel anlamların yaşamı açıklamanın bir yolu olabileceğini vurgulamıştır. Buradan hareketle, oyunun kendine özgü özellikleri barındırmakla birlikte fiziksel dünyadan tam anlamıyla kopuk olmadığını altı çizilmelidir. Zira oyun, kültürün önemli bir parçasıdır.

Yeniden Huizinga'nın (2013) değerlendirmelerine döndüğümüzde, onun oyuna öncelikle bir "eylem" olarak yaklaştığı görülmektedir. Bunun ardından Huizinga, oyunu yaşamın

diğer alanlarından farklılaştıran özellikleri sıralayarak bir tanımlama yapmaktadır². Huizinga oyuna özgü dinamikleri göz önünde bulundurarak kavrama yönelik aşağıdaki tanımlamayı önermiştir:

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” tanımlamasını önermiştir (2013, s.50).

Huizinga bu görüşleri ile oyun kavramına dair önemli unsurların çerçevesini çizmiştir. Onun bu değerlendirmeleri, Roger Caillois’in *Man, Play and Games* (2001) adlı çalışmasında yorumlanmıştır. Huizinga’ya benzer şekilde Caillois de eserinde oyunun kendine özgü özelliklerine dikkat çekmiştir. Caillois oyunun gerçekleşmesi için bir yer bulunduğunu ve bu yerin sınırları dışına çıkmanın (kazara ya da yanlışlıkla da olsa) oyundan çıkarılmayı ya da cezalandırılmayı beraberinde getirdiğini ifade ederek oyunun kurallı yapısına vurgu yapmıştır (2001). Huizinga’dan farklı olarak oyunun gerçekleştirildiği bağlam içerisinde analiz edilmesi gerektiğini açıklayan Caillois, bir takım kurallar çerçevesinde tanımlanan oyunların, bu sınırlar içinde serbestlik tanıyan bir karşılık bulma ya da bunu sürdürme ihtiyacı olduğuna işaret etmiştir. Tüm bunların yanında, Caillois oyunun bir zorunluluk veya emir haline gelmesi durumunda, sahip olduğu temel özellikleri kaybedeceğini de belirtmiştir. Caillois’in bu ifadesi, oyunların bir alışkanlık halini alarak oyun olmaktan çıkabileceğini vurgulaması bakımından önemlidir. Zira oyunun amacından saptığı durumlar, toplumsal gerçeklik alanı içerisinde bağımlılık temsillerinin üretimi ile yakından ilintilidir. Dijital oyunlar özellikle ana akım medya haberlerinde yüz yüze iletişimin hazzından yoksun araçlar olarak etiketlenmektedir. Bu anlayış, dijital oyunların, dolayısıyla da çevrimiçi oyunların zararlı ve gereksiz oldukları yönünde suçlanmalarına sebebiyet vermektedir. Oysaki oyun oynama edimi bir zorunluluk halini aldığı anda, oyuncunun kendi gönüllü katılımıyla içinde bulunduğu bir oyun dünyasından söz etmek mümkün değildir. Bu ise oyuna özgü tüm kavrayışların erozyona uğraması demektir; ortada üzerinde tartışma yürütülecek hiçbir oyunsal deneyim kalmamıştır.

² Johan Huizinga’nın (2013) oyuna özgü olarak sıraladığı özellikler kısaca şu şekilde belirtilebilir: serbestlik/özgürlük, gündelik hayattan farklılık, yalıtılmış ve sınırlı olma, amaçlılık, tekrarlanabilme, düzen yaratma, paylaşım, ciddiyet, zevk alma/haz duyma, mücadele ve temsil (-miş gibi yapma).

Görüldüğü gibi oyun, taşıdığı temel yapısal özellikleri nedeniyle ciddi bir süreçtir. Bir saplantıya dönüşmesi halinde ise oyunla ilgili bir etkinlikten söz edilemez. Zira bu ciddiyet, oyun oynamanın farkındalığını da bünyesinde bulundurur; oyun ve ciddiyet arasındaki karşıtlığın dengede olması oyunun akışına devam etmesini olanaklı kılmaktadır (Huizinga, 2013). Filozof Bernard Suits (2012), mizahi bir dille fakat oyun-ciddiyet dengesini de koruyarak hazırladığı çalışmasında, oyunun temel unsurlarını tarif etmiştir. Huizinga'ya benzer biçimde Suits de oyunun belli bir amaca ulaşmak için kuralların izin verdiği araçların kullanıldığı, oyunun kurucu kurallarına binaen araçların verimliliğinden doğru yararlanıldığı ve kuralların oyunsal tavrın [lusory attitude] gerçekleştirilmesini mümkün kıldıkları sürece kabul gördüğü bir etkinlik olduğunu vurgulamıştır. Ancak Suits, oyunsal tavrın günümüzde gereksiz bir boş zaman doldurma aktivitesi olarak görüldüğünü, bu nedenle gündelik hayat pratiklerinin dışında tutulmak istendiğini belirtmiştir. Hal böyleyken Suits, kitabında bu yaklaşımı karşısına almış ve oyunu anlamlı bir aktivite olarak toplumsal alana geri çağırmıştır.

Caillois'in (2001), oyun üzerine yaptığı değerlendirmeler çerçevesinde, oyunun iki boyutu olarak öne sürdüğü *paidia* ve *ludus* kavramları özellikle dijital ortamlarda oyunun ne'liğine yönelik bir kavrayış sağlaması açısından incelemeye değerdir. Caillois'in oyunu kendi içinde ayırırken kullandığı *paidia* ve *ludus* ayrımı, oyunun tanımlanışındaki farklılıklara dayanmaktadır. Buna göre, *paidia* daha rastlantısal ve açık uçlu olduğu söylenebilecek bir yapıya sahipken *ludus* daha fazla sabır, beceri ve ustalık isteyen ve merkezi bir yaratıcının bulunduğu, disipline edici bir yapıdadır. Bu nedenle *ludus* belli kurallar ekseninde düzenlenmiş bir oyun olarak tanımlanmaktadır.

Özellikle kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları açısından ele alındığında yukarıdaki iki oyun kategorisinin oyundaki eylemlilik süresince kesiştiğini söylemek mümkündür. Zira kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, belli bir düzen içerisinde tasarlanmış dijital coğrafyalar olsalar da oyunculara yalnızca tek bir görevi tamamlamak amacıyla olmayacakları veya onlara tek bir hedefle sınırlı olmadan alternatif *maceralar* [quests] arasından seçim yapabilecekleri, doğaçlama eylemlere olanak tanıyan içerikler sunmaktadır. Ancak oyundaki alternatifler ve oyuncunun oyun ortamındaki eylemliliği belli sınırlarla çevrelenmektedir. Bu sınırların kapsama alanı oyunun kendi düzeni ve kurallarını taşıyan *ludus* ile belirlenmektedir. Caillois, iki yönden

tanımladığı bu oyun türlerinin kendi içlerinde kümелendiğine de dikkat çekmiştir. Bu oyun kategorilerini temel olarak *Agon* (yarışma, çatışma), *Alea* (rastlantısal, kader ve talihe bağlı), *Mimicry* (gösteri, taklit), *İlinx* (baş döndürücü, tüyler ürpertici, coşku ve sevinç uyandıran) şeklinde adlandırmıştır. Öte yandan yazar, oyunların gösterdiği çeşitlilik dolayısıyla bu kategorilerin asla birbirinden bağımsız ve sabit olmadığını, bir araya gelerek pek çok farklı oyunsal varyasyonlar oluşturabileceklerini vurgulamıştır. Buna dayanarak, kendi içinde çeşitlilik gösteren çevrimiçi oyun dünyalarındaki kurallar ve sınır noktalarının oyunun yapısal dinamiğine göre değişiklik göstereceği söylenebilir.

Caillois'in oyun türlerine ilişkin yaptığı iki yönlü ayrıma benzer şekilde Hans Scheurel (1975), oyun ve kurallı oyun arasındaki farkın oyun etkinliklerini belirleyen norm çerçevesindeki doğaçlama ya da sabitlenmiş uzlaşım ve kural yapılarının sınırlayıcılığı olduğunu ifade etmiştir (akt. Neitzel, 2005). Bu ayrıma ilişkin Eric Zimmerman'ın yaptığı kurallı oyun tanımı ise kurallar ile oyunun etkileşimliliğini irdelemesi açısından dikkat çekicidir. Zimmerman, oyunun sistemin katı yapıları nedeni ile ve onlara rağmen var olduğunu vurgulayarak kurallı oyunu şu şekilde açıklar: “Oyun, kuralların tersidir. Kurallar sabit, katı, kapalı ve kesindir. Oyun ise belirsiz, yaratıcı ve doğaçlamalı ve açık uçludur. Kurallar ile oyunun bu tuhaf birleşmesi, kurallı oyunların büyüleyici paradokslarından biridir” (Zimmerman, 2004). Nitekim Katie Salen ve Eric Zimmerman, Huizinga'nın oyunu bir *sihirli çembere [magic circle]* benzeten yaklaşımından yola çıkarak, kapalı bir daire içindeki oyun alanının hem reel dünya tarafından kuşatılmış olduğunu hem de bu alanın dünyayla ayrıştığını ifade etmişlerdir (Zimmerman ve Salen, 2004)³. Başka türlü söylemek gerekirse oyunun doğaçlamalı ve açık uçlu yapısı, onun fiziksel dünya ile temasta kalmasına olanak tanımaktadır. Oyunun kuralları ise onu gündelik hayattan ya da fiziksel dünyadan farklılaşan bir alan haline getirmektedir. Bu alan dijital oyunlarda, sanal ortamda oyuncu tarafından yaratılan veya oyuncuya sunulan bir deneyim söz konusu olduğundan *uzam* terimi ile ifade edilmektedir (Binark vd., 2009, s.43).

Dijital oyunların nasıl ele alınacağı üzerine akademide geliştirilen çalışma ve düşünceler, tıpkı *paidia/ludus* ve *oyun/kurallı oyun* ayrımlarında olduğu gibi iki ayrı eksende ele

³Huizinga (2013), oyun hakkında değerlendirmelerde bulunurken *sihirli çemberi [magic circle]* bir oyun alanı olarak örnek verir. Huizinga'nın sihirli çember olarak tanımladığı oyun alanlarının "Tümü bu geçici dünyanın içinde sıradan dünyalardır, performansa bağlı harekete adanmış durumdadırlar."

alınmıştır. Bu bağlamda *ludology* (ludoloji-oyun bilim) ve *narratology* (anlatı bilim) olmak üzere iki bakış açısından söz edilmektedir. Bu ayrım, bugün ortadan kalkmaya başlamışsa da bu iki yaklaşım birbirlerini besler biçimde dijital oyunların nasıl tanımlanması ve incelenmesi gerektiğine dair değerli bilgiler sunmaktadır.

Gonzalo Frasca, Jesper Juul ve Espen Aarseth gibi *oyunbilimciler*, dijital oyunların daha spesifik bir çalışma alanında ele alınması ve incelenmesi gerekliliğine odaklanmıştır (Uricchio, 2005). Dijital oyun çalışmaları içerisinde oyun bilimden beslenen oyun kuramcılarının ağırlıklı olarak *simülasyon* kavramını benimsediklerini söylemek mümkündür. Bunun temel nedeni, dijital oyunların dinamik doğasını vurgulamak ve geleneksel medyadaki *temsil* kavramının içerdiği sabit anlamdan farklı bir iletişim sürecine yoğunlaşmaktır. Bir diğer önemli neden ise *oyunbilim* çalışmalarında dijital oyunların, daha çok edebiyat, televizyon ve film çalışmalarının faydalandığı anlatıma dayalı yaklaşımın söylemsel çerçevesinden ayrı bir yerde tutulmasıdır (Uricchio, 2005). Bu alternatif arayış içerisindeki seslerden biri olan Espen Aarseth (1997), oyunların “siber metinler” olarak analiz edildiklerinde daha iyi anlaşılacaklarını savunmuştur. Zira ona göre, dijital oyunları anlamak için geleneksel edebiyat kuramı ve semiyoloji tek başlarına yetersiz kalmaktadır (Frasca, 2003).

Simülasyon ve *temsil* kavramları üzerinden sürdürülmüş olan tartışmalar, sonuçları veya olay örüntüsünü etkileyici eylemlerde bulunmakla yalnızca olayı izlemek arasındaki farkı vurgulamaktadır. Simülasyon medyası, temsile dayalı medyadan farklı olarak, kontrolün bir kısmını kullanıcıya bırakmıştır. Örneğin, belirli bir neden sonuç ilişkisine bağlı bir metin anlatısının sonuçları çoğunlukla öngörülebilme ve olaylar sabit bir sıra ile ilerlemektedir. Jesper Juul da oyun evrelerinin çizgiselliği ve anlatıların çizgiselliği arasında bağlantı kurmanın oyuncunun katılımcı olarak oyuna dahil olma deneyimini anlatmakta yetersiz kaldığını belirtmektedir (akt. Juul, 2005). Zira neden-sonuç ilişkisine dayalı anlatılarda kullanıcıya bir ölçüde serbestlik verilse de en nihayetinde önemli olan nokta, anlatım bütünlüğünü korumaktır. Oysa simülasyonlar, bireylerin öyküye katılımını gerektirecek biçimde tasarlanmış olan sistemlerdir. Dijital oyun dünyaları bağlamında düşünüldüğünde oyuncular, medya ortamı içerisinde bu ortamın hikâyesi ve kuralları üzerinden farklı deneyimler gerçekleştirebilmektedir. Yeni deneyimlere açık böylesi bir ortamın sunduğu eylem çeşitliliği içinde, olayların kesin sıralamasının ne olacağından

emin olmak mümkün değildir. Buradaki en ayırıcı nokta, simülasyonlar kullanıcı katılımını gerekli bir unsur olarak sunmaktayken temsile bağlı anlatımların anlatıcı tarafından belirlenen hikaye bütünlüğüne ve sabit bir sonuca önem vermesidir (Frasca, 2003).

Ludoloji çalışmalarına daha geniş bir pencereden bakmak adına, Juul'un oyunun akışkan yapısını açıklamak üzere ortaya attığı ilkeleri gözden geçirmek faydalı olacaktır. Juul, oyunları sabit kategorilere sığdırmanın mümkün olmayacağını kabul ederek oyunun belli tasarım elementlerini ne ölçüde taşıyıp taşımadığını önemsemiştir. Böylece, spesifik oyunlar üzerinde tartışmanın mümkün olacağını savunmuştur. Juul aynı zamanda bu tasarım öğelerinin, aynı oyunu birbirinden farklı rotalara yönlendirebileceğini vurgulamıştır.

Juul'a göre sıradan bir oyun, beş tasarımsal unsuru barındırmaktadır. *Kurgu* [fiction], sıradan bir oyunun, oyuncunun hoşuna gidecek ortamlarda gerçekleşmesine gönderme yapar. Buna göre sıradan bir oyunun kurgusu, negatif duygular (örneğin, geleneksel oyunlardaki vampirler ve savaş temalarında olduğu gibi) yerine pozitif duygular uyandırmaya yönelik olarak tasarlanır. Sıradan bir oyun aynı zamanda *kullanılabilir* [usability] şekilde tasarlanmalıdır. Oyuncu, oyunu nasıl oynayacağını anlamakta zorluk yaşamamalıdır. Sıradan bir oyun tasarımı, *kesintiye uğratılabilir* [interruptibility]. Bunun anlamı, oyunun oyuncunun kısa süreli olarak oyuna ara vermesine izin verecek şekilde tasarlanmasıdır. Sıradan bir oyunun *zorluk ve cezalandırma* [difficulty and punishment] ögesine sahip olması ise oyunun, oyuncuya meydan okuması ve oyuncunun, yenilgi durumunda cezalandırılmasıdır. Tek oyunculu sıradan bir oyunun tasarımında, cezalandırılma sistemi, oyuncuyu fazla zorlamayacak biçimde hazırlanır. Çok oyunculu oyunlarda ise cezalandırılma deneyimi, oyunu kimin oynadığına bağlı olarak değişiklik gösterir. Son olarak sıradan bir oyun, *ödüllendirici* [juiciness] biçimde tasarlanır. Böyle tasarlanan bir oyun, oyuncunun oyun içerisindeki başarılı performanslarının sonucu olarak, oyuncuya fazlasıyla olumlu geri bildirimde bulunur. Sıradan bir oyun tasarımı, daima çok tatmin edicidir. Ancak ilerleyen bölümlerde değinileceği üzere, çevrim içi rol yapma oyunları özelinde bu durum çok daha karmaşıktır.

Oyun bilim ile farklılaştığı temellerin bir kısmı simülasyon ve temsil unsurları üzerinden açıklanan *anlatı bilim* literatürü, dijital oyunları *etkileşimli anlatım* [interactive narrative]

formları olarak ele almaktadır. Bu anlamda anlatı bilim, temsil ilkesinin içerdiği anlamlar ile birlikte düşünülebilir. Anlatı bilim kuramcılarında Jannet Murray (1997), dijital oyunları siber alan içindeki anlatım çalışmalarına dahil etmiştir. Murray'nin dijital oyunları siber-drama anlatıları olarak incelerken başvurduğu başat unsurlardan biri rol yapma oyunlarıdır. Murray'e göre bilgisayarlar ve dijital ortam, yeniçağa ait anlatı formlarına ve bu anlatıların aktarıldığı yeni mekânlara işaret etmektedir (akt. Akbulut, 2009). Brenda Laurel ise tiyatro metaforunu ve Aristotelyen tiyatro paradigmasını benimseyerek, oyuncunun hazlarına odaklanmıştır. Laurel aynı zamanda bilgisayarların katılıma olanak sağlayan insan eylemlerini temsil etme kapasitesi üzerine vurgu yapmıştır (Neitzel, 2005). Şunu belirtmek gerekir ki dijital oyunlar, sanal dünyadaki etkileşimli anlatı alanlarından çok daha fazlasıdır. Ancak yeniden belirtmek gerekir ki bu, oyun çalışmaları içerisindeki anlatı unsurunu bir kenara kaldırmak anlamına gelmez. Bu anlamda Gonzalo Frasca (2003), dijital oyun çalışmaları içerisinde *oyun bilim ve anlatı bilim* olmak üzere iki karşıt grup üzerinden sürdürülen tartışmaların faydasızlığına dikkat çekmiştir. Kendisi, bununla ilgili olarak dijital oyunların ayırıcı özellikleri ile uyumlu olacak bir "anlatı" tanımının yapılmasını önermiştir. Öte yandan Frasca, Caillois'in yaptığı *paidia* ve *ludus* ayrımına dikkat çekerek simülasyonun ne tamamen yazarı yerinden ettiğini ne de oyuncuyu tamamen özgürleştirdiğini belirtmiştir. Frasca, simülasyonu *paidia* ve *ludus* ayrımı ekseninde yeniden ele almıştır. Buna göre, oyunun anlatısı veya *paidia*, oyunun sanatsal niteliğine ve amacına uygun ortamı sağlarken *ludus*, amacı çevreleyen sınırlara gönderme yapmaktadır. Buna göre *ludus*, simülasyonun sunduğu alternatifleri belirleyen bir unsurdur. Başka türlü söylemek gerekirse, oyun doğaçlama eylemlere olanak tanıyan bir takım olay ve karakter çeşitliliğine izin vermeseyse de, oyunda nihai belirleyici olan yazardır. Bu nedenle oyuncunun sınırsız özgürlüğünden söz etmek imkansızdır (Frasca, 2003). Tüm bunlardan yola çıkarak ludolojiyi, anlatılar yoluyla oyunun sınırlarına doğru uzanan bir çalışma alanı olarak tarif etmek mümkündür.

Yukarıda tartışılan oyun dinamikleri, sanal ortamda gerçekleştirilen oyunsal deneyimleri kapsayan dijital oyunlarla ilgili önemli noktalara vurgu yapmaktadır. Böylesi bir yaklaşım, bu çalışmanın konusu olan kitlesel katılımlı çevrim içi rol yapma oyunlarını ele alırken bu oyunların sahip olduğu olanaklar ve sınırlılıkları anlamayı kolaylaştıracaktır. Böylece, dijital oyun bağımlılığı söyleminin üretildiği süreci daha iyi analiz etmek

mümkün hale gelecektir. Bu bölümde irdelenen geleneksel ve dijital oyun değerlendirmeleri, oyun olgusunu incelerken oyuna dair belli ayrımlara gitmiştir. Ancak son kertede oyunun ikilikler içerisinde ele alınan boyutlarının birbirlerini dışlamak yerine birbirlerini içeren bir ilişkide bulduklarını akılda tutmak önemlidir.

1.2. DİJİTAL OYUN TÜRLERİ VE OYUN KÜLTÜRÜ

Bütün oyunların sahip olduğu temel unsurları taşıyan dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran en belirgin fark, oyun oynama edimlerinde yeni medyanın özelliklerinin yer almasıdır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Dijital oyunun sahip olduğu özellikler, oyunların türüne göre oyun içerisinde farklı oranlarda yer almaktadır. Dijital oyun türleri genel olarak şu şekilde sıralanabilir (Laird ve van Lent, 2005, s.205):

Aksiyon Oyunları: Bu oyun türleri, oyuncuyu sanal ortamdaki bir karakteri kontrol edebilmesini kapsar. Genellikle bunu yaparken hedeflenen dünyayı kötücül güçlerden kurtarmaktır. Bu oyunlar, oyuncunun çevreyi oyundaki karakterin gözünden gördüğü birinci-şahıs [first person] veya oyuncunun karakterin arkasından oyun ortamını izlediği üçüncü şahıs [third-person] olmak üzere oyunun sunduğu bakış açısına göre kendi içlerinde ayrılmaktadır. Son zamanlarda aksiyon oyunları tür olarak gelişmekte ve ağırlıklı olarak yapay zeka tarafından yönlendirilen karşı saftaki düşman, yaratık vb. varlıklar zaman zaman oyuncu tarafından da kontrol edilebilmektedir. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, hem birinci, hem üçüncü şahıs bir aksiyon ve rol yapma oyunudur.

Rol Yapma Oyunları: Kişiler, rol yapma oyunlarında *savaşçı*, *büyücü* ya da *hırsız* gibi farklı türden karakterlerle oynayabilirler. Oyun esnasında oyuncu *maceraları* devam ettirerek *eşyalar [item]* alıp satabilir, canavarlarla savaşabilir ve böylece karakterinin hız, sihir yapma, güç gibi belli yeteneklerini geliştirebilir. Rol yapma oyunları geniş bir sanal dünyada oynanan, açık uçlu oyunlardır. Erken dönemlerinde *Ultima Online*, *Everquest* ve *Asheron's Call* oyunları ile popülerleşen MMORPG'ler, bugün de sayısız oyuncunun aynı oyun dünyasında hem oyun oynayıp hem birbirileri ile etkileşime girmesine olanak tanımaktadır. Bu oyunlarda yapay zeka oyuncuların izinde olduğu maceraların bir üreticisi olarak kullanılabilir. Günümüzde en fazla oynanan MMORPG'ler

arasında ise *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV:A Realm Reborn*, *Guild Wars 2*, *Star Wars: The Old Republic*⁴ gibi oyunlar yer almaktadır.



Görsel 1. Final Fantasy XIV

Macera Oyunları: Macera oyunları, oyundaki dövüş unsurları yerine anlatı, senaryo ve bulmaca çözümüne odaklanmaktadır. Oyuncular oyun boyunca bulmacalar çözerken zaman zaman oyundaki diğer karakterlerle de etkileşimde bulunmaları gerekir. Çoğunlukla bu tarz oyunların senaryoları sabittir ve oyuncuyu oyunun çizgisel hikayesinde ilerlemeye zorlayacak şekilde tasarlanmıştır. Yine de az sayıda macera oyunu, karakterler ile olay örgüsüne belli ölçüde özerklik ve dinamiklik sağlayan unsurları katmaktadır. *Life is Strange* ve *Firewatch*⁵, bu oyun türlerine örnek verilebilir.

Strateji Oyunları: Strateji oyunlarında, oyuncu çoğunlukla askeri birlik ya da savaş makinaları gibi birden fazla birliği kontrol ederek bir ya da birden fazla düşmanla savaşır. Bu oyunlarda tarihi, alternatif gerçeklik, kurgusal gelecek ve mitik olmak üzere farklı savaş türleri yeniden sahnelenmektedir. Oyunlardaki birlikler, rol yapma oyunları ve aksiyon oyunlarından farklı olarak karmaşık dış ortam aktiviteleri aracılığıyla hem kendi başlarına hem de yapay zeka ile oyuncu tarafından üretilen emirlere bağlı olarak hareket

⁴ <http://igcritic.com/most-played-mmorpg-games-of-2016/3/>

⁵ <http://www.pcgamer.com/the-25-best-adventure-games/>

etmektedir. Bunlardan Rome: *Total War* ve *Rise of Nation's*⁶ en popüler strateji oyunları arasındadır.

Simülasyon Oyunları: Bu oyunlar, oyuncuya simülasyon dünyası üzerinde tanrısal bir kontrol olanağı sunmaktadır. Böylece oyuncu, oyun ortamını ve belli bir düzeyde, bu ortamda yaşayan karakterler üzerinde değişiklik yapabilir. Bu tür oyunlarda, oyuncu kendi dürtüleri, amaçları ve bu amaçları tatmin etme stratejileri üzerinde önemli ölçüde özerklik sahibi olan tekil karakterler yaratır. Ancak oyuncu aynı zamanda bu karakterleri ve onların yaşam alanını yöneterek oyuna teşvik edici müdahalelerde bulunmaktadır. Bu oyun türüne örnek olarak *Silent Hunter 4* ve *Farming Simulator 15* verilebilir⁷.

Spor Oyunları: Spor oyunları futbol veya basketbol gibi geleneksel takım oyunlarından bireysel sporlara kadar akla gelebilecek tüm spor türlerini kapsamaktadır. Araba yarışı veya kar kayağı gibi birçok bireysel spor oyunu, yarış oyunları altında ele alınmaktadır. Takım oyunlarında ise oyuncu hem takım kaptanı hem de takım oyuncusunun kombinasyonundan oluşan bir rol üstlenmektedir. Bu oyunlarda yapay zekanın oynadığı iki temel rol, strateji oyunlarındaki rollerine benzerlik göstermektedir. Takım oyunlarının ayırıcı özelliği, oyun boyunca yapılan her hamleyi yorumlayan bir spikerin, oynanan oyunun yorumunu yapmasıdır. Bunlar arasında *NBA Live 2005* ve *Tony Hawk's Pro Skater* spor oyunları türünde piyasaya sunulmuş olan oyunlardır.

Yarış Oyunları: Yarış oyunlarında, çoğunlukla birinci ya da üçüncü şahıs perspektifinin sağlandığı bir simülasyon kullanılır. Oyuncu, başka kullanıcılar veya bilgisayar tarafından yönlendirilen diğer yarışmacılara karşı oyunu kontrol etmektedir. *Forza Horizon 3* ve *Driver: San Fransisco*⁸ bu oyunlara örnek gösterilebilir.

Yukarıda kısaca açıklanan dijital oyun türlerinin zaman zaman birbirleri ile etkileştiğini ve bir oyunun birden fazla oyun türünün özelliğinden yararlanılarak kurgulanabildiğini belirtmek gerekir. Oyun türlerinin bir araya gelmesi sonucu oyun türleri çeşitlenmekte ve buna bağlı olarak da oyunla ilişkilenen kitlelerin yapıları farklılaşmaktadır. Bu çeşitlilik temelinde, oyuncunun oyundan aldığı haz da değişkenlik göstermektedir. Ron Burnett (2007, s.94) bu durumu, oyuncunun sanal uzamdaki oyun dünyasına “girme” eylemi ile

⁶ <https://www.lifewire.com/top-best-real-time-strategy-games-813068>

⁷ <https://www.pcgamesn.com/best-pc-simulation-games>

⁸ <https://www.pcgamesn.com/10-best-racing-games-pc>

açıklamıştır. Burnette'e göre, oyuna girmek oyunu çözmek veya bir sonuca ulaşabilmek için macerayı sonuna kadar sürdürmüş olmaktır. Oyundaki sorunları çözme tutkusu yalnızca oyunun iç dinamiği ile değil, aynı zamanda oyundaki etkinlikler sırasında gelişen ilişkilerle de ilgilidir. Yani Burnett, oyuna girmeyi, oyunun kurulmasına, inşasına dahil olan zeka ile oyuncuların zekasının oyunun her noktasında oluşturduğu ortak zeka şeklinde tarif etmiştir (akt. Telli-Aydemir, 2011, s. 309). Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, Burnett'in sanal uzamdan oyuna girme ve oyundan alınan haz arasında kurduğu ilişki, farklı kavramlarla yeniden ayrıntılandırılacaktır.

1.2.1. Çevrimiçi Oyunlar ve Kitlese Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları

Oyunun tüm bu biçim ve niteliklerini MMORPG'ler içinde kavramak, çevrimiçi oyun/dijital oyun ile bağımlılık söylemi arasındaki ilişkinin ana akım medya içeriklerinde nasıl ortaya çıktığını anlamak açısından ilk faydalı adım olacaktır.

MMORPG'lerin dayanakları, masaüstü oyunları olarak adlandırılan ve en popülerlerinden biri *D&D (Dungeons and Dragons – Zindanlar ve Ejderhalar)* oyunları olan çevrimdışı oyunlara kadar uzanmaktadır. Masaüstü bir rol yapma oyunu (*role-playing game*) olan *D&D*'larda, oyuncular yönlendirdikleri karakterin davranış biçimlerini belirlemek yoluyla kendi oyun karakterlerini yaratır. Ardından, her bir oyuncu, karakterini zar atarak yönlendirir ve diğer oyuncularla birlikte oluşturulan senaryonun içerisinde oyuna devam eder (Taylor, 2006, s.21).

Fantazi oyunları içerisinde değerlendirilebilecek *D&D*'ın özellikle 1970'li yıllarda hatırı sayılır bir oyun kitlesine sahip olduğu söylenebilir. Aynı dönemlerde, *Spacewar!* isimli oyunun iki oyunculu versiyonu sınırlı bir kitle (üniversite öğrencileri ve araştırma görevlileri) tarafından da olsa ağ tabanlı oyunların ilk örneklerinden biri olarak oynanmaktaydı (Consalvo ve Ess, 2011, s.373). Diğer yandan, *D&D* benzeri oyunların ağ tabanlı hale gelmesi, 1979 yılında Richard Bartle ve Roy Trubshaw tarafından metin esaslı olarak geliştirilen *MUD (Multi-User Dungeon-Çok Kullanıcılı Zindan)* sistemleri ile olmuştur. İlk geliştirilen versiyonu *MUD1* olarak adlandırılan bu oyunlar kullanıcılara, buldukları ortamı metin aracılığıyla tarif etmekte ve oyuncular da klavyede komutlar yazarak bu ortamlarla etkileşim kurmaktadır. Bartle'in ifadesiyle oyuncular "hayal dünyası

veya benzeri bir yer, büyüünün işe yaradığı ve ejderhaların gerçek olduğu karmaşık bir orta çağ dünyası”nda toplumsallaşmanın yeni biçimlerini deneyimlemeye başlamıştır (Taylor, 2006, s.22).

Yine de MUD kullanıcıları ağırlıklı olarak, hali hazırda bilgisayar ve internet bağlantısı gibi teknolojilere erişimi olan üniversite öğrencileri olmuştur. Bu sınırlılığı ortadan kaldırmak amacıyla gerçekleşen girişim ise 1989 yılında, yine bir üniversite öğrencisi tarafından yapılmıştır. TinyMUD adında daha farklı bir sunucu kuran James Aspnes, MUD’ların içeriğini geliştirerek insanların hem kendi alanlarını, nesnelere ve bulmaca çözümüne yapıları inşa edebilecekleri hem de sosyalleşebilecekleri bir alan yaratmayı hedeflemiştir. Ancak, TinyMUD platformunun geliştirilmesinden dört yıl önce, 1985 yılında, *Habitat* isimli çevrimiçi ve grafik tabanlı sanal bir dünya, çok sayıda kullanıcının erişimine sunulmuştur. Bu oyunla birlikte kullanıcılar, birbirleri ile sohbet edebilirken aynı zamanda yaratıcılıklarını oyun içinde gösterme fırsatı bulmuştur (Taylor, 2006, s.23).

MUD’ların nesneye dayalı bir başka türü olan *MOO’lar* (*MUD, object-oriented*) ise çok kullanıcı platformlarının gelişimi açısından önemli bir dönüm noktası olmuştur. Stephen White tarafından 1990 yılında geliştirilen MOO’lar, kullanıcılarının kendi yaptıkları eklemelerle genişletebildikleri bir dünya olarak kurgulanmıştır. Bununla birlikte oyun içerisindeki kullanıcıların eylemleri, toplumsallaşmaya, profesyonelliğe ve eğitime dayalı temalarla iç içe geçmiş biçimde gerçekleşebilmiştir. Böylece 1990’lı yıllardan itibaren MUD’lar, çok çeşitli deneyim ve eylemlere olanak tanıyan platformlar olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Taylor, 2006, s.23).

MUD sistemlerinden farklı biçimde ağ tabanlı bir oyun türü olan *FPS* (*first-person shooter, birinci şahıs nişancı*)’lerin de çevrimiçi oyun dünyasındaki gelişimlerden biri olduğunu belirtmek gerekir. *Doom* (1993) ve *Counter Strike* (1999) gibi oyunlar, oyuncuların eşzamanlı olarak çevrimiçi bir alanda bulunmasını ve birlikte canavarları ya da rakiplerini vurmalarına olanak sağlamıştır. Böylelikle, çok kullanıcı oynanabilen FPS’ler, ekip alışmasına dayanan içerikleri ile giderek popülerleşmiştir (Consalvo ve Ess, 2011, s.371).

Çevrim içi dijital oyunlar yeni türler ve formatlarla gelişmekteyken, çevrimiçi oyunlarının *MMOG (Massive Multiplayer Online Games- Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar)*, ağ tarayıcısı temelli (web browser-based) oyunlar ve ağ tabanlı konsol oyunları şeklinde bugünkü biçimlerine ulaştıkları söylenebilir. *Meridian 59* (1996), *Ultima Online* (1997) ve *Everquest* (1999) gibi MMOG'lerin geniş evrenleri, zamanla oldukça büyük ölçekte bir katılımın gerçekleştiği oyun mekânları haline gelmiştir. MMORPG'leri de kapsayan bu video oyun kategorisi dijital oyunculara, birer hayal ürünü olarak tasarlanmış ortamlarda, kendi *avatarlarını (karakter)* kullanarak diğer oyuncularla birlikte oynama olanağı sunmaktadır. Ayrıca oyuncular, çoğunlukla oyun sırasında diğer oyuncularla sesli veya hem görüntülü hem de sesli iletişim kurabilmektedir (Consalvo ve Ess, 2011, s.371). Burada oyuncular, oyun oynama edimlerini diğer oyuncularla eşzamanlı olarak çevrim içinde gerçekleştirirken avatarları aracılığıyla bu oyuncularla iletişim kurabilmekte, avatarlarını oyuna yaptıkları maddi ve manevi yatırımlarla geliştirebilmekte ve oyunun izin verdiği çerçevede oyun içerisinde değişiklik yapabilmektedir. Öte yandan, daha “sıradan” oyuncular için basitleştirilmiş, senaryosu sadeleştirilmiş ve kolay erişilebilir ara yüzlere sahip devasa sanal oyun dünyalarının da giderek genişleyen bir kategori olduğu vurgulanmalıdır. Dolayısıyla ağ tabanlı bu oyunlar, hatırı sayılır bir oyuncu kitlesi tarafından sıklıkla ziyaret edilir hale gelmiştir (Consalvo ve Ess, 2011, s.372).

Tüm bunlara ek olarak, konsol oyunlarının gösterdiği büyüme çevrimiçi oyunların gelişiminde yeni bir kulvarı işaret etmektedir. Özellikle bir çok oyun geliştirici firmanın, bu anlamda oyuncularına çok kullanıcıly oynama imkanının yanında, kendi oyunlarına ait verileri çevrimiçinde paylaşma olanağı tanıdığı görülmektedir. Böylece oyuncular, diğerlerinin başarıları ve istatistikleri ile karşılaştırma yaparak kendilerine ait topluluklar yaratmaktadır. Oyuncuların geliştirdikleri bu aidiyetler, onların fiziksel dünyada sahip oldukları sosyo-kültürel değerler ve kültürel kodlarıyla eklemlenmektedir (Consalvo ve Ess, 2011, s.372). Oyun ve oyuncu türlerindeki bu çeşitlilikler, heterojen ve sürekli akış halinde olan oyun kültürünün devamlılığını sağlamaktadır.

Kuşkusuz internet, özellikle MMORPG'ler bağlamında dijital oyun kültürünü biçimlendiren temel unsurlardan biridir. İnternetin bu rolüne vurgu yapan Miroslaw Filiciak (2003), çevrimiçi rol yapma oyunlarının, interneti oldukça geniş ölçüde kullanan

ilk kitlesele oyun türü olduklarını belirtmiştir. Bununla birlikte Filiciak, bu oyunların eğlence ve iletişim unsurlarını bir araya getiren ilk interaktif kitle iletişim aracı olduklarını vurgulamıştır. Böylece MMORPG'lerin, yeni medya araçlarının etkileşimlilik, yeni sanal dünyalar keşfetme olanağı ve içerik üretme/değiştirme olanağı vb. özelliklerini bünyesinde barındırdığına değinmiştir. Bu çerçevede Filiciak, MMORPG'leri şu şekilde tanımlar:

MMORPG ile en az bin oyuncunun grafiksel bir ortamda, eşzamanlı olarak rol yapmakta olduğu herhangi bir bilgisayar ağı dolayımı oyunu kastediyorum. Her bir oyuncu, çeşitli istatistiklerle tanımlanan bir ya da daha fazla avatar kullanır. Bu istatistikleri değiştirmek, oyun ortamı ile olan ilişkiyi etkiler. (...) MMORPG'ler, günümüzde endüstriyel ülkelerde yaşayan insanların hayatını yönlendiren kurallar ile birçok ortak noktaya sahiptir –bu tür ilişkilerin çoğunlukla farkında olunmasa da- . (akt. Wolf ve Perron, 2003, s.88)

Filiciak'ın tanımından da anlaşılacağı üzere, MMORPG'lerde oldukça görünür hale gelmiş olan yeni medya özelliklerinin oyundaki mevcudiyeti, oyuncunun oyun oynama edimini çeşitli eylemlilik biçimleri içerisinde gerçekleştirmesini mümkün kılmaktadır. Çevrimiçi rol yapma oyunlarının kendine mahsus nitelikleri de böylesi bir çerçevede ortaya çıkmaktadır. Filiciak'ın değindiği etmenlerin yanında, yeniden Juul'un sıraladığı ludoloji kriterlerini ele almak, MMORPG'ler açısından ön görü edinmeyi kolaylaştırabilir

Juul yukarıdaki ilkelerden yola çıkarak, belli oyunlar üzerinde değerlendirmeler yapmıştır. Bu oyunlar arasında, yakın zamana dek oldukça popüler bir MMORPG olarak bilinen ve MMORPG'lerin artan sayısı nedeniyle oyuncuların başka oyunlara yönelmeye başlamasına karşın hala hatırı sayılır bir oyuncu kitlesine sahip olan *World of Warcraft (2004)* da yer almaktadır. Sıradan oyun tasarımına yönelik ilkeleri *World of Warcraft* üzerinde tartışırken Juul, MMORPG'lerin temel yapısını da açıklamış olur. Buna göre *World of Warcraft* oyunu, kısmen bir hayal dünyasına özgü kurgusal düzene dayalı bir rol yapma oyunudur. *World of Warcraft* gibi bir oyuna harcanan zaman oldukça fazla olup, özellikle grupça oynandığında kesintiye uğrama olasılığı oldukça düşüktür. Yine de oyun, oyuncuların zaman zaman oyunda tek başına olabilmelerini sağlayarak onların biraz olsun oyunu kesintiye uğratmalarına olanak tanımaktadır. MMORPG türünün erken dönem oyunlarına oranla, *World of Warcraft* oyununda ölüm, daha az cezalandırıcı bir rol oynamaktadır. Yine de oyunda bir macerayı tamamlamaya çalışan oyuncu, o macerayı yeniden oynamaya mecbur bırakılır. Ancak belirli bir maceranın her

tekrar edilişi çoğunlukla birbiri ile özdeş süreçler biçiminde seyretmez. *World of Warcraft* belli ölçüde ödüllendirici bir mekanizmaya sahiptir. Oyun daha çok büyü yapma veya saldırı gibi temel eylemlere olumlu bir geri bildirim vermektedir. Juul, Tüm bunlardan yola çıkarak *World of Warcraft* oyunun sıradan bir oyun olmadığını, fakat sıradan oyunların bazı tasarımsal özelliklerine sahip olduğunu belirtmiştir (Juul, 2010, s.126-128).

Filiciak ve Juul'un MMORPG'ler konusunda değindikleri noktaları, Dmitri Williams ve diğerleri de (2006) benzer bir yaklaşımla açıklamıştır. Araştırmacılar özellikle, bu platformun oyun içi sosyalleşmeye kazandırdığı yeni boyut üzerinde durmuştur. Buna göre, bu çevrimiçi sanal oyun dünyaları tek oyunculu modda oynayan oyuncuların varlığından ve eylemlerinden bağımsız ortamlardır. Böylelikle, çevrimiçi oyunlar, küçük grupları da kapsayan pek çok oyuncu arasında geniş ölçekli bir sosyal etkileşim olanaklı kılınmaktadır.



Görsel 2. World of Warcraft Karakter Oluşturma Ekranı

Oyuncular birbirleri ile etkileşime girdiklerinde bunu avatarları aracılığıyla yaparlar. Bu, oyuncuların kendilerine ilişkin bilgi paylaşımında bulunmalarının en yaygın yollarından biridir. Örneğin birçok oyun, oyuncuya çeşitli sanal imkanlar sunarak avatarlarını kişiselleştirme olanağı tanımakta ve oyuncu bu sayede kendisini topluluk içerisinde ifade edebilmektedir. Dahası, bu oyuncuların bir kısmı, oynadıkları oyunun kurallarını ve

ayarlarını yeniden şekillendirerek yaratıcılık ile yeni deneyimleri bir araya getirebilmektedir. Dolayısıyla, oyun yapımcılarının başlangıçta amaçladığından çok daha farklı bir yapının ortaya çıkması mümkün olmaktadır. Tüm bunlar, sanal uzamda yaratılan kimliğin, oyuna dahil olunurken başvuru olan çevrimdışı kimliğin taşıdığı unsurların birleşebildiği bir ortamda gerçekleşmektedir (Wolf ve Perron, 2003, s.90) Günümüzde video oyunları, çevrimiçi oynama, zengin bir deneyim paylaşımı, oyun oynamanın temel dayanağı olan toplumsal süreçleri ve sanal oyun dünyasındaki kimlikleri kapsamaktadır (Klimitt, 2014). Bu anlamda MMORPG'ler, sözü edilen güncel çevrimiçi oyun teknolojilerinin oldukça somut bir örneğidir.

MMORPG'ler, birlikte yaşayabilmenin gerektirdiği koşulları tanıyan bireylerin, bir sosyal ağ etrafında gösterdiği eylemliliklere işaret etmektedir. Bu ise bir topluluk/cemaat ile kurulan bağlarla mümkün olmaktadır. Oyun ortamında, oyuncuların hep birlikte deneyimledikleri sosyal bir aidiyetten söz etmek mümkündür. İnsanlar bu aidiyeti en çok, oyunda *klan* [guild] adı verilen gruplara katılmak yoluyla gerçekleştirmektedir. Buradan yola çıkarak, çevrimiçi oyunlar içerisinde oluşan cemaatlerin oyuncular arasındaki her türlü ilişkiyi kapsadığı söylenebilir. Cemaat aynı zamanda oyunun devamlılığını sağlar; cemaat bağlarının yokluğu oyuncunun oyunda var olmasının önemli sebeplerinden birinin kaybolması anlamına gelir. Çevrimiçi oyunların büyük çoğunluğu, oyuncunun tek başına üstesinden gelemeyeceği derecede zorlu görevler içermektedirler. Örneğin, *World of Warcraft* oyunundaki bir klan, çok güçlü bir oyun canavarını alt edebilmek için işbirliği yapma yoluna gidecektir. Bu durum, oyuna katılan bireylerin, oyun ortamında birbirilerine ihtiyaç duymalarına yol açmaktadır. Böylece oyuncular, oyun tarafından gruplar veya daha geniş topluluklar ile ilişkilenebilirler (Consalvo ve Ess, 2011, s.375).



Görsel 3. World of Warcraft şehir merkezi

Özlüce söylemek gerekirse, oyun çalışmaları alanında belirli ayrımlara gidilse de bu ayrımların birbiri ile kesiştikleri noktaların mevcut olduğu göz önünde bulundurularak, Huizinga'nın oyun tanımını dijital oyunlara uyarlamak mümkündür. Buna bağlı olarak denebilir ki, dijital oyunları oynayan bireylerin özgür iradeleri ile başlattıkları oyun oynama edimi, oyunun kendi kuralları tarafından ve bu kurallara uygun olarak yönlendirilir. Kurallar çerçevesinde oyuncunun yer aldığı mekân ise dijital oyun dünyasıdır. Sanal uzam içerisinde yer alan bu oyun dünyası, oyuncunun oyunda yarattığı karakterin mücadelesinin süregeldiği ve çevrim içinde diğer oyuncularla iletişim kurabildiği yerdir. Tüm bunlarla birlikte, oyuncunun iradi eylemine dayalı dijital oyun her ne kadar belli bir süre "bildik dünya"nın geçici bir iptali olsa da birey, oyunda olduğunun farkındadır. Ayrıca oyun, belli sınırlara sahip olsa bile gündelik hayattan bağımsız değildir. Buradan hareketle, dijital oyunları tüm gündelik hayat faaliyetlerinden bağımsız, yabancı bir eylemden ibaret bir alana indirgemenin, meselenin özünü kavramaktan uzak bir yaklaşım olacağını vurgulamak yerinde olacaktır. Üstelik çevrimiçi bir oyun türü olan MMORPG'lerin kaçınılmaz olarak gerçek zamanlı bağlamları ile birlikte değerlendirilmesi, günlük yaşamdan kopuk bir anlayış geliştirilmesini daha da imkânsız kılmaktadır.

Daha önceki başlıklarda da belirtildiği gibi ister geleneksel, ister dijital olsun oyun birçok farklı niteliğe bürünebilecek bir olgudur. Özellikle teknolojinin büyük bir ivmeyle gösterdiği gelişmeler hesaba katıldığında, MMORPG'lerin de uzun süre değişmeden kalacağını düşünmek çok açık ki faydasız olacaktır. Dolayısıyla, sanal dünyanın kapılarında içeri giren bu oyunların ve oyuncularının gelişimlerini sürdürerek yeni deneyimlerle karşılaşmaları kaçınılmazdır.

1.2.2. Sanal Coğrafyanın Oyun Kültürü

İçinde yaşadığımız çağda, medya araçları sürekli bir dönüşüm geçirmektedir. Bu dönüşümlerin gerçekleştiği alanlar arasında yer alan dijital oyunların sihirli çemberi ise günlük yaşantı içerisindeki birçok medya ve iletişim platformundan yalnızca biridir. Bu açıdan bakıldığında oyuncunun dijital oyun evrenindeki mevcudiyeti de kuşkusuz onun ayrılmaz bir parçası olacaktır. Her oyuncunun oyundaki mevcudiyetine dayalı deneyimleri ise genellenemeyecek bir çeşitlilik arz eder. Benzer biçimde Beth Coleman, *Hello Avatar: Dijital Neslin Yükselişi* (2006) adlı kitabında gündelik hayatın çok katmanlı olduğunu ve bireyin bu hayat içerisindeki teknik platformlarda kendisini konumlandığını ifade eder. Özellikle çevrimiçi dijital oyunlarda bireyin, kendini konumlandırma işini aktif bir şekilde gerçekleştirdiğini vurgulamıştır. Buna göre oyuncu, kontrol altında tutulması gereken çaresiz bir bağımlıdan çok daha fazlasıdır.

Oyun anlatıları, oyuncunun oyundaki eylemliliklerinde oluşan anlam ve deneyimler bütünüdür. Oyuncunun bunlara bağlı olarak sahip olduğu birikimler ise oyunun sanal coğrafyasında ortaya çıkan bir oyun kültürüne işaret etmektedir. Üstelik bu kültürel sistem, oyuncunun fiziksel dünyadaki deneyimleri sonucu edindiği bilgiler ile iç içedir. Bu ise bizleri, bireyin kendini konumlandırma işini çevrimiçi ve çevrimdışı; sanal uzam ve gündelik hayatın devamlılığı çerçevesinde anlamaya davet eder.

Oyuncunun dijital oyun evrenindeki konumlanması, onun oyunda gerçekleştirdiği katılımı ilgilidir. Çevrimiçi oyunlarda bu katılım, bireysel olduğu kadar başka oyuncularla karşılaşma ve onlarla iletişim kurma sürecini de kapsamaktadır. Bu bağlamda Henry Jenkins (2006), medyanın geçirmekte olduğu dönüşümlere dahil olan bireylerin deneyimlemek istedikleri ne varsa onu her an her yerde yapabilecek olduklarını

vurgulamıştır. Buradan hareketle Jenkins, *medya yakınsamasını* [*media convergence*] birçok medya platformu arasındaki içerik akışı ve birçok medya endüstrisi arasında gerçekleşen ortaklık ile bireylerin medya süreçlerine aktif katılımı biçiminde tanımlamıştır. Böylece bireyler, birbirleri ile etkileşime girerek medya içerikleri ve gündelik hayatı yeniden anlamlandırdıkları toplumsal bir sürece iştirak etmektedir. Kullanıcıların bu aktif tüketim süreci ise Jenkins'in *katılımcı kültür* [*participatory culture*] demeyi tercih ettiği yeni bir kültür yaratmaktadır. Bu türden bir akışkanlık, iletişim teknolojilerinin biçimlendirdiği ve aynı zamanda onun tarafından biçimlenen toplumsal bir süreç dahilinde devam etmektedir. Dahası, etkileşimin karmaşık ve çok katmanlı oluşu, sürecin nasıl sonuçlanacağını öngörülemez kılar (Kerr, 2006, s.12). Bu durum, çevrimiçi oyunlar bağlamında değerlendirildiğinde, oyuncunun oyun içindeki etkileşim ve tercihlerinin oyunun rastlantısal doğasını yansıttığı görülmektedir. Yani oyun, hakim bir tanımlayıcı tarafından verili gerçeklik kurgusuna göre değil, çevrimiçi ve çevrim dışının birbiri ile olan geçişliliğinde süregelmektedir. Buna istinaden, Pierre Bourdieu'nun (1990) *habitus* kavramı kavramı, bu çalışmada ağ ortamındaki oyuncu pratiklerini anlamlandırmakta oldukça kullanışlıdır. Günseli Bayraktutan-Sütçü ve Mutlu Binark'ın (2007), *Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği* adlı çalışması, Bourdieu'nun habitus kavramının dijital/çevrimiçi oyunlar özelinde izlendiği örneklerden biridir. Bourdieu, habitusun toplumsal aktörlerin gündelik hayattaki etkinlik ve davranışlarını daha iyi kavrayabilmeyi sağlayan dinamik bir sistem olduğunu açıklamıştır. Bunun anlamı, toplumsal aktörlerin kendi davranışlarının, beğenilerin ve tercihlerinin yine aktörlerin kendisi tarafından şekillendirilmekte olduğudur (akt. Binark vd., 2009, s.276). Bourdieu'ya göre habitus, birbirinden ayrı ve ayrıştırıcı pratikler doğurmak suretiyle, sahip olunan mallar, ifade edilen kanaatler arasındaki farklılıkların bu algı kategorileri, görü ve ayırım ilkeleri aracılığıyla algılanmasını sağlamaktadır. Bu şekilde, pratikler simgesel farklılıklara dönüşerek gerçek bir *dil* oluşturmaktadır (akt. Telli-Aydemir, 2011, s. 304). Böylece habitus, her daim bir pratiğe dönüşür; çevrimdışı da çevrimiçinde de aktiftir. Örneğin, internette oyunsal faaliyette bulunan bir oyuncu, gündelik yaşamdaki arkadaşlık ve aile ilişkilerine ait deneyimlerini çevrimdışı alandan çevrimiçi alana taşıyıp, orada uygulayabilmektedir. Buna bağlı olarak Bayraktutan-Sütçü ve Binark, bireylerin çevrimdışı habituslarını çevrimiçinde yeniden konumlandırmak yoluyla, kendileri gibi

olanlarla bir araya geldiğini belirtmiştir. Böylelikle, gerçek yaşamda üretilerek oyun ortamına taşınan habitusun, bireyler tarafından sanal karakterlerin inşasında kullanıldığı vurgulanmıştır. Yazarlar bu doğrultuda, dijital oyun dünyasındaki farklı kimlik kurguları üzerine yapılan yatırımların birçok kültürel ve toplumsal pratikten beslendiğini açıklamıştır. Buna göre, çevrimiçinde yaratılan kimlikler, çevrimdışıdaki kimliklerle tutarlılık göstermektedir. Bayraktutan-Sütçü ve Binark, çalışmalarında kimlik oluşumunun bu devamlılığını, Türk oyuncuların oyundaki klan örgütlenmeleri içerisindeki klan ritüellerini yerine getirmek yoluyla Türklüğü oynama/performe etme biçimlerini serimlemiştir (Binark vd., 2009, s.277-278). *Silkroad Online* oyunu örneğinde görüldüğü gibi oyuncunun gündelik hayatındaki habitusu, çevrimiçi olanla iç içe geçerek ortak bir dil oluşturmakta ve oyuncular bu dil aracılığıyla anlaşabildikleri kültürel alanlar yaratabilmektedir. Elbette bu süreç, kültürel kalıp yargılardan kopuk biçimde ilerlemez. Ancak oyuncu, oyunun içyapısı ile ilişkilenerken oyunun kurallarını keşfetmeye başladıkça, kendisini bu kalıp yargılarla hem birleşen hem de bunlardan özgürleştiren yaratıcı ve iradi seçimler gerçekleştirmektedir.

Oyunun kurallarını uygulayan dijital oyuncu, bu kurallar çerçevesinde hangi oyuncularla karşılaşacağına, hangi yönü takip edeceğine ve hangi macerayı deneyimleyeceğine kendisi karar verdiği müddetçe, oyun ortamının gerçekliği ile daha derinden ilişkilendirir. Başka türlü ifade etmek gerekirse, oyuncuların oyun anlatılarını yönlendirmedeki bu rolü, oyunun kendine özgü işleyişi dışındaki diğer sınırların ortadan kalktığı bir alanda gerçekleşmektedir. Oyuna bu seviyede bir katılımın gerçekleşmesi, kişinin sanal uzamındaki mevcudiyet hissini nasıl deneyimlediğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, oyuncunun çeşitli eylemlilik hallerinin görülebildiği oyun oynama ediminin kaynakları, *içine gömülme/dalma [immersion]* süreci ele alınarak daha iyi anlaşılabilir. Buna göre oyunun anlatısı içerisine *dalmış* olan oyuncu aynı zamanda oyundan aldığı haz ve geliştirdiği stratejilerle birlikte oyun dünyasında var olmaktadır. Alison McMahan (2003), Janet Murray'den yola çıkarak tıpkı bir okyanusa ya da havuza daldığımızda olduğu gibi oyun dünyası içine girdiğimizde bambaşka bir gerçekliğin içerisine dalış yaptığımızı belirtmiştir. Bu gerçeklik ise bireyin bütün dikkatini, bütün algısal araçlarını devreye soktuğu katılımcı bir alandır. Oyuncunun oyunun gerçekliğine dalması, kendisinin oyundan bekledikleri ile oyun ortamının ona sunduklarının birbiri ile eşleşmesine bağlıdır. Böylece oyuncu, oyun ortamındaki eylemleri ile bu ortamdaki

düzenlemeler üzerinde etkili olmaktadır (akt. Wolf ve Perron, 2003, s.68). Dolayısıyla, oyun uzamına dalmış olan bir oyuncudan söz edildiğinde kendisini “hayal dünyası”na kaptırmış bir insandan değil, bilinçli ve aktif katılımıyla “orada olan” bir insandan bahsedilmektedir.

Dijital oyun türlerinin açıklandığı önceki değerlendirmelerde, Burnett’in oyunu, oyunun inşası dahil bütün sürece iştirak eden oyuncuların ortak zekasına dayanarak tanımladığını vurgulamıştık. Buna göre çevrimiçi oyun ortamları, oyuncunun oyunun devamlılığında merkezi bir rol oynadığı mekânlardır. Bu nedenle, çevrimiçi oyunlarda oluşan katılımcı bir kültürün biraz da oyunun doğasına özgü olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bunun anlamı, kişinin oyun dünyasına girerken oyun oynamaktan çok daha fazlasını amaçladığıdır. Çünkü oyun, kişi için önemli bir haz kaynağı olmakla birlikte aynı zamanda onun sosyal hayatının bir parçasıdır. Özetle, oyun ortamı üzerindeki etkileri göz önünde bulundurulduğunda oyuncular, içine daldıkları ve etraflarını çevreleyen gerçeklik içerisinde yeni bir kültürün hem inşacıları hem de aktif katılımcıları olarak yer almaktadır. Ancak ana akım iletişim kuramlarının beslendiği etki temelli yaklaşım, bugün medyayı ve yeni medyayı, özellikle çevrimiçi oyunları ve oyuncuları ahlaki panik odaklı sınırlı bir bağlam içerisinde ele almaktadır. Bunu anlamak için, ana akım medyanın beslendiği etki yaklaşımını ve alternatif yaklaşım biçimlerinin neler olabileceğini bu noktada tartışmak gerekmektedir.

1.3. MEDYA VE YENİ MEDYANIN ETKİLERİ SORUNSALINA FARKLI YAKLAŞIMLAR

Radyo, televizyon ve sinema gibi medya arasına teknoloji ilerledikçe yeni katılımcılar eklenmektedir. Bunlardan, bilgisayar ve internet gibi 1990’lı yıllarda yaygınlaşarak medya arasına dahil olan iletişim teknolojileri kendilerinden önceki geleneksel medyayı bir araya getiren bir rol oynamıştır. Bununla birlikte, gelişen iletişim teknolojilerini *yeni medya* terimi çerçevesinde tanımlarken Eugenia Siapera, “yeni enformasyon ve iletişim teknolojileri için, yeni medya teriminin kullanılmasını farklı fikirler, kullanıcılar ve mantıklar arasındaki mücadeleye işaret etmesinden ve yaratıcılığa, dinamizme açıklığından dolayı” tercih etmekte olduğunu belirtmiştir (akt. Binark, 2014,s. 15-16). Bilgisayar ve internet ortamının yanı sıra dijital oyunlar (PC oyunları, konsol oyunları,

çevrim içi ya da çevrim dışı oyunlar vs.), cep telefonları gibi etkileşimli ve multimedya özelliğine sahip olan dijital teknolojileri *yeni medya* olarak tanımlanmaktadır. Yeni medyayı, geleneksel medyadan ayıran temel nitelikler de bu etkileşimlilik ve multimedya biçemselliğidir. İzleyicinin yeni medya ortamındaki pek çok enformasyonla karşılaşması, enformasyonun da diğer enformasyonlarla karşılaşması hatta bir araya gelerek yeni bir medya ürünü oluşturması yeni medyanın etkileşimsel doğasını yansıtmaktadır. Bununla birlikte, yeni medyanın multimedya biçemselliğine sahip olması ise ses, görüntü, metin ve sayısal veri gibi farklı veri türlerinin, iletişimin farklı katmanları ile bir arada bulunmasıdır (Binark, 2007, s.21-22). Ancak, geleneksel medyadan ne kadar farklılaşırsa farklılaşsın, yeni medya öncüllerini arka planda bırakmaktan çok onları içeren bir yapıdadır.

Yeni medya, iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte hızla değişmeye ve dönüşmeye devam etmektedir. Yeni medya ortamının bu akışkan yapısı, onun sahip olduğu olanaklar ile taşıdığı riskleri değerlendirilirken göz ardı edilmemelidir. Stuart Hall (1996), iletişim teknolojilerinin ilerlemesi ile dönüşen toplumsal ortamı yeni bir “elektronik kültürel mekân” olarak nitelmiştir. Buna göre, tek bir yerde meydana gelen olaylar, pek çok farklı yerde bulunan insanları eskisinden daha da hızlı bir şekilde etkilemektedir. Hall’un ifadelerinden yola çıkarak bir yeni medya aracı olan çevrimiçi oyunları, bu kültürel mekânın baş aktörlerinden biri olarak ele almak yanlış olmayacaktır. Ancak çevrimiçi oyunlar (veya MMORPG’ler) konusunda yapılan araştırmalara ve medya haberlerine bakıldığında, günümüzde yaygın biçimde bu medya ortamının olumsuz etkilerine odaklanıldığı görülmektedir. Böylesi bir tutum yeni medyayı sabit anlamlara ve deneyimlere indirgemektedir.

Çevrimiçi rol yapma oyunlarının yaygınlaşmasına bağlı olarak dijital oyunlar, bağımlılık tartışmalarının büyük bir odağı haline gelmiştir. Literatürde dijital oyun bağımlılığı konusuna yönelik dünyada ve Türkiye’de yapılan çalışmaların birçoğu da bu oyunları, hem toplum hem de bireyler açısından bir tehdit olarak sunabilmektedir. Etki yaklaşımını merkeze alan bu incelemeler, oyunun ve oyuncunun içinde bulunduğu kültürel ortamla olan ilişkisini görmezden gelmekte ve oyuncuları tek tipleştirerek kategorize etme eğilimi göstermektedir. Oysa dijital/çevrimiçi oyun oynama edimi ve dijital/çevrimiçi oyunlar köklü medya kullanım pratiklerine dayanmaktadır. Bu nedenle, yeni bir dijital araç olarak

çevrimiçi oyunlar, etkileşimsel ve oyuncuyu sarıp sarmalayan olanaklara dayanan deneyimler/haz duyma biçimleri sağlamaktadır. Çevrimiçi oyunların, oyuncuya etkileşimli bir oyun deneyimi sunması, çevrimiçi oyunların geleneksel medya metinleriyle kurulan yorumlayıcı fakat tek taraflı ilişkiden daha aktif kılmamaktadır. Fakat çevrimiçi oyunların bu özelliği, onları ayırıcı bir rol oynamaktadır. Öyle ki, söz gelimi geleneksel medya iletilerinin yorumlanma biçimleri, etkileşimselliğin dijital formları ile daha karmaşık ve çeşitli hale gelmiştir. Başka bir deyişle, medya metinleri çoğaldıkça, izleyicinin/oyuncunun/okuyucunun metne yorumlayıcı müdahalede bulunma olasılığı da o kadar artmaktadır (Rutter ve Bryce, 2006, s. 137).

İletişim alanında 20. yüzyılın başlarında yaşanan gelişmelere paralel olarak kitle iletişim araçlarının toplumsal konumu, farklı yönlerden mercek altına alınmıştır. Radyo gibi geniş kitlelerin enformasyona erişme ihtiyacını eskisine oranla daha hızlı karşılayan bir iletişim aracının ardından sesle görüntüleri bir araya getiren televizyonun popülerleşmesi, bu geleneksel medya araçlarının toplumda ne tür rolleri olabileceğine yönelik tartışmaların temel konuları arasında yer almıştır. Günümüzde geleneksel medya yanında yeni medyanın toplumdaki en temel rolü, ilettiği enformasyon ile pek çok olay ve kişi hakkındaki deneyimlere dair bir gerçekliği sunmaktır. Bu deneyimler ise insanların günlük hayatlarını yaşadıkları zaman ve mekan içindeki ilişkilerle olaylar dışında başka kişilerin gündelik yaşam örüntüleriyle karşılaştığı bir düzlemde gerçekleşmektedir. Böylece, kişiler farklı bağlamlardaki enformasyonu alıp onu işleyerek belli kavrayışlara sahip olabilmektedir. Medya ve toplumsal gerçeklik arasındaki bu ilişki, radyo, televizyon ve sinemanın yaygınlaşması ile birlikte üç farklı noktadan incelenmeye başlanmıştır. Buna göre medya:

1. Toplumsal gerçekliği olduğu gibi yansıtır ve sunar,
2. Toplumsal gerçekliği çarpıtır ve bozar,
3. Toplumsal gerçekliği inşa eder. (Dursun, 2013, s.38)

Çalışmanın bu kısmında, medya ve gerçeklik ilişkisini farklı biçimlerde ele alan bu üç araştırma ekseninin izini daha yakından sürmek amacıyla, ana akım iletişim kuramları ve eleştirel iletişim kuramları içerisindeki farklı yönelimler incelenecektir.

1.3.1. Ana Akım İletişim Kuramları

İletişim arařtırmaları ierisinde ilk olarak *ana akım iletiřim kuramlarının*, kitle iletiřim aralarının bireyler üzerindeki olumsuz etkilerini analiz ettiėi alıřmalardan söz etmek mmkndr. zellikle 1950’lerden 1960’lı yıllara kadar iletiřim alanında baskın olan ve Amerikan davranıř bilimcilerinin nclk ettiėi ana akım yaklařımlar, ideolojik bir perspektifi benimsemiř olan eleřtirel yaklařımdan ayrılmaktadır (İrvan, 2002, s.105). Ana akım iletiřim yaklařımı, genel olarak medya ieriklerinin bireylerin zihinlerini tek tipleřtirdiėini ne srmektedir. Bu anlayıřa gre zellikle ocuklar, genler ve karřıt grupların medyaya daha kolay eriřmeye bařlaması sonucu toplumda yozlařma, su ve řiddet egemen olmaya bařlamıřtır. Bununla ilgili gerekleřtirilen medya arařtırmaları, bireylerin kontrol edemedikleri bir takım drtleri dolayısıyla medya mesajları karřısında son derece savunmasız ve edilgen oldukları n kabulne dayanmaktadır (Maigret, 2011, s. 71). Bunun sonucunda toplum genelinde oluřturulan ahlaki paniėe vurgu yapan arařtırmaların bařlıcalarından biri, ‘propaganda’ veya ‘derialtı řıngası’ / ‘uyaran tepki modeli’ olarak bilinen yaklařım olmuřtur. Bu yaklařım erevesinde yapılan arařtırmalar, medyanın sahip olduėu varsayılan “gl” etkilerine dayalı iřlevini pekiřtirmiřtir (Maigret, 2011, s. 72-78). Amerikan siyaset uzmanı Harold Lasswell tarafından geliřtirilen propaganda modelinde, gnderici, ileti ve alıcı birbirlerinden yalıtılmıř durumda basit bir neden sonu zincirine baėlıdır. Bu zincir dzleminde medyanın atomize olmuř kitleler üzerindeki gl ikna edici etkisi, ‘kim, kime, neyi, nasıl ve hangi etkiyle sylyor?’soruları etrafında tanımlanmıřtır. Bu modelin savunucuları, bilgisayar oyunları, evrimii kumar ve pornografi gibi genleri olumsuz ynde etkileyeceėi iddia edilen uygulamalar gerekleřtirmiřtir. Bu erevede yrtlen alıřmalarda, genlerin bu olumsuzluklardan aynı lde etkilendiėi varsayılmıřtır (Laughey, 2010).

Ana akım yaklařım kapsamında medyanın “gl” etkilerine odaklanan alıřmalar dıřında, medya mesajlarına “sınırlı” etkiler erevesinde odaklanan yaklařımlar da mevcuttur. Bu baėlamda ana akım iletiřim kuramlarına dayalı arařtırmaların yntem ve teknikleri, ilk etapta davranıřsal alıřmalar ve tutum arařtırmasına gre belirlemiřtir. Medyanın doėrudan etkilerini ortaya koymak amacıyla, laboratuvar deneyleri, alan arařtırmaları ve sormacalara bařvurulmuřtur (zer, 2016, s. 63).

Özellikle son yıllarda, çevrimiçi oyunlar kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının inceleme alanlarından biri olarak gelişmeye başlamıştır. Bu nedenle, çalışmada ana akım iletişim kuramlarını açıklarken, çevrimiçi oyunlar özelinde *kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı* ve bu yaklaşımdan beslenen *medya bağımlılığı kuramı* üzerinde durulacaktır.

1.3.1.1.Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı

Etki kuramlarının bir uzantısı olarak gelişen kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, bireylerin kitle iletişim araçları ile ne yaptığı üzerinde durarak “etkin izleyici” kavrayışını devreye sokmuştur. Bu yaklaşım çerçevesinde, medya seyircisinin medya içeriklerinden nasıl etkilendiğinin sorgulanması yerine, izleyicilerin iletişim araçlarını ve buradan iletilen mesajları kendi beğeni ve ihtiyaçlarına göre seçtiği ya da reddettiği savunulmuştur. Başka bir deyişle, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı medyanın “güçlü” etkilerine dayalı kuramsal çerçeveyi “sınırlı” tutmak isteyen bir bakış açısının ürünüdür (Özer, 2016). Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına dayalı araştırmalar, medyanın pasif zihinlere hitap ettiğini ileri sürmenin aksine, izleyicinin medya mesajları ile olan karşılaşmasının, çeşitli beklentilere göre izleyiciler arasında farklılık göstereceğini kabul etmiştir. Böylece, izleyicinin medya iletisini mesajı gönderenin başlangıçta amaçladığından başka türlü biçimlerde yorumlayabileceği vurgulanmıştır (Morley, 1992).

Yaklaşım izleyicinin medya içeriği ile karşılaşmasını, medyanın sınırlı etkilerini anlamak amacıyla gerçekleştirilen araştırmalar çerçevesinde analiz etmiştir. Buna bağlı olarak kullanımlar ve doyumlar, bilindik etkiler yaklaşımının tek yönlü sürecine bir eleştiri niteliği taşır. Etki yaklaşımından daha farklı bir davranışsal kuram benimsenmiş ve bireyler merkeze aktif alıcılar olarak yerleştirilmiştir. İzleyici karakteristikleri ve motivasyonları önem kazanırken, izleme deneyimini kapsayan süreç ve burada meydana gelen etkileşimler üzerinde kafa yorulmuştur. İzleyicinin, medya gereksinimlerini doyumlamak üzere medyaya maruz kalması ile bunun ne sonuçlar verdiği, psikolojik ve sosyal etkenlere bağlı olarak değerlendirilmiştir. Buradan hareketle kuramın temel varsayımı, birey medyayı yaşadığı sosyal ve psikolojik bağlamda kullanmadığı sürece, medyanın en ikna edici mesajlarının bile birey üzerinde etkisi bulunmayacağı kuramın temel varsayımı olarak ortaya çıkmıştır. Ancak kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı,

mesajlarla ilgili vurgulamalarında abartılı davranmıştır (Morley, 1992). Aynı zamanda bu yaklaşım, hem medyayı hem de izleyiciyi sabit konumlara yerleştirme eğilimindedir (Özer, 2016). Ne yazık ki medya-yarar ve izleyici-fayda ikilikleri ile sınırlandırılan bir anlayış farklı toplumsal, ideolojik ve kültürel kodları hesaba katmak yönünden zayıf kalacaktır. Dahası, açıklamaları yetersiz ve indirgemeci kalmış; bireyleri içinde buldukları toplumsal koşullardan soyutlayarak sosyolojik unsurları geri planda bırakmıştır (Morley, 1992). Bu anlamda kullanımlar ve doyumlar modeli, medyanın doğrudan ve ölçülebilir etkilerini temel alan bireyci-davranışçı bakış açısından kurtulamamıştır.

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, birçok medya araştırmasına kaynaklık etmiştir (Schramm vd., 1961; Katz ve Foulkes, 1962; Klapper, 1963; Katz vd., 1974; McQuail vd. 1972). Söz konusu araştırmalarda ana akım yaklaşımın tipik izleri görülebilirken genellikle kullanım ve gereksinimlere dair tipolojiler geliştirilmiştir. Bununla birlikte yöntem olarak yaygın biçimde ampirik incelemeler tercih edilmiştir (Özer, 2016). Ancak ilerleyen dönemlerde, bu yaklaşımın savunucularından bazıları (Schafer ve Avery, 1993; Massey, 1995; Ang, 1985 ve Liebes ve Katz, 1990), araştırma çerçevesini biraz daha genişleterek, araştırma yöntemlerine nitel analizlerin eklendiği, yorumlayıcı bir bakış açısı benimsemiştir.

Günümüzde de çevrim içi rol yapma oyunları, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının uygulama alanlarından birini oluşturmaktadır. Yaklaşımın uygulandığı çevrimiçi oyunlara yönelik bazı çalışmalarda, daha öncekilere benzer biçimde farklı düzeylerde analizlere başvurulmuştur. Örneğin, Finlandiya’da Max Sjöblom ve Juho Hamari tarafından 2016 tarihinde gerçekleştirilen *Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users* isimli çalışma, çevrimiçi oyun konusuna odaklanırken, video oyunlarının oynandıkları sürede gerçek zamanlı olarak izlenmesi için tasarlanan Twitch isimli platformun tercih edilmesinin ardındaki motivasyonları irdelemiştir. Bunun için öncelikle nitel bir görüşme ardından da çevrim içi anket olmak üzere iki aşamalı bir yol izlenmiştir. Böylelikle sosyal entegrasyon ve duygusal motivasyonun Twitch kullanımını büyük ölçüde etkilediği sonucuna varılmıştır (Sjöblom ve Hamari, 2016).

Sjöblom ve Hamari'nin hem oyuncu hem izleyici konumlarını bir arada ele aldığı çalışma, heterojen bir oyuncu grubu ile görüşme yapmayı amaçlaması bakımından değerli bir adımdır. Diğer yandan, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımından yola çıkarak davranışsal motivasyonlara odaklanması kültürel ve zamansal faktörlerin gözden kaçırılmasına yol açmıştır. Her şeye rağmen kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı benimsediği yorumlayıcı yaklaşım dolayısıyla eleştirel izleyici çalışmalarına özellikle kültürel çalışmalara doğru gerçekleşen dönüşümün yapı taşlarından biridir.

1.3.1.2. Medya Bağımlılığı Kuramı

Medya etkileri üzerine eğilen çalışmaların, toplum, birey ve medya arasında bir takım bağımlılık ilişkileri bulunduğunu savunan perspektifin ortaya çıkışına kadar uzandığı söylenebilir. Özellikle kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının bu tür bir bakış açısının öncüsü olduğu belirtilmektedir. Bu yaklaşım, *medya bağımlılığı kuramı* olarak bilinmekte ve toplumsal yapı içinde yer alan bireyler ile sistemler arasındaki ilişkilere odaklanmaktadır (Kalkan vd., 2013).

Toplumunu organik bir yapı olarak gören medya bağımlılığı yaklaşımı, insan davranışı ve toplumun parçaları arasındaki sosyal ilişkilerini yorumlamayı amaçlar. Melvin DeFleur ve Sandra Ball-Rokeach'ın çalışmaları sonucu 1976 yılında ortaya çıkan medya bağımlılığı kuramına göre kitle iletişim araçları toplum için büyük bir öneme sahiptir. Bu nedenle bireylerin veya kurumların medyaya olduğu kadar medya sistemleri de toplum ve onun sahip olduğu belirli kaynaklara bağımlıdır. DeFleur ve Ball-Rokeach, bu karşılıklı bağımlılığın gündelik hayat içerisinde makro ve mikro düzeyde gerçekleştiğini savunmuştur (Kalkan vd., 2013).

Bireylerin medyaya olan bağımlılığı, bir anlamda medyanın sosyal yapı ve bireyler üzerindeki gücünün bir yansımasıdır. Ancak medya sistemlerinin gücü ve bireylerin bundan etkilenme düzeyi sosyal, kültürel, politik ve tarihsel etkenlere bağlı olarak değişiklik göstermektedir (Tiryaki, 2015). Medya bağımlılığı kuramı, medyanın sınırlı bilgi kaynaklarının bir kısmını kontrol ettiğini savunmaktadır. Buna göre, bireylerin ve toplumun hem birbirleri hem medya ile ilişki kurarken temel olarak hedeflediği *anlama*, *yönelme* ve *oyun/eğlence* olmak üzere üç motivasyon bulunmaktadır. Bu motivasyonlara

dayalı olarak kurulan bağımlılık ilişkileri ise izleyicilerin medya içeriklerini bilinçli olarak seçmesi veya maruz kalması sonucu bilişsel ve duygusal süreçler devreye girmektedir. Bilişsel ve duygusal süreçlerin yoğunluğu arttıkça üçüncü aşamada izleyicilerin enformasyon sürecine katılımının da artacağı ileri sürülmüştür. Son olarak, izleyicinin gösterdiği katılımın artış göstermesi durumunda medya içeriklerinden bilişsel, duygusal ve davranışsal etkilenme olasılığının da artacağı belirtilmiştir (Kalkan vd., 2013). Böylelikle medya bağımlılık kuramı, psikolojik bir süreç çerçevesinde tanımlanmıştır.

DeFleur ve Ball-Rokeach'in geliştirdiği medya bağımlılığı kuramı, kitle iletişim araçlarının bağlamsallığına dikkat çekmişse de bunu bilişsel psikolojik bir yaklaşımla sınırlandırmaktadır. Ball-Rokeach, medya bağımlılığı modelinde üretici-tüketici arasında kurulan bağımlılık ilişkilerinin internet bağımlılık ilişkilerinin ortaya çıkışı ile birlikte değişim geçirebileceğini belirtmiştir Diğer yandan, DeFleur ve Ball-Rokeach bireyler üzerinde yalnızca medya içeriklerinin etkili olduğunu söylemenin yanlış olacağını vurgulamıştır. Buradan hareketle yazarlar, medya, birey ve toplum arasındaki etkileşimi anlamak için psikolojik paradigmanın yanında sosyal düşünceye dayalı yaklaşımlardan da faydalanılması gerektiğini savunmuştur (Kalkan vd., 2013). Kuşkusuz üretici-tüketici ilişkileri giderek daha farklı bir boyutta incelenmeye başlanmıştır. Fakat medya bağımlılığı kuramı, medyanın etkilerine odaklanan yaklaşımın sınırlılığından kurtulamamış ve bu nedenle iletişim teknolojilerine bağlı gelişmeleri anlamaktan uzak kalmıştır.

1.3.2. Ana Akım İletişim Kuramlarının Kısıtları

Ana akım medya yaklaşımının gelişimini takiben, 1960'lı yıllarda özellikle televizyonun, ardından da sinemanın zararlarını vurgular nitelikte kurgulanan medyalar arası bir hiyerarşinin başladığı görülmüştür (Maigret, 2011). Günümüzde bu hiyerarşinin tepe noktasına, buna paralel olarak da toplumsal kaygının odağına bilgisayar, internet ve bu çalışmanın konusu olan çevrim içi oyunlar gibi medya araçlarının yerleştiğini söylemek mümkündür. Özellikle ana akım medyada haber metinleri sıklıkla çevrimiçi oyunları konu ederek, dijital iletişim teknolojilerini şeytanlaştıran bir temsil biçimi benimsemekte ve söz konusu hiyerarşiyi sabitlemektedir. Böylece, iletişim araştırmalarının ilk

dönemlerinde (1940-1960), çalışmalar üzerinde hakim olan medyanın “güçlü” etkileri kendisini yeni medya düzeyinde yeniden şekillendirmektedir.

İletişim araçlarının toplumsal kaygıların merkezine yerleştirilmesindeki ısrarı, belirli geleneksel değerleri sabitleme çabası ile ilişkilendirmek mümkündür. Böylece medyaya, toplumsal ve kültürel anlamlardaki olumsuz değişimlerin temelinde yatan problemlerin günah keçisi rolü atfedilmektedir. Özellikle çocuklar ile gençlerin medya metinlerinin olumsuz etkisi karşısında korunmaya muhtaç oldukları tekrar tekrar ve yine medya içerikleri aracılığıyla hatırlatılır. Günümüzde, çevrim içi oyun bağımlılığı ve savunmasız/saf çocuklar ve gençler söyleminin haber metinleri aracılığıyla sıklıkla gündeme gelmesi bunun en belirgin örneklerinden biridir. Daha önce televizyona yöneltilen suçlamaların ve ailede ebeveynler ile çocuklar arasındaki iletişimsizliğin temel sebeplerinden biri, televizyonun “bebek bakıcısı” olarak kullanılması ile açıklamıştır. Ancak televizyona başka türlü suçlamalarda bulunmak, anne babanın sorumluluğunu ortadan kaldırarak sorunun temelini görmeyi engellemektedir. Şimdilerde ise bebek bakıcısı rolünü internet, video oyunları, tabletler ve cep telefonları üstlenmiştir. Bu medyanın kullanıcısı çocuk ve gençler ise savunmasızlıklarının yanı sıra, belki de tam da savunmasız olduklarından topluma zararlı kimseler olarak etiketlenmektedir. Yani senaryo ve roller aynıdır, değişen yalnızca aktörler olmuştur. Fakat mesele, herhangi bir tarafı suçlamaktan çok daha fazlasıdır. Zira yine Maigret’nin belirttiği gibi “medya eylem uyaranları değil, eylem biçimleri deposudur”. Bu ifade çevrimiçi oyunlar özelinde yorumlandığında, çeşitli oyun formları ve oyuncuların birbirinden farklı eylemlilik biçimlerini ele almanın önemi bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Söz konusu yaklaşımı benimsemek ise davranışçı eğilimin “etki”ye gösterdiği aşırı ilginin tutarlı bir eleştirisini gerektirir. Öte yandan, bu tarz tespitleri değerlendirmenin ve buna bağlı olarak gerekli düzenlemeler üzerinde tartışmanın ehemmiyeti göz ardı edilmemelidir.

Etki kuramlarının benimsediği bilimsellik kaygısı ve buna bağlı olarak medya kurumlarının ürettiği metinler ile kullanıcılar arasındaki eşitsiz ilişkiler, çevrimiçi oyun bağımlılığı söyleminin dolaşımı yoluyla halen devam etmektedir. Buna bağlı olarak etki kuramı savunucuları enformasyon sahipliğini elinde tutan medya yöneticilerinin, medyanın tümünü etkileyecek kararlar vermelerini ve izleyicilerin tepkilerini önceden tahmin edebilmelerine çalışmıştır (Gitlin, 2008). Etki kuramlarının ilk dönemlerinde

başvurulan bu tutum, kaçınılmaz olarak izleyici adına karar veren üst düzey bir seçkin grubuna hizmet etmiştir. Dahası, etki kuramının bilimsellik iddiası, iletişimsel bir süreç yerine tamamen bilimsel bir etkinliğe odaklanılmasına neden olmuştur. Bu ise olağan işleyişi içerisinde birçok ipucu ve cevabı barındıran gündelik hayatın göz ardı edilmesi ile sonuçlanmıştır (Mutlu, 2005).

Bugün, etki yaklaşımına dayalı medya kullanma pratiğinin çizdiği eşitsiz görüntünün yansımaları, yeni medya teknolojileri söz konusu olduğunda halen gözlenebilmektedir. Hall ve arkadaşları (1981), ana akım medyanın günlük haber rutinleri içerisinde, haberlere konu olan olayları tanımlamak adına bürokratların, siyasetçilerin, üst düzey yöneticilerin ve uzman olarak tanımlanan kişilerin açıklamalarına bağımlı olduğunu vurgulamıştır. Bu kaynaklar, olayın *birincil tanımlayıcıları* iken, haberleri aktaran ana akım medya seçici bir yaklaşımla birincil tanımlayıcıların söylemlerini yeniden yorumlayarak haberin *ikincil tanımlayıcısı* olmaktadır. Çevrimiçi oyunlar konusunda haber metinlerinde üretilen bağımlılık temsillerinin de medyanın ikincil tanımlayıcı rolü ile yakından ilişkisi bulunduğunu belirtmek gerekir. Böyle bir kavrayış, Oyuncuya hiçbir özne konumu vermeden, doğrudan birincil tanımlayıcılardan beslenen ana akım haber içerikleri “boş kaplar” olarak ele aldığı kullanıcılara yalnızca tepeden bakmakla yetinen etki yaklaşımını yeniden üretmektedir.

1.3.3. Eleştirel İletişim Kuramları

Eleştirel iletişim kuramlarının gelişimine doğru, ana akım medya çalışmaları çizgisinden ilerleyen araştırmalar aşağıdaki noktalar temelinde sorunsallaştırılmaya başlanmıştır. Ana akım iletişim kuramları, çoğunluğun ortak onayı üzerinden yükselen normlar ve değerler ile izleyicinin medyadan sağlayacağı tatminleri tarihselliklerinden bağımsız, evrensel oldukları varsayımıyla ele aldığı için yetersiz bulunmuştur (İrvan, 2002). Ana akım iletişim kuramları üzerinden başlayan bu tartışmalar, toplumsal yapı ve ideoloji arasındaki bağlantının göz önünde bulundurulması gerektiğine olan ihtiyacın belirginleşmesine de zemin hazırlamıştır.

İletişim kuramlarına eleştirel yaklaşım, belli sosyal toplulukların etki kuramlarının benimsediği çoğulcu anlayış tarafından ‘sapkın’ gruplar olarak etiketlenme süreçlerini

sorgulamıştır. Bu anlamda, etiketleme yoluyla toplumsal yapının dışına itilen grupların kim tarafından tanımlandığının önemi üzerinde durulmuştur. Kimin kimi tanımladığı ve bu tanımlama yetkisinin kimin elinde olduğunu anlamının ehemmiyeti, iletişim çalışmalarına yeni bir boyut kazandırmıştır (İrvan, 2002). Bunun anlamı, daha karmaşık yapıların bir aradalığından oluşan bir toplumsal düzenin varlığının kabul edilmesidir. Dolayısıyla, dışarıda verili ve olduğu gibi aktarılan bir hakikat olduğu inancı, yerini hakim olan bu yapılar içerisinde süregelen bir gerçekliğin inşasına dayalı toplumsal anlamlandırma pratiklerinin varlığına bırakmıştır. Bunu takiben, medyanın ideolojik yapısı, her zamankinden daha belirgin bir hal almıştır. Bundan ötürü medyanın, anlamlandırma süreçlerini barındıran ideolojik bir yapı olarak incelenmesi gerektiği görülmüştür.

Dil ve simgeler yoluyla üretilen özgül anlamlar, bu anlamın sürekli üretilmesi yoluyla meşrulaşmasına duyulan ihtiyacı ortaya çıkarmıştır. Medyanın da gerçekliğin anlamlandırma ve inşasındaki rolü göz önüne alındığında, toplumsal anlamlandırma pratiklerine nasıl eklemelendiği onun kendine özgü yapısıyla birlikte düşünülmelidir. Medya bu bağlamda, gerçekliği farklı biçimlerde temsil ederek toplumsal rızanın üretiminde etkin bir rol oynamaktadır. Bunu yaparak, yukarıda da belirtilen baskın kültürel düzenin sürmesine yardımcı olur. Böylece medya, gerçekliğin doğal bir şekilde kendiliğinden oluştuğu algısını da pekiştirmektedir (İrvan, 2002). Tüm bunların bir sonucu olarak iktidar, ideoloji ve temsil gibi faktörleri devreye girmekte ve tam da eleştirel yaklaşımın benimsediği çizgiye denk düşmektedir.

Bu manzara, aynı zamanda *kültürel çalışmalar* alanının mesele edindiği çalışma odaklarını görmeyi de olanaklı kılmaktadır. Bununla birlikte, eleştirel iletişim kuramlarının bir başka kolu olan *Frankfurt Okulu*'nun araştırmalarına kısaca bakmak, kültürel çalışmalar perspektifinin tercih edilme nedenini anlamak açısından faydalı olacaktır.

1.3.3.1. Frankfurt Okulu

Kitle iletişim araçlarının zarar verici ve manipüle edici etkileri, Frankfurt Okulu kuramcıları tarafından da konu edilmiştir. Okul, medya araçlarının ölçülebilir ve

doğrudan etkilerine odaklanan pozitif bilimlerden farklı olarak sosyal yapı ve ideoloji arasındaki ilişkiyi incelemiş ve bunu felsefi bir düzlemde eleştirmiştir. Bu akım, medyanın olumsuz etkilerini kapitalist ekonominin gelişimine bağlayarak inceleyen ideolojik bir yaklaşımdan beslenir (Bottomore, 2002).

Nazi baskılarından Amerika'ya kaçan Frankfurt Okulu düşünürleri, iletişim alanına ana akımdan farklı bir açıdan bakarak, Amerika'daki baskıcı ortamın sebebi olarak "kültür endüstrisi" ni gösterdiler (Kaya, 2009). Frankfurt Okulu düşünürlerinden Theodor Adorno ve Max Horkheimer'in (2010, s. 13) 'kültür endüstrisi' kavramı ile medya ürünlerinin bireyleri homojen topluluklar ve edilgen tüketiciler haline getirdiği vurgulanmıştır. Bu bağlamda Frankfurt Okulu kuramcıları, kültürün endüstriyel bir ürün haline gelmesi sonucu eleştirel düşünme yetisinden yoksun kılınmış bireylerin oluşturduğu kitle toplumu üzerinde durmuş ve son derece karamsar bir toplum profili çizmiştir. Buna göre, sanayileşmenin hızlı gelişimi sonucunda kültür, medya aracılığıyla metalaşmış ve kapitalist toplumun pasif izleyicisi bu metayı seri biçimde, düşünmeden ve yorumlamadan tüketmenin büyümesine kapılmıştır (Kellner, 2005).

Günümüzde, iletişim araçlarının kullanım çeşitliliği arttıkça, kültür endüstrisinin kapsamı da değişmeye başlamıştır. Örneğin, David Hesmondhalgh, bilgisayar ve video oyunlarını kültür endüstrisinin önemli alanlarından biri olarak tanımlarken kültür endüstrisine bir alternatif olarak 'yaratıcı endüstriler' kavramını önermiştir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009). Adorno ve Horkheimer'in yaklaşımını daha iyimser bir bakış açısıyla birleştiren Scott Lash ve Celia Lury (2013, s. 20-21) ise günümüzde medya kültürüne dair yaptıkları çalışmada, 'küresel kültür endüstrisi'nden bahseder. Böylece, söz konusu endüstrinin bireyleri nesnelere bağımlı hale getirdiğini kabul etseler de bu iç karartıcı durumun yanı sıra endüstrinin bireylerin yeni deneyimler edinmesine olanak sağlayacak bir esneklikte olduğunun altını çizmişlerdir.

Kültür endüstrisinin, dolayısıyla popüler kültürün bir parçası olan dijital oyunlar da kuşkusuz meta değeri taşımaktadır. Üstelik burada oyuncu yalnızca oyunu satın alarak değil, oyun dünyasına katılarak da oyuna yatırım yapmakta ve bunun için ciddi bir mesai harcamaktadır. Özellikle çevrim içi oyunlarda oyuncu, oyunun zaman ve uzamında bulunmanın yanında oyuna ayırdığı bütçe ile bağlantılı olarak oyun oynama ediminden göz ardı edilemeyecek bir haz almaktadır. Fakat yine de Frankfurt Okulu'nun

benimsediđi karamsar bakış açısı, gerek medya seyircisine biçtiđi edilgen rol bakımından gerekse tek boyutlu bir toplumsal yapı modeli sunma eğiliminde olduğundan yalnız başına sınırlı kalmaktadır. Bu nedenle, dijital oyun dünyası ve bu mekânda aktif biçimde bulunan oyuncu arasındaki ilişkiyi çözümlenmekten uzaktır.

1.3.3.2.Kültürel Çalışmalar

İletişim ve medyanın toplum içindeki konumunu daha alternatif bir açıklamaya dayanarak analiz etmeyi amaçlayan kültürel çalışmalar, iletişim araştırmalarına bir dönem hâkim olmuş olan Amerikan kuramcılarının geleneksel bakış açısına bambaşka bir boyut getirmiştir. Kültürel çalışmaların medya araştırmalarına bakışı, ideolojinin yeniden üretiminde medyanın önemli bir rol oynadığına yöneliktir. Buna göre, medya iletileri sanıldığından çok daha karmaşık süreçlerle bağlantılıdır. Bu nedenle medya araştırmaları, kültür, ideoloji ve kimlik arasındaki ilişkiye odaklanmalı ve medya izleyicilerinin farklı konum alternatiflerine sahip olduğunu göz önünde bulundurmalıdır (Küçük, 2006). Başka bir deyişle, insanlar bir olayı baskın kültürel düzenin sınırları ve birbirine bağlı durumları kapsayan sosyal kategoriler dahilinde anlamlandırmaktadır. Bu durum, medya temsillerini saf anlamı taşıyan mesajlar olmaktan çıkarmaktadır.

Bununla birlikte, akımın öncülerinden Stuart Hall (1984), medya sistemleri, bunların ürettiđi ve izleyicinin değerlendirdiđi anlamlar ile izleyicilerin homojen bir yapının parçası olmadıklarını vurgulamıştır. Buna göre, ana akım iletişim araştırmalarının varsaydığı gibi medya sistemleri, verili tek bir gerçekliđi bulmaya kendini adanmış uzmanlar ve medyada aktarılanı pek de anlamayan izler kitleden oluşan ikili yapıdan çok daha fazlasını anlatır. Yani ne anlamdan tek ve sabit bir şey olarak, ne de medya seyircisinden pasif bir özne olarak söz etmek mümkün değildir. Dolayısıyla, medya iletileri ve izleyicinin bu mesajları yorumlama şekli toplumsal, kültürel ve siyasal süreçlerle eklemlenmiş şekilde değerlendirilmelidir (akt. Küçük, 2006). Bu, medyanın gündelik hayat düzeyinde incelenmesi anlamına gelmektedir.

Yukarıda görüldüğü gibi kültürel çalışmalar, anlamın bağlama dayalı olduğunu, dolayısıyla iktidar ve toplumsal yapı ile olan bağlarının daha açık biçimde ele alınması gerektiğini kabul etmiştir. Dijital oyunları bu çerçevede değerlendirmek, hem oyunun

kendine özgü kültürel evrenini hem de bu evrenle oyuncunun gündelik hayatının birbirine nasıl eklemlendiğini anlamak açısından önemlidir. Böylece, toplumsallaşma biçimlerinde olagelen dönüşümü izleyebilmek mümkün olacaktır. Dolayısıyla kültürel çalışmalar, gündelik hayatın sıradan görünümlü bilgilerini gözetererek, mikro düzeyde araştırmalar geliştirilmesini önermektedir.

1.3.3.3. Ekonomi Politik Yaklaşım

Vincent Mosco (1996), ekonomi politiğin dar anlamda iletişim kaynaklarının dahil olduğu toplumsal ilişkiler ve iktidar ilişkilerinin incelenmesi olduğunu açıklamıştır. Geniş anlamıyla ise ekonomi politiği, toplumsal yaşamda egemenlik ve mücadele alanlarının incelenmesi şeklinde tarif etmiştir. Bu çerçevede, tarihsel gelişmelerin ve toplumsal dönüşümlerin analizi, ekonomi politige dair incelemelerin temelini oluşturmaktadır (akt. Yaylagül, 2006, s. 129).

Mosco'ya göre ekonomi politik yaklaşım, kitle iletişim ürünlerinin üretim, dağıtım ve tüketim aşamalarını bütünlüklü bir bakış açısıyla analiz etmeyi gerektirmektedir. Böylelikle, medyanın gelişimi, büyümesi, emtialaşma, küreselleşme, iletişim politikalarının saptanması, devlet ve hükümet politikaları ile reklam verenlerin toplumsal ve kültürel rolü bütünsel olarak değerlendirilebilir (akt. Yaylagül, 2006, s.130). Bu bakımdan ekonomi politik yaklaşım, medya araştırmaları içinde eleştirel bir konuma sahiptir.

Ana akım medya, toplumdaki işlevini “profesyonel” kodları çerçevesinde nesnel ve tarafsız bir konumdan tanımlayarak kendisini, gerçekliği olduğu gibi yansıtan bir “ayna” biçiminde gösterme eğilimindedir Ancak ana akım medya, bu ilkeler çerçevesinde ürettiği içerikler yoluyla egemen sınıfın çıkarlarını toplumun genel çıkarları olarak yansıtmaktadır (Dursun, 2005, s. 70). Böylelikle, ekonomi politik yaklaşım, medyanın çıkarlara dayalı bu stratejisinin ortaya çıkartılmasına katkı sağlamaktadır.

Ekonomi politik yaklaşım içerisindeki bazı tartışmalar, medya içeriklerinin okuyucu/izleyici/kullanıcı tarafından belirlendiğini öne süren çoğulcu yaklaşıma karşı çıkmaktadır. Medyanın endüstrideki mevcut konumu da bu çoğulcu görüşün tutarsızlığını ortaya koymaktadır. Bir medya kuruluşu olarak var olmayı sürdürmek, başka ortak

kuruluşlardan yapılan finansman aktarımına bağlıdır. Medya sahipleri bu şekilde yerleşik konumlarını koruyabilmekte ve medya üretiminin egemen yapısının işlevini devam ettirmesinde etkin rol oynamaktadır. Böyle bir mekanizma, medyanın ancak çok büyük holdingler tarafından kurulup işletilmesini zorunlu kılmaktadır (Yaylagül, 2006, s. 137). Bu nedenle ekonomi politik yaklaşım, medya içeriklerinin anlam mücadelesi içindeki rolünü kavramak açısından değerli bilgiler sunmaktadır.

Graham Murdock ve Peter Golding'i (1974) izleyerek, günümüzde medya ve yeni medya, kültür üreten kuruluşlar olarak endüstri düzeyinde örgütlendiğini söylemek mümkündür. Bu bakımdan Golding ve Murdock (1978), ekonomi politiğin temel görevini; kapitalist toplumlarda medyanın üretim sürecinde çalışanların somut faaliyetlerinin, ekonomik ve siyasi ilişkilerden kaynaklanan üretim stratejileri tarafından nasıl biçimlendiğini inceleyerek üretim ve yeniden üretim sürecini ortaya koymak şeklinde açıklamıştır (akt. Yaylagül, 2006, s. 160).

Eleştirel ekonomi politik yaklaşım, medya kuruluşlarının mülkiyet yapıları ve denetim kalıpları ile olan ilişkisinin medya faaliyetlerini ne şekilde belirlediğini ortaya çıkarmaktadır. Buna bağlı olarak medya içeriklerindeki temsillerin üretim ve tüketiminin maddi gerçeklerle ilişkisini incelemeyi amaçlamaktadır (Yaylagül, 2006, s. 160). Bu çalışmada analiz edilen haberler, ana akım medyanın, durum tanımlamalarını ticari çıkarları ve devlet düzenlemeleri doğrultusunda yeniden üreten ikincil tanımlayıcı rolünü izlemeyi olanaklı kılmaktadır. Çalışmanın İkinci Bölümü'nde değinileceği gibi ana akım medyanın haber metinleri, dijital oyunları tüketen kitleye ve bu kitlenin tüketim pratiklerine, etiketleme süreçleri ekseninde yer vermektedir. Buna bağlı olarak oyunun içyapısı, oyuncu ve oyuncu pratiklerine yönelik olumsuz temsiller üretmektedir.

1.3.4. Çevrimiçi Oyunlar ve Kültürel Bağlamın Önemi: Eleştirel Medya Okuryazarlığı

Eleştirel iletişim kuramlarına dayalı çalışmaların, çevrimiçi oyunlar kapsamında eleştirel medya okuryazarlığı ve öğrenmeye ilişkin değerlendirmelere ışık tutması da mümkündür. Eleştirel medya okuryazarlığı, bu çalışmanın temel konusu olmamakla birlikte, incelenen

haberlerde tespit edilen önyargılı temsillerin, dijital/çevrimiçi oyunu ve oyuncuyu ele alış biçimini kavrayabilmek adına bu konuya kısaca değinmek faydalı olacaktır.

Douglas Kellner (2002, s.91), okuryazarlığı, toplumsal olarak inşa edilmiş temsil ve iletişim biçimlerini etkili kullanabilmeyi olanaklı kılacak yorumlayıcı yetinin kazanılması şeklinde tarif etmiştir. Bu süreç, gündelik hayat pratikleri içinde yer alan bütün metinleri okuyup yorumlayabilme bilgi ve becerisini kapsamaktadır (akt. Kerr, 2006, s.142). Böylece Kerr, okuryazarlığı bir müzakere alanı olarak tanımlamıştır. Öte yandan Sonia Livingstone (2002, s.1), biraz daha geniş bir tanımlama yaparak medya okuryazarlığını çok çeşitli koşullar içerisinde mesajlar yaratma, mesajlara erişme, bunları değerlendirme ve analiz etme kabiliyeti olarak açıklamıştır.

Douglas Kellner (2004, s.732), eleştirel medya okuryazarlığı aracılığıyla, yeni medya iletilerinin eleştirel bir okumasını yapmanın mümkün olduğunu açıklamıştır. Buna ek olarak Kellner, yeni medya teknolojilerinin, iş yeri, okul, kamusal alan ve gündelik hayatta insanlık dışı, sömürücü ve baskıcı şekilde kullanılmasına karşı radikal eleştirinin günümüzde, her zamankinden daha gerekli olduğunu vurgulamıştır (akt. Binark vd., 2008, s.143). Kellner (2004, s.723), yeni teknolojilerin, demokratikleşmeyi arttırmak ve bireyleri daha güçlü hale getirmek için kullanılmasına olanak tanıyacak yolları geliştirmek için; teknolojiyi, kentleri, okulları, ekonomiyi, toplumu ve çevreyi yeniden kurarak, baskıya meydan okumanın önemine dikkat çekmiştir (akt. Binark vd., 2008, s.139).

Türkiye’de yasal düzenlemelerin, internet ve yeni medya teknolojilerini yasaklayıcı/denetleyici bir yaklaşımla sınırlandırması, kullanıcıların (çevrimiçi oyuncuların) bu ortama katılımı önünde bir engel oluşturabilmektedir. Bunun en temel nedeni, yeni medya teknolojilerine ilişkin olarak geliştirilen yasal düzenlemelerin, siyasal seçkinler tarafından denetlenmesidir. Bu denetimin tanımlandığı 5651 sayılı, *İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun*, 23 Mayıs 2007 tarihinde, 26530 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanarak yürürlüğe girmiştir (Binark vd., 2008, s.126).⁹Buna ilişkin diğer örnekler, çalışmanın devamında, farklı temalar altında analiz edilecek haber metinlerinde

⁹ Kanuna erişmek için: <http://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.5651.pdf>

tartışılacaktır. Böylelikle, siyasetçilerin/kamu otoritelerinin, ana akım medyanın internet haberlerindeki temsilleri güçlendirmedeki rolünü yakından görmek de mümkün olacaktır.

Bununla ilgili olarak Binark vd. (2008, s. 140), yurttaşların ve sivil toplum kuruluşlarının uzun soluklu teknopolitikalar geliştirerek, mevcut siyasetçi söylemlerine ve gerçekleştirilen yeni medya uygulamalarına müdahil olmalarını önermiştir. Yazarlara göre, bunu sağlamanın temel yollarından bir tanesi, topluma internetin ne olduğu ile ilgili bilgilerin aktarılması ve eleştirel medya okuryazarlığının desteklenmesidir. Böylece, kişilerin edilgen ve gözetim altında tutulan birer vatandaş olmak yerine, katılımcı ve etkin yurttaşlara dönüşebileceği savunulmuştur. Bu yaklaşım aynı zamanda, dijital/çevrimiçi oyunların çocuklar ve gençlerin günlük yaşamdaki edimlerinden ayrı tutulamayacağını açıklamakta da yardımcı olacaktır.

Eleştirel medya okuryazarlığını, dijital oyunların bir öğrenme aracı olma işlevi ile ilişkilendirmek mümkündür. Öğrenme/eğitim amacıyla dijital oyunlara başvurmak yalnızca okulda değil, evde, iş yerinde ve sosyal aktiviteler yoluyla gerçekleştirilmektedir. Ancak, dijital oyunların özellikle okuldaki eğitim sürecinde kullanılması konusunda göze çarpan bazı noktalar bulunmaktadır. Bu hususta, temel olarak öğrenciler, ebeveynler ve okul yöneticilerinin konumu dikkat çekicidir. Dijital oyun tabanlı öğrenmenin benimsenmesinde, bu ekseninde ortaya çıkan bir takım engellerden söz etmek mümkündür. Çocukların/öğrencilerin dijital oyunlarla artan bir ilişkilene içinde olmalarına karşın, ebeveynler ve okul yöneticileri/eğitimciler, dijital oyun tabanlı öğrenmenin, eğitimdeki rolünü önemsiz görebilmektedir. Buna ek olarak, ebeveynler, eğitimciler ve okul yöneticilerinin, dijital oyunlara ilişkin belli başlı bir takım endişeleri bulunmaktadır. Buna göre oyun, şiddet içerir veya uygunsuz içeriğe sahiptir, yozlaştırıcı etki kaynağıdır, eğitim amaçlı değil ticari amaçlı bir üründür, eğitimcilerin kalitesiz bir ikamesidir, kız çocuklarının ilgisini çekmeyen fakat erkek çocuklarının ilgilendiği bir nesnedir, bir “oyuncak” tan fazlası değildir (Rutter ve Bryce, 2006, s.233). Dolayısıyla oyunlar, eğitim/öğretim tabanlı olmak dışında her türlü zarar kaynağı olarak değerlendirilmektedir.

Kuşkusuz ki oyunlar, dijital ortamın risklerinden arındırılmış ve tam anlamıyla kusursuz mekanlar değildir¹⁰. Ancak oyunun olumsuz bir nesne olarak algılanma biçimlerinin, oyunlarla ilgili yetersiz deneyime sahip olunmasına dayandığını belirtmek yanlış olmayacaktır. Örneğin, çevrimiçi oyunların doğası, dijital oyunların kimsenin olmadığı, sosyalleşmeye kapalı ortamlar olduğuna dair algıların aksine bir yol önermektedir. Ayrıca, çevrimiçi oyunlar konuşma, dil, iletişim ve sosyal becerileri geliştirmek konusunda öğrencilere yardımcı bir role sahiptir. Bunun yanı sıra, eğitimcilerin ve ebeveynlerin, doğrudan eğitim/öğrenme amaçlı oyunların varlığına dair bilgi sahibi olmaması ihtimali de bulunmaktadır (Rutter ve Bryce, 2006, s.233-238). Bu anlamda, eleştirel medya okuryazarlığının, teknoloji, medya ve toplumda meydana gelen değişimler sonucu öğrencilerin ve yurttaşların, demokratik toplumun birer katılımcısı olmaları için medya metinlerini doğru okumaları ve yeni medya metinleri üretmelerini sağlamayı amaçladığı belirtilmiştir (akt. Binark vd., 2009, s. 218). Dolayısıyla, eleştirel medya okuryazarlığı, öğrenciler için olduğu kadar yetişkinler ve diğer yaş gruplarındaki kişilerin de yeni medya konusundaki beceri ve algılarının ileriye doğru evrilmesinde önemli bir yere sahiptir.

1.4. DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE ÇEVİRİMİÇİ BAĞIMLILIK ODAKLI ÇALIŞMALAR

Çalışmanın bu bölümünde, dijital oyun ve kitlesel çevrimiçi oyunlar üzerine bağımlılık konusunu merkeze alarak yapılan araştırmalar ele alınacaktır. Bunun amacı, literatürdeki dijital oyunun ve oyuncunun hangi durum tanımları içerisinde açıklandığını belirginleştirmektir. Böylece, durum tanımlamalarında başvurulan bakış açısının, ana akım medyanın çevrimiçi haber metinlerindeki durum tanımları ile ortak noktalarının anlaşılmasına çalışılmıştır.

¹⁰ Çevrimiçi riskler, Binark ve diğerleri (2009, s.220) tarafından, yasadışı içerik, pedofiller, yabancılar, aşırı veya cinsel şiddet, diğer zararlı veya saldırgan içerikler, ırkçı/nefret materyali/aktiviteleri, reklam/ticari ikna, taraflı/yanlış enformasyon (sağlık, tavsiye), kişisel bilginin istismarı, siber kabadayılık, taciz, kumar, finansal suçlar, kendine zarar (intihar, anoreksiya vd.), mahremiyetin ihlali, yasadışı aktiviteler (korsanlık, dosya yükleme) şeklinde sıralanmıştır.

¹⁰ Nabi Avcı, Ocak 2013 yılında Milli Eğitim Bakanı olarak görevlendirilmiştir. Mayıs 2016 yılından bu yana ise Başbakan Binali Yıldırım tarafından Kültür ve Turizm Bakanı görevine getirilmiştir.

1.4.1. Dünyada Çevrimiçi Bağımlılık Odaklı Çalışmalar

Bireylerin bilgisayarla olan etkileşiminin istenmeyen seviyelere ulaşabileceğine vurgu yapan ilk isimlerden bir tanesi Margaret A. Shotton (1989) olmuştur. Bu anlamda, ‘bilgisayara bağımlı’ [computer dependent] bireyleri konu aldığı *Computer Addiction: A Study of Computer Dependency* isimli bir çalışma gerçekleştirmiştir. Buna göre bağımlı bireyler, bilgisayarı kendi çok güçlü ve etkili arzuları doğrultusunda kullanmaktadırlar (Charlton and Danforth, 2004). Bununla birlikte Shotton, bağımlılık oranının küçük bir popülasyonla sınırlı kaldığına, yapılan çalışmaların ise birbirinden ayrıştığına ve pek çok noktada eksik kalabildiğine değinmiştir. Böylece Shotton, bilgisayar bağımlısı olarak tanımlanan kişilerin gerçekten ne derece bağımlı olduklarını sorgulamıştır (Shotton, 1989). Bilgisayar bağımlılığı konusunda gidilen genellemelerin tartışmaya açık olduğunu belirterek, meselenin daha geniş boyutlarıyla ve detaylı biçimde ele alınmasının önünü açtığı söylenebilir. İnternet bağımlılığı kavramını ise ilk olarak 1995 yılında Dr. Ivan Goldberg ortaya atmıştır. Goldberg, DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)’deki madde bağımlılığı ölçütlerini düzenleyerek internet bağımlılığına uygun faktörler geliştirmiştir (Bozkurt, 2016). Bundan sonra dijital oyun bağımlılığıyla ilgili yapılan çalışmalar ise benzer şekilde, Amerikan Psikiyatri Birliği’nin (American Psychiatric Association-APA) DSM-4 ve DSM-5’te (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı) listelediği bağımlılık kriterlerine bağlı olarak geliştirilmiştir.

Psikiyatrist Kimberly Young, 1996 yılında bağımlılık teriminin madde bağımlılığından daha geniş durumları kapsamaması gerektiğini dile getirmiştir. İnternet bağımlılığını yeni bir bağımlılık kaynaklı bozukluk olarak değerlendiren Young, çevrimiçi oyunların ve siber alanda kurulan ilişkilerin de bu kategoriyle bağlantılı olduğunu savunur. Young internet bağımlılığını yetersiz dürtü kontrolüne bağlı bir bozukluk [impulse-control disorder] olarak tespit eder ve DSM-IV patolojik kumar oynama kriterlerinden yola çıkarak internet bağımlılığını tanımlar. Buna göre Young, patolojik kumar bağımlılığına dayalı ölçütlerden yararlanarak sekiz tane internet bağımlılığı kriteri sıralar¹¹. Young, söz

¹¹ 1. İnternet zihninizi çok meşgul ediyor mu (bundan önceki çevrimiçi aktiviteniz veya bir dahaki çevrimiçi oturumunuz üzerinde tahminde bulunun)?

2. Daha fazla tatmin sağlamak için internet kullanım oranınızı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz?

konusu tanı ölçütlerinin beşine ya da daha fazlasının karşılanması durumunda kişinin internet bağımlısı olarak tanımlanabileceğini öne sürmüştür (Young, 2004). Young'un internet bağımlılığı üzerine yaptığı çalışmada yer alan tanı ölçütleri, Keith A. Beard ve Eve M. Wolf (2001) tarafından bir takım düzeltmeler önerilerek değerlendirilmiştir. Buna göre Young'un internet bağımlılığı tanı ölçütleri her ne kadar problemlili internet kullanımını incelemede temel bir adım olsa da bu ölçütlerin ne kadar tarafsız ve ne kadar kendi kendine raporlamaya dayandığı belirgin değildir. Benzer biçimde, kişinin kriterlerin kendisine uygunluğu konusundaki görüşü yetersiz olabilmekte ve bu da edinilen bilginin geçerliliğini sarsabilmektedir. Bunun yanında, tanı ölçütlerinin daha spesifik olması gerektiğinin altı çizilmiştir. Tanı ölçütlerinin bir diğer sorunlu tarafı, bağımlılık teriminin kullanımının uygunluğu ve DSM-IV ölçütlerine problemlili internet kullanımını tanımlamak amacıyla başvurmanın ne derece sağlıklı olup olmadığı ile ilgilidir. Beard ve Wolf, internet kullanımının belli bir seviyeden sonra sorun olarak ele alınabileceğini fakat bunun için dayanılan ölçütlerin daha detaylı ele alınarak, bunların internet kullanımına uygun biçimde yeniden düzenlenmesi edilmesi gerektiğini belirtmiştir. Daha sonraki bir çalışmasında ise Beard (2005), bağımlılık ölçeklerindeki soruları, açık uçlu sorulara çevirerek klinik bir görüşme formu hazırlamış ve internet bağımlılığının tespiti için bu formun kullanılmasını önermiştir.

Young'un çalışmalarını geliştirirken başvurduğu isimlerden biri olan Mark Griffiths (1995), teknolojik bağımlılıklara yönelik değerlendirmelerde bulunmuştur. Meseleyi teknolojik bağımlılık olarak ele almakla Griffiths, video ve bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık ile internet bağımlılığını birbirinden ayırmıştır. Bu doğrultuda Brown'ın 1988 yılında ortaya koyduğu bağımlılık bileşenlerinden faydalanmıştır. Bunu yaparken *slot*

-
3. Aralıksız olarak internet kullanımınızı kontrol etmede, azaltmada veya durdurmada başarısız girişimlerde bulundunuz mu?
 4. İnternet kullanımınızı azaltma ya da durdurma girişiminde bulunduğunuzda huzursuz, dengesiz, depresif veya sınırlı hissettiniz mi?
 5. Başlangıçta amaçladığınızdan daha uzun süre çevrimiçi kaldınız mı?
 6. İnternet sebebiyle bir ilişkinizi, işinizi, eğitim veya kariyer fırsatını kaybetme tehlikesi ya da riski altına girdiniz mi?
 7. İnternetle ilişkilendirme derecenizi gizlemek adına ailenize, terapistinize ya da diğer kişilere yalan söylediniz mi?
 8. İnterneti sorunlarınızdan kaçmak ya da hoşunuza gitmeyen bir duygu durumundan kurtulmak amacıyla kullanıyor musunuz (örneğin, çaresizlik hissi, suçluluk, anksiyete, depresyon)? (Young, 2004, s.404)

makinelerini [fruit machine] çıkış noktası olarak almıştır. Griffiths, slot makinelerinin bağımlılığa yol açtığını Brown'un altı maddeden oluşan dikkat çekme [salience], duygu durum değişikliği [euphoria or mood modification], tolerans [tolerance], yoksunluk [withdrawal], çatışma [conflict] ve tekrarlama [relapse] kriterlerine dayanarak açıklamıştır (Griffiths, 1995). Bu ilkeler, Griffiths'in video oyunlarının potansiyel bağımlılık yapıcı doğasına yönelik çalışmalarının zeminini oluşturmuştur. Griffiths'e benzer biçimde Sue Fisher (1994), atari oyunlarının bağımlılık yapıcı yönlerini tartışarak, DSM IV ölçütlerine başvurarak bu bağımlılık biçiminin tanımlanacağını savunmuştur. Fisher'a göre atari oyunlarına olan bağımlılık, kişiyi olumsuz yönde davranışlara iterek sosyal hayata zarar vermektedir.

Sıraladığı bağımlılık bileşenlerine bakıldığında, Young'un internet bağımlılığı ölçütleriyle benzerlikler görülse de Griffiths ve Davies, aşırı düzeyde video oyunu oynayan kullanıcının "internet bağımlısı" olmadıklarını ifade etmiştir. Onlara göre internet bağımlılığı, Young'un (1996) öne sürdüğü gibi birçok davranışı kapsamamaktadır. Bununla birlikte yazarlar, çevrimdışı oyun oynayanlar açısından değerlendirildiğinde, internet bağımlılığına dair yürütülen çalışmaların, bilgisayarda oynayanları anlamak konusunda iç gözü sağlayabileceğini belirtmiştir. Yazarlar aynı zamanda yukarıdaki ilkelerden yola çıkarak 'video oyun bağımlılığı'nın var olduğunu fakat bunun çok küçük bir azınlığı kapsadığını açıklamıştır (Griffiths ve Davies, 2005). Griffiths ve Davies, Koepp ve diğerleri (1998) ve Stolerman (1992) gibi isimlerin nörokimyasal çalışmalarına da değinerek video oyunu bağımlılığından söz ederken bunun nörolojik alt yapısını da anlamak gerektiğini savunmuştur. Fakat yazarlar, temel sorunun, bağımlılık kriterinin pek çok araştırmacı tarafından benimsenmesine rağmen video oyunlarına ilişkin bağımlılık konusunda kullanılan ölçütlerin yetersizliği, zamansal boyutun olmayışı, sorunlu davranışın yaygınlığına gereğinden fazla odaklanılması ve video oyunlarının bağlamının göz ardı edilmesi gibi problemlerden kaynaklandığına dikkat çekmiştir. Bir başka çalışmada Mark Griffiths, Daria J. Kuss ve Daniel L. King (2012) 'video oyun bağımlılığı'na yönelik değerlendirmelerinde, oyun bağımlılığında rol oynadığı düşünülen karakter, biyolojik faktörler ve diğer eşzamanlı hastalıklar gibi farklı unsurlara dikkat çekmiştir. Bu etkenlerin oyun bağımlılığı ile ilişkisinin kavranabilmesi adına, alanda daha çok araştırma yapılmasını önermişlerdir (Dinç vd., 2016, s.24).

Griffiths ve Davies'in yukarıda sıraladığı problemler, yine Griffiths ve diğerlerinin *Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming* [Çevrimiçi Bilgisayar Oyunlarında Oynama Değişkenleri ve Demografik Faktörler] (2004) adlı çalışmasında tartışılmıştır. Bu çalışmada Griffiths ve diğerleri, dönemin popüler oyunlarından biri olan *Everquest* oyuncularının temel demografik bir araştırmasını yapmıştır. Yazarlar araştırma kapsamındaki anket çalışmasında yaş, cinsiyet, uyruk, medeni durum, meslek ve öğrenim durumu gibi faktörleri, oyuncuların oyunu oynama sıklığını, oyuna dair geçmiş bilgilerini, oyun oynamanın en sevilen ve en az hoşça giden yönlerini ve son olarak oyun oynamak için oyuncuların herhangi bir ödün verip vermediklerini incelemiştir. Araştırmanın bir sonucu olarak altı çizilen noktalardan biri her oyunun farklı oyuncu kitlelerine hitap edebileceği, dolayısıyla oyuncuların homojen bir kullanıcı grubundan oluşmadığıdır.

Kiraly ve diğerlerinin yakın tarihli (2015) bir çalışması ise çevrim içi oyun oynama konusuna davranışsal bir bağımlılık biçimi olarak yaklaşan güncel bakış açısını resmeder. Yazarlar bu bağlamda, oyun oynama ve internet kullanımının özellikle tıp ve psikoloji literatüründe incelenmeye başladığını belirtmiştir. Ancak söz konusu incelemelerde çevrimiçi oyunların bağımlılık yapma riskinden yola çıkılarak bu oyunların negatif özelliklerine odaklanıldığının altı çizilmiştir. Bu çerçevede Kiraly vd., İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (Internet Gaming Disorder-IGD)'nun oyun bağımlılığı riskini ne ölçüde kapsadığını tartışmışlardır. DSM-V'in "Madde Kullanımı ve Bağımlılık Bozuklukları" bölümü altında, davranışsal bir bağımlılık olarak ele alınan dokuz IGD kriterine değinen yazarlar, bunların olası bir internette oyun oynama bozukluğunu saptamak konusunda çok genel kalabileceğini açıklamıştır. Buradan yola çıkarak, IGD kriterlerinin internetin kendi dinamiklerine özgü olarak geliştirilmesi ve bu medya aracının içinde bulunduğu bağlama uygun olarak değerlendirilmesini önermişlerdir. Ayrıca, bağımlılık teorisinden beslenen tedavi yöntemlerinin kişilere kendilerini davranışlarının üzerinde kontrol sahibi olamayan, yetersiz bireyler gibi hissettirme riski olduğunun altı çizilmiştir. Buna bağlı olarak, internette oyun oynamaya ilişkin yapılacak olan çalışmaların DSM-V'i ve DSM'in daha önceki versiyonlarını kaynak olarak kullanmasının meseleyi tam anlamı ile kavramak için yetersiz kalabileceğini vurgularlar (Kiraly vd., 2015).

DSM-V ölçütlerinden yola çıkarak yapılan çalışmalardan biri Chen ve arkadaşları tarafından geliştirilen “Chen Bağımlılık Ölçeği”ne dair araştırmadır. Geliştirilen bu ölçek, internet bağımlılığının internette oyun oynama bozukluğundan bağımsız biçimde tanılanmasına yönelik hazırlanmıştır (Laconi vd., 2014). Video oyunu oynamanın bağımlılık yapıcı potansiyeline yönelik çalışmalardan biri de Douglas Gentile’in (2009) patolojik oyun oynama üzerine odaklandığı incelemesidir. Gentile, 8-18 yaş aralığındaki oyuncularla yaptığı anket çalışmasının sonucunda patolojik oyuncuların patolojik olmayanlara oranla okulda daha başarısız olduğunu ve bunun dikkat problemleri ile birlikte seyrettiğini vurgulamıştır. Bununla birlikte, araştırmanın internete erişimi olan kitleyle sınırlı biçimde genellenmiş olması, bu kitlenin homojen bir yapı olarak ele alındığını ve patolojik video oyunu oynama ediminin kendine özgü bir izgede mi veya başka bir bozukluk kapsamında mı ele alınması gerektiğinin cevabını vermediğini kabul etmiştir. Tao ve arkadaşları (2010) ise internet bağımlılığını açıklamak amacıyla “İnternet Bağımlılığı Tanı Ölçütleri”ni geliştirmiştir. Tanı ölçütleri, semptom kriteri, dışlama kriteri, klinik olarak ileri derecede bozulma kriteri ve süre kriterini kapsamaktadır (Bozkurt vd., 2016). Böylece, Tao ve arkadaşları internet bağımlılığı bozukluğu olarak ele aldıkları internet kullanım biçimini özellikle belli bir süre çerçevesinde (üç aydan fazla ve günde en az altı saat olmak üzere internet kullanımı gerçekleştirmek) değerlendirerek açıklamaya çalışmıştır (Van Rooij ve Prause, 2014). Jeroen Lemmens ve diğerleri (2009), geliştirdikleri 21 maddelik bir tanı ölçeğiyle “(çevrim içi) dijital oyun bağımlılığı” kavramını açıklamak adına daha önce kumar bağımlılığından yola çıkılarak ortaya atılan (Young, 1996; Griffiths, 1995; Griffiths ve Davies, 2005) tanı kriterlerinin geçerliliğini ölçmüş ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ni geliştirmiştir.

Yukarıdaki çalışmalara bakıldığında, çevrimiçi dijital oyunlar ve bağımlılık arasındaki ilişki kurulurken internet, bilgisayar veya video oyunu bağımlılığını konu alan incelemelerden yola çıkıldığı söylenebilir. Bununla birlikte, akademide doğrudan çevrimiçi oyun bağımlılığını tanımlamaya yönelik yapılmış olan bir çalışma, Nicholas Yee (2002) tarafından gerçekleştirilmiştir. Yee, 1980’lerin en popüler çevrimiçi rol yapma platformu D&D (Dungeons and Dragons-Zindanlar ve Ejderhalar)’ın bir uzantısı olan günümüz MMORPG’lerinin bağımlılık konusunda D&D benzeri riskler taşıdığını ifade etmiştir. Yee, bunu yaparken kesin sonuç elde etmeyi amaçlayan istatistiksel bir analiz yerine, tanımlayıcı bir yaklaşım tercih etmiştir. Buna göre MMORPG’lerin

oyuncuya sunduğu ödül döngüsü, oyuncuyu cezbederek ya da daha fazla motive olmasını sağlayarak onu oyuna bağımlı hale getirebilmektedir. Yee, kimi zaman oyunun yarattığı çekiciliğin ve motive ediciliğin bir arada deneyimlenebileceğini belirtmiştir. Bununla bağlantılı biçimde oyunun kendi sürükleyici doğası, sosyal bir iletişim ağı oluşu, oyundaki ödüllendirme sistemi gibi etkenlerin oyuncunun dikkatini çeken unsurlar olduğunu belirtirken, teşvik unsurlarının ise düşük olumsuz hayat şartlarından kaynaklandığını ve bu anlamda MMORPG oynamanın bu olumsuzluklardan bir kaçış yöntemi olduğunu savunmuştur. Bunlara ek olarak Yee, her oyuncunun oyundan farklı derecelerde etkileneceğini ve MMORPG bağımlılığının, fiziksel yönünün yanında mutlaka psikolojik boyutunun da göz önünde bulundurulması gerektiğini açıklamıştır.

MMORPG'ler özelinde yaptıkları çalışmada Charlton ve Danforth (2007) argümanlarını, Brown'ın geliştirdiği (1991, 1993) ve Griffiths'in de çalışmalarının temelini oluşturan davranışsal bağımlılık ölçütleri çerçevesinde geliştirmişlerdir. Bununla ilgili olarak Charlton ve Danforth birbirinden ayrı iki davranış biçimi olan *bağımlılık [addiction]* ve *bağlılık [engagement]* durumları arasındaki farklılığı dile getirmiştir. Bu bağlamda internet dolayımı oyunların bağımlılık davranışı ile ilgili ilişkisine yönelik değerlendirmelerde kullanılan kriterlerin tanı koymak konusunda yetersiz kalabileceği vurgulanmıştır. Başka bir deyişle yazarlar, problemlili bir internet kullanımının var olduğunu kabul etmekle birlikte daha önce bilgisayarla ilintili bağımlılığın tanısında kullanılan bağımlılık ölçütlerinin uygun olmayacağını belirtmiştir. Bundan başka, problemlili internet kullanımının oyunla ilgili değişkenlere bağlı olup olmadığını saptamak amacıyla Caplan, Yee ve Williams (2009) tarafından MMO oyuncularının psiko-sosyal iyi oluşlarının incelendiği bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulardan yola çıkılarak, MMO'ların oyuncuların istikrarlı yüz yüze iletişim kurmasını riske atma potansiyeli üzerinde durulmuştur. MMO'ların problematik olabileceği sonucuna varan araştırmacılar, bu konuda daha net bir anlayış geliştirebilmek için internet dışı faktörlerin de incelenmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu çalışmanın ardından Caplan (2010) geliştirdiği Genellenmiş Problemlili İnternet Kullanım ölçeğinin literatüre girmesini sağlamıştır.

Çevrimiçi oyunlarla ilgili ilk istatistiksel analiz Griffiths, Davies ve Chappell (2003) tarafından gerçekleştirilmiştir. Söz konusu çalışmada toplanan sosyo-demografik ve

oyuna ilişkin verilerin ilerleyen dönemlerde yapılacak arařtırmalar için faydalı olması amaçlanmıřtır. Griffiths ve arkadaşları, buradan yola çıkarak konuya ilişkin diđer çalıřmaların aksine, oyuncu profilinin yetişkinlerden oluřtuđunu ve ergen çevrimiçi oyuncu stereotipini karřılamayacak derecede bir çeřitlilik sergilediđini belirtmiřtir. Özellikle *Everquest* isimli MMORPG üzerinde yaptıkları incelemeden yola çıkarak elde ettikleri verilerle yazarlar, çevrim içi oyunlar konusunda daha fazla arařtırmanın gerekliliđini vurgulamıřtır. Çevrimiçi oyunlara yönelik bađımlılık konusunu tartıřan bir bařka arařtırma, Wan ve Chiou'nun (2006) ergenlerdeki bađımlılık nedenleri üzerine gerçekteřirdiđi çalıřmadır. Arařtırmacılar, ergenlerin çevrimiçi oyunlara bađımlılık geliřtirmelerine neden olan faktörleri yarı yapılandırılmıř görüřmeler ve cümle tamamlama testi aracılıđıyla tespit etmeye çalıřmıřlardır. Bundan bařka, Chiu, Lee ve Huang (2004) tarafından yapılan arařtırmada çocuk ve gençlerdeki oyun bađımlılıđının belirlenmesi adına dokuz maddelik oyun bađımlılıđı ölçeđi geliřtirilmiřtir. Ölçek yapılandırılırken, DSM versiyonlarından farklı maddeler kullanıldıđı görülmüřtür.

Tüm bu çalıřmaların, dijital oyunların olumsuz özelliklerine deđinerek son kertede oyunların bađımlılık yapma riskinin ön kabulü ile gerçekteřirildiđi görülmektedir. Böylesi katı bir yaklařım yerine, oyunun sunduđu katılımcı öyküye ve bununla etkileřime geçen oyuncunun sosyo-kültürel arka planına odaklanmak gerekmektedir. Böylelikle, bireylerin oyunla bađımlılık düzeyinde kurabilecekleri iliřkinin hangi temel noktalara dayandıđı, genellemelere bařvurulmaksızın, bütüncül bir biçimde anlaşılabilir.

1.4.2. Türkiye'de Çevrimiçi Bađımlılık Odaklı Çalıřmalar

Türkiye'de yapılan çalıřmalara bakıldıđında, çalıřmaların çođunluđunun eđitim bilimlerinden beslendiđi görülmektedir (Günüç, 2009; Erboy, 2010; Esen, 2010; Döner, 2011; Derin, 2013; Kaya, 2013; Dođan, 2013; Tok, 2014). Bunların yanında sađlık bilimleri (Öz, 2009; Kaytanlı, 2011; Irmak, 2014) ve iletiřim bilimleri (Ferligül-Çakılı, 2013) gibi disiplinler tarafından ele alınan çalıřmalar da mevcuttur. Alandaki tüm bu arařtırmaların referanslarında, yurtdıřında çevrimiçi bađımlılık odaklı arařtırmalara öncülük eden çalıřmalar/isimler yer almaktadır. Dolayısıyla, ergen ve çocuklar yurtdıřında olduđu gibi Türkiye'deki arařtırmaların da örneklemini oluřturmaktadır (Günüç, 2009; Öz, 2009; Erboy, 2010; Yeřilyurt, 2014; Kaya, 2013; Döner, 2011;

Kaytanlı, 2011; Tok, 2014; Doğan, 2013; Derin, 2013 ve Ferligül-Çakılcı, 2013). Ağırlıklı olarak nicel yöntemlerin tercih edildiği araştırmaların bir kısmında, Selim Günüş (2009) tarafından DSM-IV kriterleri temel alınarak geliştirilen *İnternet Bağımlılık Ölçeği* (İBÖ)'nden yararlanılmıştır (Doğan, 2013; Derin, 2013 ve Ferligül-Çakılcı, 2013). Yine çalışmaların belirgin bir çoğunluğunda, internet ve doğrudan veya dolaylı olarak çevrimiçi oyunların sorunlu kullanımının yol açacağı varsayılan negatif etkenler analiz edilmiştir (Günüş, 2009; Erboy, 2010; Kaya, 2013; Döner, 2011; Kaytanlı, 2011; Tok, 2014; Doğan, 2013 ve Derin, 2013). Çalışmalarda başvurulan diğer veri toplama yöntemleri arasında, Horzum ve diğerleri (2008) tarafından geliştirilen *Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği*, (Erboy, 2010 ve Kaya, 2013). Lemmens tarafından geliştirilen *Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği* (Irmak, 2014) ve Young'un *İnternet Bağımlılık Ölçeği'nin* Bayraktar (2001) tarafından Türkçe'ye uyarlanmış hali yer almaktadır (Döner, 2011). Çalışmalar incelendiğinde, nicel ve nitel analiz yöntemlerini bir arada kullanarak yorumlayıcı bir çizgide ilerleyen araştırmalar saptanmıştır (Yeşilyurt, 2014 ve Ferligül-Çakılcı, 2013). Öte yandan, çalışmaların ağırlıklı olarak ana akım perspektifin benimsediği etki yaklaşımı ekseninde, nicel bulgulara dayanarak örüldüğü gözlemlenmiştir.

Ferahim Yeşilyurt ve Merve Öz'ün çalışmaları hariç yukarıda bahsi geçen tüm çalışmalar, oyuncu deneyimini yoğun biçimde dışlarken meseleye oldukça yüzeysel yaklaşmayı tercih etmişlerdir. Aynı çalışmalarda, oyuncunun oyunda geçirdiği süre ile ilgili terapi ve tedavi gibi klinik öneriler sunulmuş ancak, olası çözüm süreçlerine oyuncunun dahil edilmediği görülmüştür. Bununla birlikte, internet kullanıcısı çocuk ve gençlerin denetlenmesi ve korunması için eğitimciler ile ailelerin önemli rol oynadıklarının altı çizilmiştir. Söz konusu çalışmalarda sıklıkla dijital oyunların olumsuz etkileri vurgulanmış ve bilgisayar-internet kullanıcısı çocuklar ile gençlerin risk altında olduğu konusunda alarm verilmiştir. Bu şekilde çevrimiçi oyunlara katılan oyuncuların biricikliği ihmal edilmiştir. Dahası, çevrim içi oyunlar doğrudan ve dolaylı biçimlerde tehlikeli, gerçek dışı, sağlıksız, yabancılaşmaya, iş ve eğitim hayatında başarısızlığa, sosyal ilişkilerin bozulmasına yol açan bir bağımlılık nesnesi olarak sunulmuştur. Bu oyunların bağımlılık oluşturma potansiyelleri, şiddet, saldırganlık ve suç gibi olgularla ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Çalışmalar, oyuncu deneyimini genelleyerek oyuncu üzerinde toplumsal denetim kurulmasını öneren genel bir sonuca bağlanmıştır (Günüş,

2009; Erboy, 2010; Esen, 2010; Döner, 2011; Kaytanlı, 2011; Doğan, 2013; Derin, 2013; Ferligül-Çakılcı, 2013; Kaya, 2013 ve Irmak, 2014). Bağımlılık ve bilgisayar-internete yönelik olumsuz vurguları irdelleyen çalışmaların tamamında aile olgusuna yer verildiği görülmektedir. Ancak özellikle Gizem Tok'un (2014) çalışması doğrudan ebeveynlerin, çocuklarının internet kullanımına yönelik kaygı düzeylerine odaklanmıştır. *“Ortaöğretim Öğrencilerinin Ebeveynlerinden Algıladıkları İnternet Bağımlılığı Durumlarının İncelenmesi”* adlı yüksek lisans tezinde Tok, gençlerin ve çocukların ailelerinin koruması altında, “sağlıklı” bireyler olarak yetiştirilmesinin yollarını tartışmıştır.

“İlköğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi” adlı yüksek lisans çalışmasında Ceren Döner (2011), internet bağımlılığı ile ilgili olarak patolojik internet kullanıcılarını saptamak için semptom gösteren ve semptom göstermeyen kullanıcılar arasında bir ayırmda bulunmuştur. Buna bağlı olarak, sağlıklı ve patolojik bilgisayar-internet kullanımı çerçevesinde internet kullanımının kişi üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamıştır. Öte yandan Döner, bilgisayarı “denetimsiz” biçimde kullandıkları için en fazla gençlerin risk altında olduklarını belirtmiştir. Aylin Yalçın Irmak (2014) ise *“Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi”* adlı doktora tezinde dijital oyun bağımlılığının bir göstergesi olarak yorumlanabilecek sayısal veriye ulaşamamış olsa da Irmak, literatürde belirtilene oranla ulusal düzeydeki bağımlı oyuncu oranının yüksek olduğunu belirtmiştir. Diğer yandan Irmak, dijital oyun oynama edimini sağlıklı/sağlıksız ikiliği sınırları içerisinde ele alarak psiko-sosyal davranış bozukluğuna sahip olan ve oyun oynama düşüncesi ile isteğini kontrol edemeyen ergenlerin, oyun oynama davranışlarını bağımlılık düzeyine taşımaya eğilimli oldukları sonucuna ulaşmıştır. Buna ek olarak, *“Bilgisayar Oyunları ile Çocuk ve Ergenlerdeki Psikopatoloji Arasındaki İlişkinin Araştırılması”* isimli uzmanlık tezinde *“Bilgisayar Oyunları ile Çocuk ve Ergenlerdeki Psikopatoloji Arasındaki İlişkinin Araştırılması”* Umut Kaytanlı (2011), literatürde bilgisayar-internet kullanımı ile bilgisayar oyunları konusunda yapılan çalışmaların çoğunlukla “bağımlılık” ve “problemlili kullanım” üzerinde odaklandığına dikkat çekmiştir. Söz konusu çalışmaların artan bilgisayar-internet bağımlılığı riskini değerlendirdiklerine dikkat çeken Kaytanlı, MMORPG oyun türünün varsayılan bağımlılık oluşturma riskini yükselttiğini açıklamıştır.

Bilgisayar-internetin olumsuz etkilerini inceleyen çalışmalarda elde edilen veya var olan verileri desteklemek amacıyla yazılı ve görsel basında yer alan haberlere başvurmuştur. Bunlardan Ayten Doğan'ın (2013) "*İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı*" üzerine gerçekleştirdiği yüksek lisans çalışması, internetin yaygınlaşmasına koşturarak, internetin gençlerin bağımlılık geliştirmesine yönelik yarattığı endişenin haberlere konu olmasını göstermiştir. Böylece bir yandan tespit etmeyi amaçladığı internet bağımlılığı yaygınlığını onaylarken, diğer yandan sözünü ettiği bağımlılığın tedavisine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. A. Bedri Kaya (2013) ise "*Çevrim İçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması*" adlı yüksek lisans tezinde, Türkiye ve dünya basınında yer verilen oyun bağımlılığı konulu haberlerden örneklere başvurmuştur. Bu örnekler özellikle oyun oynama süresinin yol açtığı ölümleri ve oyunlara yapılan harcamaları vurgulamaktadır. Bu şekilde Kaya, dijital oyun bağımlılığı ve bunun yol açtığı olumsuz sonuçlara dikkat çekmek istemiştir.

Çevrim içi oyunların olumsuz etkilerine odaklanan çalışmaların dışında az da olsa ılımlı bir yaklaşım benimseyen incelemeler de bulunmaktadır. "*Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*" isimli yüksek lisans çalışmasında Merve Öz (2009), bilgisayar oyunu oynayan çocukların yalnızca bağımlılık, suça eğilim, saldırganlık vb. olumsuzlukların etkisinde kaldığını ileri sürmenin eksik bir değerlendirme olacağını belirtmiştir. Buna bağlı olarak sayısal veri analizi metodlarına başvurmuş da olsa Öz, değerlendirmesinde sosyallik, rahatlama, yüksek özsaygı, eğitim ve rehabilitasyon gibi olumlu etkilere dikkat çekmiştir. Bununla birlikte, çocukların bilgisayar oyunlarında uzun zaman geçirmesinden endişe duyan ebeveynlerin, oyun içeriklerine ve süreye dikkat etmeleri halinde çocuklarının bilişsel performanslarına katkıda bulunabileceklerini açıklamıştır. Böylece çocukların, oynama süresi belirli bir düzeyde olduğu takdirde planlama, kontrol etme, problem çözme, strateji oluşturma, karar verme, seçim yapma, sonuçları hesaplama, uyanık ve canlı olma ve odaklanma gibi çeşitli becerilerinin çok fazla oyun oynayan veya hiç oynamayan akranlarına oranla daha gelişmiş olabileceği saptanmıştır. Ancak buna rağmen Öz'ün çalışması, bilişsel etki düzeyinde kalmaktadır. Öz'ün çalışması dışında, Yeşilyurt (2014) "*Ergenlerin Çevrimiçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumların Değerlendirilmesi*" adlı doktora tezinde oyuncu deneyimlerinin önemine değinmiştir.

Yeşilyurt'un çalışması, özellikle ebeveynlerin çevrim içi oyunlara ilişkin endişelerini bağımlılık, şiddet ve suç ekseninde yapılan haberlere dair değerlendirmelere yer vermesi açısından oldukça dikkate değerdir. Burada Yeşilyurt, haberlerdeki bağımlılık kurgusunda, hikayenin temel noktası yerine (çalışmada örnek gösterilen cinayet haberinde, olayın katilin psikopatolojisi veya geçmişi ile değil öldürülen oyuncunun çevrim içi oyunda kazandığı para ile ilişkilendirilmesi) oyuncunun çevrim içi oyundaki aktivitesinin öne çıkarılmasını eleştirmiştir¹². Ona göre hem Türkiye'de hem dünyada yaygın olan çevrim içi oyunların bağımlılığa yol açtığı algısı, ebeveynlerin çocuklarının çevrim içi oyun deneyimlerine yasaklar veya kısıtlamalar getirmesi ile sonuçlanmaktadır. Bu durum, çocuk ile ailesi arasındaki iletişimin zarar görmesine kolaylıkla yol açabilmektedir. Bununla birlikte Yeşilyurt, çevrim içi oyunlarla ilgili birçok haber yapılmasına karşın, oyuncuların deneyimlerine dair bilgilerin yetersizliğine dikkat çekmektedir. Yeşilyurt'un bu çalışması metodolojik açıdan anket ve ölçek gibi nicel analiz yöntemlerine çevrim içi oyunların medya içeriklerinde bağımlılık çerçevesinde konu edilmesine eleştirel bir bakış için bir kapı aralamaktadır.

Dijital oyunlar ile ilgili gerek Türkiye'de gerekse dünyada daha fazla oyuncu odaklı çalışmanın yapılması gerektiği aşikardır. Aynı zamanda oyunu ve oyuncuyu stereotiplere sıkıştırmaya çalışmak yerine, yapılan analizlerin oyunun sunduğu dünya ile oyuncunun buradaki deneyimlerine daha detaylı bakması önemlidir. Buna bağlı olarak, popüler bir yeni medya formu olarak gündelik hayatta giderek yaygınlaşan dijital oyunlar, sundukları yararlar ve zararlar ile bir bütün olarak ele alınmalıdır. Böylece, olası risklere karşı oyuncuyu da içeren süreçler planlanabilmeli ve oyundan elde edilen faydaların nasıl kullanılacağı açıkça kavranabilir hale getirilmelidir.

¹² Ferahim Yeşilyurt'un *Ergenlerin Çevrim İçi Oyunlarda Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi* (2014) adlı çalışmasında "bağımlılık" kapsamında değerlendirdiği ve memurlar.net'te yer alan haber, Kasım 2009 yılında kaçırılan çevrim içi oyun 'Metin 2' oyuncusu, 12 yaşındaki Musa Kang'ın öldürülmesi ile ilgilidir.

Çalışmada bağımlılık konusunda bir başka habere daha yer verilmiştir:

Örnek Haber 2: *Masum gibi görünen bilgisayar oyunları can alıyor.*

Tayvan'da bir internet kafede özel oda kiralayıp Diablo 3 oynayan 18 yaşındaki Chuang adındaki bir genç, 40 saat boyunca aralıksız oyun oynayınca yaşamını yitirdi (haberturk.com).

1.5. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ

Çalışmanın bu bölümünde, bağımlılık ve çevrimiçi oyun tartışmalarını bütünsel bir çerçevede kavramak hedeflenmiştir. Bundan yola çıkılarak, çalışmanın hangi teorik çerçeve etrafında ilerleyeceği açıklanmıştır. Öncelikle eski dönemlerde oyunun doğasına yönelik çeşitli tanımlamalar geliştiren Huizinga, Suits ve Caillois gibi kuramcılarının çalışmalarına bakılmıştır. Ardından, oyun bilimcilerin (ludoloji) benimsediği yaklaşımın da yardımıyla, geleneksel oyunlar ve dijital oyunların çeşitlilik, akışkanlık ve bağlamsallık yönünden birbirlerinden çok da farklılaşmadıkları görülmüştür. Ancak oyun unsuru, tarihselliğine bağlı olarak artık dijital formlara entegre olmuştur. Bu entegrasyon süreci devam etmekteyken dijital oyunların birtakım belirleyici farklılıkları ortaya çıkmıştır. Bu anlamda yeni medya, tek belirleyici aktör olmasa da dijital oyunun farklı biçim ve niteliklerinin belirlediği bir platform olarak ele alınmıştır. Buradan hareketle, oyun ve dijitalin birlikteliği sonucu ortaya çıkan sanal coğrafya ile oyuncu eylemliliklerinin; çevrimiçi oyunlar ve MMORPG'ler yoluyla izlenebileceği önerilmiştir.

Çevrimiçi oyunları birer yeni medya formu olarak değerlendirirken, Jenkins'in medya yakınsaması ve katılımcı kültür, Bourdieu'nun habitus ve Murray'nin içine dalma kavramlarından yararlanılmıştır. Böylece, kitlesel katılımlı çevrimiçi oyunlardaki eylemlilik biçimleri yoluyla oyuncuların, dijital oyun kültürünün hem inşacıları hem de bu kültürün katılımcıları oldukları vurgulanmıştır. Bu haliyle çevrimiçi oyunların, birer ahlaki panik unsuru ve bağımlılık temsili olarak ana akım iletişim kuramlarının etki temelli yaklaşımı tarafından hangi sınırlılıklar çerçevesinde ele alındığına bakılmıştır. Bunun ardından, eleştirel iletişim kuramları çerçevesinde, kültür, ideoloji ve kimlik arasındaki ilişkiye odaklanmayı sağlayan kültürel çalışmalar akımının gündelik hayat pratiklerini kavramada önemli rol oynadığı açıklanmıştır. Bu bağlamda, eleştirel iletişim kuramlarına dayalı çalışmaların, çevrimiçi oyun bağımlılığı temelinde eleştirel medya okuryazarlığı ve öğrenme olgularına değinilmiştir. Bu değini aracılığıyla, incelenen haberlerde tespit edilen önyargılı temsillerin, dijital/çevrimiçi oyunu ve oyuncuyu ele alış biçimini kavrayabilmede faydalı olacağı tartışılmıştır. Aynı maksatla, dünyada ve Türkiye'de yapılan bağımlılık çalışmalarının başvurduğu etki temelli yaklaşım biçiminin hangi anlatı ve deneyim biçimlerini dışarıda bıraktığı, hangilerini hakim gerçeklik durum tanımları olarak odağa aldığı açıklanmıştır. Bunun neticesinde, dünyada yapılan

çalışmaların psikiyatri ve nöroloji üzerinde yoğunlaştığı, Türkiye’de çevrimiçi bağımlılık odağında yürütülmüş olan çalışmaların ise temelde eğitim bilimleri ve tıp gibi disiplinlerden beslendiği görülmüştür. Bu araştırmalardan yola çıkılarak, çevrimiçi medya haberlerinde ahlaki paniğin eşlik ettiği temsil sorunlarını daha kolay takip etmek mümkün olmuştur. Zira alandaki araştırmaların odağı ile ana akım medyanın haber metinlerindeki temsillerinin üretiminde faydalanılan temaların içerdiği anlamların örtüştüğü görülmektedir. Böylece, ahlaki panik ekseninde şekillenen çevrimiçi oyun bağımlılığının hangi toplumsal kalıp yargıları yeniden ürettiğini anlamak mümkün olacaktır. Dolayısıyla çalışmanın bu bölümü, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin durum tanımlarının analiz edileceği İkinci Bölüm’ün kavramsal ve kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır.

2. BÖLÜM

ANA AKIM MEDYANIN İNTERNET HABER SİTELERİNDE KİTLESEL ÇOK OYUNCULU OYUNLARA İLİŞKİN TEMSİL SORUNU

İletişim, farklı dünya görüşlerine ait çıkar çatışmalarının etrafında işleyen bir süreçtir; toplumsal pratiklerden bağımsız düşünülemez. Dolayısıyla, iletişim toplumsal pratiklere dair anlamlar arasındaki ilişkiyi sağlama işini bu çerçevede gerçekleştirir. Anlam aktarımı devam ettikçe ise belirli bir egemen grup ve onların kısmi çıkarlarına dayanan süreçler silsilesi söz konusu olacaktır (Dursun, 2013). Böylece biçimlenen ve aktarılan anlamları kendi beslendikleri dünya görüşleri çerçevesinde, çıkarlarına uygun olarak biçimlendiren egemen gruplardan biri ise kuşkusuz ana akım medyanın kurumlarıdır.

Özellikle küreselleşmenin etkisi ile birlikte 1990'lı yıllardan itibaren dünya çapında iletişim içeriklerinin üretimi, dağıtımı ve tüketimi, ulus-aşırı medya holdinglerinin kontrolünde sürdürülmeye başlamıştır (Yaylagül, 2006). Böylece temel kaygısı kar elde etmek olan ana akım medya kuruluşları, tüketim pazarında yerlerini almıştır. Böylesi bir ortamda *ana akım medya*, mülkiyeti büyük sermayeye ait finans, sanayi, iletişim, madencilik, enerji gibi alanlarda yatırımları olan, medya yatırımlarını ağırlıklı bu ekonomik kaynaklarla sübvans eden, iktidarla hem kamu ihaleleri, özelleştirmeler, lisanslar gibi doğrudan, hem de kamu denetimi üstünden dolaylı olarak ilişki içerisine bulunan büyük medya olarak ortaya çıkmıştır (Sönmez, 2013). Başka bir deyişle, ana akım medyanın sahipleri vardır. Bu medya sahipleri/patronları yatırımlarını sürdürebilmek için toplumdaki mevcut iktidar ve hakimiyet sahibi kurumlara bağlı olarak belirli konuları tartışmayı ya da tartışmamayı tercih etmektedirler. Bu nedenle, iddia ettiklerinin tersine kamu yararını temsil etmekten uzaktırlar; iktidar ve güç odaklarının bazı özel çıkarlarını temsil ederler. Dahası, ticari bir medya olan ana akım medya, kamusal meseleler yerine oyalayıcı, magazin ağırlıklı, tüketime ve rekabete dayalı bir yayın politikasının, dolayısıyla küresel bir tüketim kültürünün egemen olmasını teşvik etmektedir (Yaylagül, 2006).

Ana akım medyada haber ve habercilik anlayışı ise gazeteciliğin profesyonellik kodları ile belirlenmiştir. Buna göre haber, kişiler, olaylar veya şeyler hakkındaki en son ve ilgi

çekici enformasyondur. Haberdeki enformasyon ise mümkün olduğunca nesnel, dengeli ve tarafsız olmalıdır. Bunun sağlanması işi de gazetecinin sorumluluğundadır. Gazeteci bu işi son derece profesyonel bir şekilde, yani habere konu olan olay ve kişilere mesafeli bir tutum sergileyerek gerçekleştirecektir. Bu nedenle, gazetecinin habere konu olan olay veya olguya ilişkin bilgiyi olduğu gibi yansıtma yetisine sahip olduğu düşünülmektedir (Dursun vd., 2005, s.70). Ana akım medya haber dilinde sözüm ona başvuru tarafsızlık hiçbir şekilde onun temsil ettiği çıkarılardan bağımsız olmadığından, ürettiği temsil pratikleri de buna uygun olarak biçimlenecektir. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, Türkiye ana akım medyasındaki ve İnternet haber sitelerindeki haber metinlerinde çevrim içi oyun bağımlılığına ilişkin üretilen kültürel kodların ve eksik, yanlış veyahut aşırı temsil formlarının yaygınlığı da anlam kazanmaktadır.

2.1. ANA AKIM MEDYANIN HABER METİNLERİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞINA İLİŞKİN TEMSİL SORUNU

Hall'un (1997) deyişiyle temsil, kültürel alandaki dil aracılığıyla insanlara, olaylara ve nesnelere anlam verme işidir. Elbette ana akım medyanın kendisi de, bu anlamların üretildiği alanlardan biridir. Dolayısıyla, medyanın gerçekliği nasıl temsil ettiği, toplumsal kalıp yargıların sürdürülmesi açısından üzerinde durulması gereken bir süreçtir. Zira bireylerin günlük yaşantısı, hem medya enformasyonu hem de diğer bireylerin varlığı ile etkileşime girdikçe söylemler, düşünceler, kavramlar ve uzlaşmalar meydana gelmektedir. Buna ilaveten insanlar, medyanın ürettiği temsil biçimleriyle günlük hayat içerisindeki etkinlikleri yoluyla karşılaşarak bir deneyim alanı içine girmektedir. Üstelik bu deneyimleme kapasitesi, başkalarının deneyimleri ile sahici karşılaşmaların olmadığı dolayimli deneyimleri içerdiğinde daha da artmaktadır (Dursun, 2013). Yeni medya özelinde bu, hem internette haber okumak hem de oyun oynamak biçiminde gerçekleşebilen bir eylemler silsilesi olabilmektedir. Ana akım medyanın haber içeriklerinin üretimi ve dolaşımında interneti kullanım biçimi ise yeni medyayı geleneksel yapılarına entegre etmek yoluyla gerçekleşmektedir.

Ana akım medyada kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunlara ilişkin bağımlılık odaklı temsillerinin üretimi, oyunları ve oyuncuları sapkınlaştıran belirli temalar yoluyla ve ahlaki panik yaratımı üzerinden sürdürülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığına yönelik

internet haberleri, ahlaki paniğin türevleri niteliğindeki temsil biçimlerine başvurularak ve konu tek boyutlu bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu noktada, çevrim içi oyun bağımlılığını doğrudan veya dolaysız biçimde üretmede internet medyasının nasıl ilişkisellikler kurduğuna bakılmalıdır. Bu bakımdan, haber içeriklerinde üç temel temsil biçimine başvurulduğu söylenebilir.

Ana akım medya metinlerinde temsil, *aşırı temsil*, *eksik temsil* ve *yanlış temsil* olmak üzere üç şekilde gerçekleşebilir. *Aşırı temsil*, sadece yönetici sınıfın veya baskın tarafın/temsil edenin dünyasından daha fazla sayıda ve çeşitlilikte dünyayı temsil etmek yoluyla bir çoğulluk sunarak farklı olanın varlığının yok sayılacak derecede temsil edilmesidir. *Eksik temsil*, temsil edenin bazı anlamlara ve yorumlara dair yaptığı sınıflandırmalarla ve düzenlemelerle, belirli gerçekliklerin (söylem alanında) içerilerek diğerlerinin dışarıda bırakılmasını sağlamasıdır. Farklı olanın görünürlük düzeyinin en düşük düzeye çekilmesi ile gerçekleşir. Son olarak *yanlış temsil*, iktidarın kurumsallaşmış merkezlerinin sözüne daha büyük bir ağırlık verilerek, uyuşmanın yapılanmasında ve meşruluğun inşasında onları etkin kılmak görevlerini yerine getirmek şeklinde işlemektedir. Yanlış temsil, farklı olanın kendine özgü özelliklerinin baskın olan tarafından çarpılması ve olumsuzlaması ile ortaya çıkmaktadır. Böylece baskın olan tarafından, temsil edilen şeyin önceki anlamı yadsınarak mevcut durum doğallaştırılır. Şeyin anlamı genelleştirilerek temsil edilen tarihsel ve kültürel bağlamından soyutlanır, olası diğer anlamların temsillerinin ise önü kesilir (Dursun, 2013; Çam 2008). Günlük hayat içerisinde medyanın sunduğu enformasyonu büyük ölçüde internet yoluyla edinme imkanına sahip olan insanlar, sanal uzamda da ana akım medyanın tipik üslubu ile çerçevelenmiş haber metinleri ile karşılaşmaktadır. Çevrimiçi rol yapma oyunları söz konusu olduğunda da ana akım medyanın internet haber siteleri yoluyla dolaşıma sokulan haberlerin sıklıkla yanlış, eksik veya aşırı temsil yoluyla çevrimiçi oyunlara dair bağımlılık inşasını kurguladığı görülmektedir. Bu haber yazıları ağırlıklı olarak “teknoloji bağımlılığı” ve “internet bağımlılığı” ile “bilgisayar bağımlılığı” ve “oyun bağımlılığı” çerçevesinde örülmektedir.

Haberin inşasında başvurulan temsil tarzlarına, ahlaki panik ve toplumsal kaygı durumunun birer ürünü olarak başvurulmaktadır. Bir diğer deyişle, temsillerin üretimi ahlaki paniğe dayalı toplumsal oydaşma zemininin yaratılması ile yakından ilişkilidir.

Ahlaki panik, bütünüyle temsil eden ve temsil edilen ikiliğine dayalı anlamlandırma süreçlerinin bir ürünü olarak görülebilir. Bu süreçlerin baş aktörlerinden biri olan ana akım medya, norm dışı temsiller üretmek yoluyla toplumsal ahlakın sınırlarını belirlemektedir. Böylece çoğunluğun iradesini hem kendi çıkarları hem de çıkar çevreleriyle aynı düzeyde tutmaya çalışmaktadır. Bu noktada yeniden Stuart Hall ve diğerlerinin birincil ve ikincil tanımlayıcılar konusunda yaptığı açıklamalara dönmek faydalıdır. Daha önce belirtildiği gibi araştırmacılar, medyanın ahlaki panik yaratımındaki rolünü tartıştıkları çalışmalarında birincil ve ikincil tanımlayıcılar arasında bir ayırım yapmıştır. Buna göre ikincil tanımlayıcı olarak medya, birincil tanımlayıcılardan elde ettiği enformasyonu seçip yorumlamaktadır. Bu yorumlama sürecinde medya, nesnel, tarafsız, dengeli, olayla yorumun ayrıldığı bir yöntem izlediği iddiasıyla baskın/ayrıcalıklı olanı yeniden üretmektedir.

Tüm bu tartışmalar çerçevesinde, ahlaki panik olgusuna ilişkin daha geniş bir açıklama yapmak gerekmektedir. Bu amaçla, Stanley Cohen'in *Folk Devils and Moral Panics [Halk Şeytanları ve Ahlaki Panikler]* (2011) eserinden yola çıkmak mümkündür. Bu çerçevede Cohen, ahlaki paniği, var oluşu toplumsal menfaat ve değerleri tehdit ettiği kabul edilen durum, olay kişi veya grup olarak ele almıştır. Cohen ayrıca, bu paniğin bazen atlatılıp unutulabileceğini belirtmiştir. Başka zamanlarda tam tersi biçimde paniğin daha ciddi ve kalıcı etkileri olabilmektedir. Cohen, ahlaki paniğin böyle durumlarda hem yasal hem de toplumsal düzenlemelerde, hatta toplumun kendini algılama biçimlerinde değişikliklere neden olabileceğini açıklamıştır.

Cohen, ahlaki paniğin yarattığı koşulların toplumlarda belirli dönemlerde ortaya çıkan 'gençlik alt kültürleri'nin güçlü toplumsal ve ahlaki reaksiyonların oluşumuna yol açtığını belirtmiştir. Buna ilaveten Cohen, bu tarz toplumsal tepkilerin zayıflamakta olan aile değerleri ile artan çocuk suçları, serbestlik ve suç olgularıyla ilişkilendirildiğini belirtmiştir. Dahası, belli alt kültürle ilişkilenen gençler basın mensupları, ebeveynler, öğretmenler, mahkemeler ve polisler gibi otorite sahipleri tarafından toplumsal yıkımın sorumluları olarak tanımlanmaktadır. Bu tür sosyal gruplar, belirli insanları 'ötekiler' biçiminde etiketleyen kurallar yaparak ve bu kuralları uygulayarak toplumda sapkın olanın oluşumunu sağlamaktadır. Buradan anlaşılacağı üzere birinin sapkın oluşu, onun

kendi davranış biçimlerinden dolayı değil, onu bir suçlu konumuna yerleştiren kurallar ve yaptırımlar sonucu toplum tarafından anormal addedilmesi anlamına gelmektedir.

Cohen ayrıca (2011, s. 10), hakim sosyal grupların etiketleme sürecinde, ana akım medya kuruluşları gibi ticari kurumların önemli rol oynadığına dikkat çekmiştir. Örneğin uyuşturucu kullanımı gibi bir konuda medya, norm ve değerlere ilişkin toplumsal kaygılardan nemalanarak verdiği direktiflerle büyük ölçüde sarsıcı sosyal problemler yaratabilmektedir. Cohen bu noktada, Becker'ın ana akım medya için kullandığı *ahlaki girişim* [moral enterprise] ifadesinden yararlanmış ve bu aktörlerin toplumsal destek kazanmak adına kendi kapasitelerini suistimal ettiklerine dikkat çekmiştir.

Başka bir deyişle, ana akım medya yaygın bilincin oluşmasında eksik ve taraflı davranma eğilimindedir (Yaylagül, 2006, s.137). Buna paralel olarak Cohen (2011, s.10-11), suç, skandal, tuhaf olaylar ve etrafta olup bitenlere yönelik haberlerin ana akım medyada oldukça geniş yer tuttuğunu açıklamıştır. Böylece toplum, neyin doğru neyin yanlış olduğu konusunda bilgilendirilerek normal olanın sınırları çizilmektedir. Üstelik medyanın kışkırttığı ahlaki panik, mikro boyutlara ulaşır gündelik hayattaki alanını genişlettikçe etkisi de buna koşut olarak güçlenmektedir.

Yeni medya ortamlarının gelişmesiyle birlikte Cohen, panik unsurunun aynı zamanda medyalar arasındaki güç mücadelesine de işaret edebileceğini vurgulamıştır. Örneğin, hakim çıkar çevreleriyle olan ilişkisi ve giderek homojenleşen yapısıyla ana akım medya, bu konumunu koruyabilmek adına yeni medya teknolojilerini sapkın davranışlara zemin olmakla suçlayabilmektedir. Drotner (1999) bu durumu *medya paniği* olarak açıklamıştır.

Dijital oyunların bir tür alt kültür aktivitesi olup olmadığı bu çalışmanın tartışma konusu kapsamında değilse de, Cohen'in ifadelerine benzer bir bakış açısı, ana akım medya metinlerinde belirgin biçimde gözlemlenebilmektedir. Üstelik bu panik sarmalı medya paniği ile eklemlenmektedir. Bu bağlamda ana akım haberlerde çevrimiçi oyunlarla ilgili yaratılmak istenen panik ve bunun çeşitli temsil biçimleri ile yaygınlaştırılma çabasını hem örtük hem de açık yollarla görmek mümkündür. Bu nedenle, dolayimli bir etkileşim platformu olan çevrimiçi oyunlara bağımlılık ekseninde yüklenen suçlamaların dolaşıma girme biçimlerini bu tartışmaları göz önünde bulundurarak değerlendirmek gerekir.

Kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunların bağımlılık durum tanımı temelinde ele alınışı, oyunun dinamik yapısından izole bir yaklaşımın yaygınlaşmasına yol açmaktadır. Bunun yanı sıra, haberlerde konuya ilişkin yer verilen açıklamalar, psikiyatrlar, eğitimciler, akademisyenler, nörologlar, internet ve bilişim uzmanlar ile hükümet üyelerinin ileri sürdüğü argümanlarla sınırlı kalmaktadır. Böylesi ayrıcalıklı konumlara sahip söz edimleri, oyuncu deneyimlerini görünmez kılarak, oyuncuları kendilerine ait dilleri olmayan, hakkında söz ediminde bulunulan, sessizleştirilmiş edilgen bir konuma sabitlemektedir. Ana akım medyanın internet haber sitelerindeki haber metinlerinin, oyun ve oyuncu temsillerini bu şekilde kurgulaması okurların alternatif enformasyona ve farklı çoğul temsillere erişimini de kısıtlamaktadır. Böylece, ana akım medyanın internet haber sitelerinde toplumun genelinde oydaşılan ahlaki panik temsili yeniden üretilmekte ve bu temsil beslenmektedir.

2.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE VERİ TOPLAMA TEKNİKLERİ

Bu araştırmada, ana akım medyanın internet haber sitelerinde erişilen haber metinlerindeki çevrimiçi bağımlılık olgusunun ele alınış biçimini çözümlmek amacıyla, niteliksel içerik analizi yöntemine başvurulmuştur. İçerik analizi, niceliksel bir yöntem önermesi nedeni ile yakın zamana kadar eleştirel kuramcılar tarafından pek çok yönden eksik bulunmuştur. Buna bağlı olarak, içerik analizinin, azınlıkların niceliksel temsili ile hakim grupların konu edilme sıklıkları arasındaki karşılaştırmalara dayalı pozitivist bir yaklaşım tarafından benimsenmesi yönünden, uzun kavramsal tartışmaları yüzeysel bir boyutta ele aldığı savunulmuştur (Maigret, 2011, s.109). Ancak içerik analizinin nitel kullanımı da mümkündür. Bu çalışmada da, haber metinlerinde üretilen çevrimiçi oyun bağımlılığı temsillerini bir bütünlük içinde inceleyebilmek adına, nicel verilerle birlikte tematik yöneme dayanan niteliksel içerik analizine başvurulmuştur. Nitel analizin uygulandığı haber metinleri, niceliksel teknik yardımıyla tablolştırılmış temalar çerçevesinde gerçekleştirilen yorumlara dayanmaktadır. Bu yorumlar, temalarla ilişkili olarak belirlenen haber örnekleri üzerinde gerçekleştirilmiş olup, araştırmacının kendisine aittir. Dolayısıyla, aynı haber metinleri ile ilgili başka araştırmacılar, farklı yorumlar geliştirerek, farklı sonuçlara ulaşabilir.

İçerik analizinin genel bir tanımını yapmak için Klaus Krippendorf'un açıklamaları izlenebilir. Krippendorf, bir araştırma tekniği olarak içerik analizinin, mesaj içerisindeki verilerden yenilenebilir ve değerli çıkarımlar elde edilmesine olanak sağladığını belirtmiştir (akt. Binark, 2014, s.38). Böylelikle, içerik çözümlemesi yoluyla büyük metinlerin temel özelliklerini belirlemek ve incelemek mümkün olmaktadır. Bu amaçla, haber metinleri gibi medya ürünlerinde sosyal-kültürel sorunların ve değerlerin nasıl yansıtıldığını görmek adına içerik analizine sıkça başvurulmaktadır (akt. Binark, 2014, s.38). Dolayısıyla içerik analizi, nicel tekniklerin yanında nitel yöntemlerin kullanılmasıyla, kültürel bağlama dair değerli çıkarımlar yapılmasını da olanaklı kılmaktadır.

Özlüce söylemek gerekirse, niceliksel içerik çözümlemesi, açık içeriğin analizine odaklanırken, niteliksel içerik analizi örtük içeriğin çözümlenmesinde kullanılmaktadır (Binark, 2014, s.42). Bu doğrultuda, çalışmada başvuru alan içerik çözümlemesi yönteminin, nitel-nicel ölçeğine oturmasına dikkat edilmiştir. Buna istinaden, çalışmadaki haber metinlerinin neyi ima ederek kurgulandığını ortaya çıkarmak amacıyla niteliksel içerik analizinden yararlanılmıştır. Haber sitelerinden elde edilen verilerdeki eksik, yanlış ve aşırı temsilleri açığa çıkarmak adına, bu verilerin nicel özelliklerini belirten tablolar oluşturulmuştur. Böylece, kayıtlanan haber metinlerindeki temsillerin beslendiği kültürel kodlar ve durum tanımları anlaşılacak istenmiştir. Bu amaçla, araştırmanın malzemesi olan haberlerin temalara göre dağılımından yola çıkılarak, içeriğin örtük anlamı analiz edilmiştir. Bazı araştırmacılar, içerik analizinin nitel kullanımını tematik içerik analizi olarak adlandırmaktadır. Buna göre tematik analiz, nitel bilgilerin kullanıldığı bir çözümleme sürecidir (Altunışık vd., 2007, s.270). Luborsky (1994), temaları 'nicel ve nitel analiz üniteleri' olarak tanımlamıştır. Buna bağlı olarak yazar, içerik analizinde nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin birlikte kullanılmasını önermiştir. Luborsky'e göre temalar bilgi vericiler tarafından dile getirilen inançlar, tutumlar ve değerler biçiminde açıklanmaktadır. Buradan hareketle, konular hakkında kavramlaştırma görevini yapan temalar, içerik analizinin en faydalı birimi olarak yorumlanmıştır. Luborsky'e ek olarak Boyatsiz (1998), temaların verilerde bulunan örnekler olduğunu belirtmiştir. Dolayısıyla, olası gözlemleri organize eden ve bunların tanımlanmasını sağlayan temalar, olgunun değişik yönlerine ışık tutabilmektedir (akt. Altunışık vd., 2007, s.270).

Liesbeth Hermans ve Maurice Vergeer (2008, s.51), ağ ortamındaki metinler de dahil olmak üzere; hazır bir araştırma tekniği olmayan ortamlarda, araştırılan konunun elverişli olması halinde nicel ve nitel yöntemlerin bir arada kullanılmasının faydalı olacağına dikkat çekmiştir. Buna bağlı olarak, karma bir araştırma tekniğinin kullanılmasının, metnin arka planında üretilen anlama ulaşabilmek açısından araştırmacıya faydalı olabileceği savunulmuştur (akt. Binark, 2014, s.43). İnternet ortamındaki metinler gibi etkileşimli medya metinleri analiz edilirken, içerik çözümlemesinin kullanımı sırasında bir takım unsurlara dikkat çekilmiştir. Buna göre, ağ ortamındaki malzemelerin üzerinde uygulanan içerik analizi, içerik yaratımı, içeriğin aranması, içeriğin arşivlenmesi ve içeriğin kodlanması süreçlerinden oluşmaktadır (akt. Binark, 2014, s.39). Bu çerçevede, içerik çözümlemesinin Web 1.0 içeriklerine mi yoksa Web 2.0 içerikleri gibi kullanıcıların ürettiği malzemelerin yoğunlaştığı ve çok daha çeşitli içeriklere mi uygulanacağını belirlemek önemlidir. Bu çalışmada, içerik analizinin uygulandığı malzemeler, kullanıcı etkileşimine sınırlı ölçüde yer veren ve çoğunlukla profesyonel içeriklerin yer aldığı Web 1.0 ortamından elde edilmiştir. Buna bağlı olarak, birer Web 1.0 ortamı olan haber sitelerinde erişilen haber metinlerinin kayıtlanmasında, geleneksel medya metinlerinin örnekleme alınmasına benzer biçimde, web sayfasındaki paragraf veya cümleler belirleyici olmuştur. Bunun yanı sıra, web sayfasının içerdiği anahtar sözcükler (haber sitelerinde bu sözcükler, *etiket [tag]* yöntemi ile haber metinlerinin sonuna yerleştirilmektedir) de kayıtlamada kullanılan temel birimlerden biridir (Binark, 2014, s.40).

Temaların belirlenmesinin ardından, bu temaların yoğunlaştığı haber kategorilerini tespit etmek amacıyla, her bir gazeteye bağlı internet adresinde yayınlanan haberler belirli kategoriler altında dağıtılmıştır. Bu kategoriler, analiz amacıyla başvuru yapılan haber sitelerinin kendi ara yüzlerindeki *aile, sağlık, gündem, yerel haberler, eğitim, teknoloji(veya oyun ve uygulama haberleri), yazarlar, yaşam (veya hayat), hafta sonu, kültür-sanat ve magazin* haber kategorilerinden yararlanılarak oluşturulmuştur. Bu doğrultuda, analizi yapılan haber metninin ait olduğu kategori, o haberin yer aldığı web sayfasında, haberin hangi konuyla ilişkilendirildiğini belirtmektedir. Bu haber kategorilerinden *sağlık* ve *aile* kategorileri, web sayfalarında birbirilerinden ayrı ele alınmıştır. Ancak bu kategorilerin birbirine oldukça benzer içeriklere sahip haberlere yer verdiği görülmüştür. Çalışmanın bütünlüğünü korumak amacıyla bu iki kategorideki

haber metinleri, *aile-sağlık* başlığında birleştirilmiştir. Haber kategorileri ile ilgili ayrıntılar, Tablo 1’de açıklanmıştır.

Tablo 1. İncelenen Haberlerin Yayınlandığı İnternet Siteleri ve İncelenen Haber Sayılarının Kategorilere Göre Dağılımı

Gazetelerin İnternet Siteleri	Haberler	Aile-Sağlık	Gündem	Yerel Haberler	Eğitim	Teknoloji	Yazarlar	Yaşam	Hafta Sonu	Magazin	Kültür- Sanat
Milliyet.com.tr	62	4	2	48	-	3	3	2	-	-	-
Hurriyet.com.tr	65	4	3	47	4	4	2	-	-	1	-
Haberturk.com	47	5	2	36	-	2	-	2	-	-	-
Zaman.com.tr	8	5	-	-	1	-	1	-	1	-	-
Ntv.com.tr	3	1	-	-	-	2	-	-	-	-	-
Cnnturk.com	3	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-
Aksam.com.tr	6	3	-	-	-	1	-	1	1	-	-
Sozcu.com.tr	6	1	1	-	2	1	1	-	-	-	-
Yenisafak.com	7	-	-	-	-	-	2	5	-	-	-
Yeniakit.com.tr	6	1	-	-	1	1	1	1	-	-	1
Cumhuriyet.com.tr	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOPLAM	213										

Temalar ise web üzerinden erişilen haberlerin tamamının okunması sonucunda oluşturulmuştur. Örnekleme ilişkin temalar Tablo 3’te ayrıntılı olarak belirtilmiştir. Hem Tablo 1 hem de Tablo 3’teki verilere bakıldığında, ana akım medya haberlerinin tek tipleştirici inşasında, yerel düzeydeki yasal düzenlemelerin özellikle *milliyet.com.tr*,

hurriyet.com.tr ve *haberturk.com* sitelerinde oldukça ön planda olduğunu görmek mümkündür. Kamu otoritelerinin baskın bir rolü ise yalnızca *yerel haberler* kategorisinde değil, bunun dışındaki kategorilerde de belirgin biçimde izlenebilmektedir. Bu durum, temaların analizi kapsamında detaylandırılacaktır.

Haber metinlerinde kullanılan görseller, temaların analizini tamamlayıcı bir niteliğe sahiptir. Bu hususta, metinlerin içine gömülü anlamları pekiştiren görsellerin, ahlaki panik unsurunun üretimindeki rolü ortaya çıkarılmak istenmiştir. Bu amaçla, görsellerde kullanılan öğeler *uzman, çocuk, genç, yetişkin, oyun, dijital medya ikonları, cihaz ve diğer* biçiminde gruplanmıştır. Bu öğelerin kullanım sıklığından yola çıkılarak, görsellerin bağlamla ilişkili/kopuk temsillerin üretiminde metne nasıl eşlik ettiğini anlamak amaçlanmıştır. Şunu belirtmek gerekir ki, incelenen haberlerin bazılarında, birden fazla görsel malzemedan faydalanılmıştır. Buna ek olarak, aynı haberde, söz gelimi, yetişkin ve uzman görsellerinin veya hem çocuk hem de uzman görsellerinin metnin farklı yerlerinde konumlandırıldığı görülmüştür. Tüm bu bulgular, aynı haberde kaç görsel malzemenin yer aldığına göre değil, her bir haberde hangi tip görsel malzemenin kullanıldığı temel alınarak tablolaştırılmıştır. Görsellerin içerdiği öğelerin dağılımına ilişkin detayları, Tablo 2.'de görmek mümkündür. Bu görsel malzemelere, örnek haber metinlerinin değerlendirildiği sırada yer verilecektir.

Tablo 2. Haberlerde Kullanılan Görsellerin İçerdiği Ögelerin Haber Sitelerine Göre Dağılımı

HABER SİTELERİ	GÖRSELLER							
	Uzman	Çocuk	Genç	Yetişkin	Oyun	Dijital Medya İkonları	Dijital Cihazlar	Diğer
Milliyet.com.tr	30	12	9	26	3	2	-	-
Hurriyet.com.tr	25	15	8	19	3	1	2	1
Haberturk.com	21	16	6	23	2	-	1	-
Zaman.com.tr	1	5	-	1	1	-	-	-
Ntv.com.tr	-	-	-	2	-	-	1	-
Cnnturk.com	-	1	1	-	1	1	-	1
Aksam.com.tr	1	2	1	1	1	-	-	-
Sozcu.com.tr	-	3	1	1	1	-	-	-
Yenisafak.com	-	3	1	-	-	-	1	-
Yeniakit.com.tr	1	1	-	1	-	1	-	1
Cumhuriyet.com.tr	-	-	-	1	-	-	-	-

Uzman, çocuk, genç ve yetişkin kategorilerinde yer alan görsel malzemeler, açıklamayı yapan uzmanın iş ortamından veya haberde konu edilen eğitim/konferans/seminer etkinliğinde yaptığı konuşmadan alınan görüntülerinden oluşmaktadır. Çocuk, genç ve yetişkinler ise çoğunlukla ev ortamında, ilgilerini yoğun biçimde bir veya birden fazla dijital cihaza odaklamış fotoğraflarla temsil edilmiştir. Buna ek olarak, bir kısmı çocuk, genç ve yetişkin fotoğraflarından oluşan görsellere, yine habere konu olan etkinliklere katılımını göstermek amacıyla başvurulduğu da görülmüştür. Söz konusu görsellerde, çocukların/gençlerin, yetişkinlerle çoğunlukla bir arada olmadığı tespit edilmiştir. Yetişkinler ve çocukların/gençlerin birlikte yer aldığı görsel malzemelerde, çocuğunu dijital cihazdan uzak tutmaya çalışan yetişkin tasvirleri dikkat çekmiştir.

Tablodaki *oyun* başlığında, analiz kapsamında değerlendirilen haber metninin kaçında dijital oyunlara ilişkin görsel malzemeye yer verildiği gösterilmiştir. *Dijital medya*

ikonları, haber metnindeki konuyu temsilen kullanılan, genellikle tablet, cep telefonu ve dizüstü/masaüstü bilgisayar ekranında yer alan dijital medya ikonlarına denk gelmektedir. *Dijital Cihazlar* kategorisiyle ise, dijital cihazların, haberlerde kimi zaman bir çift insan elini bağlayarak onu tutsaklaştıran fare ya da ethernet kablosu benzeri metaforik bir üslupla, teknolojiye ilişkin olumsuz temsilleri pekiştiren birer görsel malzeme olarak kullanımını belirtmek amaçlanmıştır. Son olarak, tablodaki *diğer* kategorisi, haber içeriğiyle dolaylı/metaforlara dayalı bir anlam ilişkisine sahip görsel kullanımlarına işaret etmektedir.

Tablo 3. İnternet Haber Sitelerindeki Haberlerin Analizi Sonucu Ortaya Çıkan Temalar

TEMALAR	milliyet.com.tr	hürriyet.com.tr	haberturk.com	yenisafak.com	sozcu.com.tr	yeniakit.com.tr	aksam.com.tr	zaman.com.tr	cumhuriyet.com.tr	cnnturk.com	ntv.com.tr
Uzman Yorumlarının Kullanımı	54	50	39	6	3	3	3	7	2	1	2
Sayısal Verilere Başvurma	13	9	5	3	3	2	2	6	1	2	2
Kamu Otoritelerinin Rolü ve Yasal Düzenlemelere Vurgu	50	57	45	1	1	3	1	-	-	-	-
Kullanım Süresi	18	12	10	4	2	3	2	4	1	2	1
Bir Denetim Mekanizması Olarak Ailenin Rolü	25	21	22	6	3	3	2	6	1	1	-
Milli ve Manevi Değerlere Vurgu	15	11	9	1	1	2	1	-	-	-	-
Geleneksel İletişim Kodlarının Önemi	15	8	2	2	1	2	1	3	-	-	-
Sağlığa Olumsuz Etkiler	29	28	21	4	4	3	1	5	1	1	2
Sanal-Gerçek Ayrımının Üretimi	22	21	12	2	1	2	3	5	1	1	-
Kimlik Sorunu	25	27	11	5	2	2	3	6	1	3	1
Nostaljinin Yeniden Üretimi	8	6	1	1	-	-	1	-	1	-	1
Oyun Endüstrisinin Bugünü ve Geleceği	4	2	1	-	1	-	1	1	-	2	-

Son olarak, haberlerde başvuru kaynaklar, *haber ajansı*, *özel kaynaklar* ve *resmi kaynaklar* biçiminde gruplandırılmıştır. Bu gruplandırmadan yola çıkarak, haber sitelerinin içerik oluşturmada faydalandıkları verileri elde etme sıklıkları anlaşılacak istenmiştir. Öte yandan, haber sitelerinin, içerik oluşturmak amacıyla topladıkları bilgileri hangi kaynaktan edindikleri, haber metnindeki uzmanların ne'liğini anlamaya yardımcı olmuştur. Gruplandırmada, *haber ajansları* başlığı altında değerlendirilen haberler, ikincil kaynak niteliğinde başvuru haber ajansları tarafından, olaylara ilişkin aktarılan bilgilerin haber sitesinde derlemesi yapılan haber metnidir. İnternet sitelerindeki köşe yazıları ile muhabirlerin, haber metnine ilişkin bilgileri alıp derledikleri ve toplum tarafından "uzmanlık"ları tartışılmaz kabul edilen ikincil kaynaklar, *özel kaynaklar* olarak tanımlanmıştır. Buna ek olarak, haber portalları ile *doktoramcam.com*, *shiftdelete.net* gibi diğer portallar, *silikonvadisi.tv* de metnin derlemesinde başvuru özel kaynaklar olarak değerlendirilmiştir. *Resmi kaynaklar* ise kamu kurum ve kuruluşu üyesi kamu otoritelerini tanımlamaktadır. Çalışmada analiz edilen haber metinlerinden bir kısmında, ikincil kaynak olarak kamu otoritelerinin/kurumlarının görüşlerine başvurulmuştur. Haber kaynaklarına ilişkin yapılan gruplandırmadan elde edilen sayısal bulgular, Tablo 4.'te gösterilmiştir.

Tablo 4. Haber Kaynaklarının Haber Sitelerine Göre Dağılımı

Haber Siteleri	Haber Ajansı	Özel Kaynaklar	Resmi Kaynaklar
Milliyet.com.tr	50	12	-
Hurriyet.com.tr	53	12	1
Haberturk.com	44	5	3
Zaman.com.tr	3	4	1
Ntv.com.tr	2	-	-
Cnnturk.com	-	2	-
Aksam.com.tr	-	5	-
Sozcu.com.tr	2	4	-
Yenisafak.com	4	3	-
Yeniakit.com.tr	-	5	-
Cumhuriyet.com.tr	1	1	-

Araştırmanın örnekleme, Dilek Kurban ve Ceren Sözeri'nin 2012 yılına ait *İktidarın Çarkında Medya: Türkiye'de Medya Bağımsızlığı ve Özgürlüğü Önündeki Siyasi, Yasal ve Ekonomik Engeller* isimli araştırmasında yer alan medya grupları ve şirket sahipliği değerlendirmelerine ve göre belirlenmiştir¹³. Cumhuriyet gazetesi, bu gruplandırma içinde yer almıyor olsa da ana akım medya yapısıyla uyumlu haber içeriklere yer vermesi bakımından araştırma kapsamına dahil edilmek istenmiştir. Dolayısıyla seçilen örneklem, büyük medya kuruluşlarının internet haber sitelerinden oluşmaktadır. Bu doğrultuda, ağ üzerinden, *Milliyet.com.tr*, *Hurriyet.com.tr*, *Sozcu.com.tr*, *Aksam.com.tr*, *Yenisafak.com*, *Yeniakit.com.tr*, *Zaman.com.tr*, *Cumhuriyet.com.tr*, *Ntv.com.tr* ve *Cnnturk.com* olmak üzere 11 internet haber sitesinde toplam 213 habere erişilmiştir. Söz konusu haber sayfalarını tespit ederken farklı medya gruplarından gazeteler seçilmesine dikkat edilmiştir. İnternet içeriklerinin geleneksel medya haberlerinden farklılık göstereceği göz önünde bulundurularak, köşe yazısı veya söyleşi niteliğindeki internet yazıları da örneklem içerisine dahil edilmiştir.

Ana akım medyanın internet haber sitelerinde yer alan haberlerde çocuk ve gençleri konu alan içeriklere daha fazla ağırlık verilmesi nedeniyle; çalışma aralığı okulların açılış dönemi olan 1 Eylül 2015 ile dönem sonuna denk gelen Şubat 2016 bitimi arasındaki süre olarak seçilmiştir.

Bu tarihler arasında çevrimiçi oyun bağımlılığı çerçevesinde değerlendirilmek üzere erişilen haberleri tespit etmek, yalnızca gazetelerin kendi sitelerinde yapılan aramayla mümkün olmamıştır. Bu uygulama yalnızca, detaylı arama seçenekleri ve arşivi ile *hurriyet.com.tr* ve *milliyet.com.tr* olmak üzere iki web sitesinde faydalı olmuştur. Bu nedenle, bütün gazetelerin internet sayfalarındaki ilgili haber içeriklerine ulaşmak adına ayrıca google.com.tr üzerinden tarama gerçekleştirilmiştir.

İnternet üzerindeki haber metinlerine erişmek için kullanılan anahtar kelimeler çevrimiçi bağımlılık”, “internet bağımlılığı”, “oyun bağımlılığı”, “bilgisayar bağımlılığı” ve “dijital bağımlılık” olarak belirlenmiştir. Ayrıca metinler internette taranırken, haber içeriklerinde yaygın biçimde kullanılan “teknoloji bağımlılığı” da taramada kullanılan

¹³ Ceren Sözeri ve Dilek Kurban tarafından yayınlanan bu rapor, medya sahipliğinin yapılanmasına ilişkin bilgiler sunmuştur. Bu çalışmada, medya gruplarının sahip olduğu şirketler detaylı olarak gruplanmıştır. Farklı medya gruplarından gazeteleri seçebilmek amacıyla, Sözeri ve Kurban'ın bu gruplandırmasından faydalanılmıştır.

anahtar kelimelere dahil edilmiştir. Tarama sonucunda gazetelerin internet sayfalarından elde edilen içeriklerin kayıtlama yolu olarak, ilgili web sayfalarının bağlantı adresleri kaydedilmiş ve ardından aynı sayfaların PDF biçiminde bilgisayara kayıtlanması sağlanmıştır. Böylece, web sayfasının linkine erişimde sorun yaşanması halinde, çözümlenmeye PDF dosyasından devam etmenin mümkün olması amaçlanmıştır.¹⁴Çözümlemesi yapılacak haber içerikleri taranırken, başlı başına mobil cihazlar ve sosyal medyayı konu alan haberler, araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır.

Bu çalışmanın örnekleme, zamansal koşullar nedeni ile sadece belirli bir dönem aralığındaki haberlerle sınırlıdır. Bu nedenle haber içeriklerinde çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin eğilimlerin çözümlemesini yapan daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır.

Şunu belirtmek gerekir ki, internetin hipermetinsellik özelliği, kimi zaman çalışma kapsamında ulaşılmak istenen haberlere ulaşılmasını veya bu haber metinlerini ayırt etmeyi zorlaştırmıştır. Birbirine bağlı hiperlinkler, kayıtlama sırasında farklı sayfalara yönlendirme yaparak haber metinlerini filtrelemeyi zaman zaman güçleştirmiştir. Zira internetteki içerikler, çok fazla sayıda, çok çeşitli, yoğun ve birbirleri ile bağlı metinlerden oluşmaktadır (Binark, 2014, s.31). Öte yandan, ağ ortamının hipermetinselliği, haber sitelerinin ara yüzündeki arama motorlarının yetersiz kaldığı durumlarda, *google* arama motoru aracılığıyla araştırmaya ilişkin daha fazla veriye erişmede yardımcı olmuştur.

Son olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığı tartışılırken, dijital oyun endüstrisi bu çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur. Bunun temel nedeni, çalışmanın kültürel süreçlere ağırlık veriyor oluşudur. Ancak, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin ana akım medya temsilleri ile ahlaki panikle bütünleşen bu temsil süreçlerinin, ekonomik politik süreç ve aktörlerle ilişkisinin tartışılması alandaki başka bir boşluğu doldurmak konusunda oldukça etkili olacaktır.

¹⁴Feza Gazetecilik, araştırmanın yapıldığı süre zarfının ardından 27 Temmuz 2016 tarihinde İstanbul 6. Sulh Ceza feshedilmiş ve bünyesinde yayın yapan zaman.com.tr'nin faaliyetleri de durdurulmuştur. İlgili web sitesine erişim hali hazırda mümkün olmadığından, haberlerin kayıtlanmasının ardından yapılan çözümlenmeler PDF üzerinden gerçekleştirilmiştir. Yine aynı sebepten, zaman.com.tr'nin sitesinden kayıtlanmış olan haberlerin analizinde, web sayfası linkine gönderme yapmak ve linklere kaynakçada yer vermek mümkün olmamıştır.

2.3. KİTLESEL ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE OYUNCULARA YÖNELİK OLARAK ANA AKIM MEDYANIN İNTERNET HABER SİTELERİNDE ÖN PLANA ÇIKAN TEMALARIN ANALİZİ

Ana akım medyanın internet sitelerinde yayınlanan haber metinleri, çevrimiçi oyun bağımlılığını pek çok farklı unsura başvurarak aktarmaktadır. Özellikle “internet bağımlılığı” ve “teknoloji bağımlılığı” yoluyla kurgulandığı görülen çevrimiçi oyun bağımlılığın temsillerinde ön plana çıkan belirli temalar bulunmaktadır. Çevrimiçi oyunlar ve oyunculara ilişkin ahlaki paniğe dayalı durum tanımları geleneksel toplumsal değerlere vurgu yapan bu temalar yardımıyla üretilmektedir.

Bu çalışmada incelenen çevrimiçi haberlerin başvurduğu temalar birbirlerinden ayrı ayrı değerlendirileceklerse de, birbirlerinden kopuk değildirler. Temaların analizi yapılırken, temaların haberlerde başvurulma sıklıkları göz önünde bulundurulmuş ve buna bağlı olarak, “uzman yorumlarının kullanımı” temasına öncelik verilmiştir. Bunun devamında gelen temalar ise, aralarındaki ilişki temel alınarak sıralanmıştır. Temalar özetle, uzmanların aileyi bir “denetim mekanizması” olarak devreye sokması; bu denetim mekanizmasının aile içi yüz yüze ilişkilere dayanmasından ötürü, bütün sosyal ilişkiler için geleneksel iletişim kodlarının öneminin vurgulanması; yüz yüze iletişimin gerekli kıldığı mekânsal yakınlık; sanal-gerçek ikiliğinin doğurduğu “gündelik hayattan kopuk yaşama” algısı ve buna bağlı olarak çeşitli eksenlerde tartışılan kimlik sorunu; gündelik hayattan uzaklaşma tespitini kolaylaştırmada başvuru alan dijital cihaz kullanım süresi; uzun süre dijital cihaz kullanma/çevrimiçi olma sonucu ortaya çıktığı ileri sürülen sağlığa olumsuz etkiler; çocuklarının ruhsal ve bedensel sağlığı için endişelenen ailelere hitaben nostaljinin yeniden üretilmesi; eski zamanlara yönelik duyguların doyurulma girişimine bağlı olarak milli ve manevi değerlerin yeniden inşası; milli değerlerin inşasında kamu otoriteleri ile yasal düzenlemelerin konumu; yasal düzenlemelere bağlı olarak oyun endüstrisinin bugünü/geleceği ve son olarak ana akım haberciliğin sıklıkla başvurduğu sayısal verilerin analiz edilmesinden oluşan bir akışa dayanmaktadır.

2.3.1. Uzman Yorumlarının Kullanımı

Şunu belirtmek gerekir ki, toplumsal yapıyı o veya bu şekilde ilgilendiren her gelişme aynı zamanda kültürel ve toplumsal normlara yönelik bir tehdidin somutlaşmış hali olarak görülür. Bu tehlikeye karşı toplumu uyaran ve değişmez kabul edilen bir takım geleneksel değerlerin sözcülüğünü yapan belirli mekanizmalar bulunmaktadır. Bu mekanizmalardan bir tanesi medya ise onun ürettiği ahlaki paniğin en temel destekleyici unsuru uzman görüşleridir.

Analizi yapılan haber metinlerinde, uzman yorumu ağırlıklı olarak hükümet üyelerinin görüşlerinden oluşmaktadır. Bununla birlikte haberlerin içeriğine göre, yorumlama yapan “bilirkişi”ler psikiyatr, nörolog, eğitimci, bilişim uzmanı ve özellikle köşe yazısı benzeri internet yazılarında yazarın kendisi olarak çeşitlilik göstermektedir. Hatta kimi zaman kişiler değil, doğrudan kurumlar ya da kuruluşların adı altında yapılan açıklamalar da uzman yorumları olarak değerlendirilebilir. Bağımlılık tartışmaları özelinde, söz konusu bu kuruluşlar arasında özellikle Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı ile Gençlik ve Spor Bakanlığı ve Yeşilay ön plana çıkmaktadır.

Haber metinleri üzerinde yapılan incelemelere göre, uzmanların görüşlerine dayalı açıklamalar, haberlere konu olan teknoloji, internet, oyun ya da bilgisayar bağımlılığına ilişkin argümanları destekleyici niteliğe sahiptir. Böylece haber metinleri, çevrimiçi oyunlar konusunda tek boyutlu bir durum tanımının üretilmesi yoluyla oyuncuya yönelik deneyimleri saf dışı bırakmaktadır. Görüşlerini “bilirkişi” konumundan aktaran uzmanlar, internet veya teknoloji kullanımı yoluyla ortaya çıktığı varsayılan bağımlılık tartışmalarını son derece dar bir çerçevede sürdürmektedir.

Uzman yorumlarına daha yakından bakmak için ilk olarak yenisafak.com’da yayınlanan 6 Eylül 2015 tarihli “Çocuklarımız bilgisayara bağımlı olmasın” başlığıyla yayınlanan internet yazısını değerlendirmek mümkündür¹⁵. Yenisafak.com sitesinin *yazarlar* kategorisinde yayınlanan bu metnin başlangıcında, yazar Mücahit Öztürk ile ilgili kısa bir özgeçmiş bulunmaktadır. Buna göre, Prof. Dr. Mücahit Öztürk, Hacettepe Üniversitesi Tıp Fakültesi’nden mezun olmuş ve ardından İstanbul Üniversitesi İstanbul

¹⁵<http://www.yenisafak.com/yazarlar/mucahitozturk/pazar/cocuklar%C4%B1m%C4%B1z-bilgisayara-bag%C4%B1ml%C4%B1-olmas%C4%B1n-2020614>

Tıp Fakültesi'ndeki Ergen Psikiyatrisi Uzmanlık eğitimi almaya başlamıştır. Bundan bağımsız olarak Google.com'da arama yapıldığında, Öztürk'ün kişisel web sayfasına erişmek ve yazar hakkındaki diğer bilgiler ile yazarın belirli kategorilerdeki yazılarına ulaşmak mümkündür. İnternet sitesinde “Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı” başlığı altında bir kategori de yer alan Öztürk'ün, alandaki profesyonelliğini destekleyici bu tür bilgi ve içeriklerin okuyucunun nezdinde yetkinliğinin onaylanmasını kolaylaştırdığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Öztürk, “Çocuklarımız bilgisayara bağımlı olmasın” yazısında yeni medya teknolojilerinin gündelik hayata aktif biçimde dahil oluşunu, bilgisayar bağımlılığının kaynağı olarak kabul etmektedir. Bununla birlikte Öztürk, konuya ilişkin en temel problemin, çocukların bilgisayarı çok uzun süre kullanmaları olduğunu ifade etmiştir. Öztürk, çocuğun bilgisayarda hangi içeriğe eriştiğinin de önemli olduğunu belirterek aileler için adeta bir “bilgisayar kullanım kılavuzu” sunmaktadır. Böylece, “bilgisayar bağımlılığı” çocuğun bilgisayarı kullanım süresine ve biçimine göre belirlenen, bilgisayar kullanımını bağlamsallıktan ve çocuğun karar verme süreçlerinden tamamen soyutlayan bir olgu olarak tanımlanmıştır. Bilgisayarda oynanan oyunlar ise çocuğun sağlığına zarar veren nesnelere olarak tanımlanırken, çocuğun oyun içeriklerini alımlama biçimi onun pasif bir birey olduğu öngörüsüyle bilgisayarın olumsuz etkileri etrafında örülmüştür.

“Bilgisayar bağımlılığı”nın hangi bileşenlerden oluşabileceğini ve bunun yol açabileceği zararlarını açıkladıktan sonra yazar, çocuğun bilgisayar kullanımının ebeveynleri tarafından denetlenmesi, arkadaşlar ve aileyle etkinlikler planlanması ile çocukların spor, hobi gibi aktivitelere teşvik edilmesine yönelik çözüm önerileriyle metni sonlandırmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde psikolojik, sosyal ve fiziksel anlamda yapacağı olumsuz etkilerin alanda profesyonelleşmiş birinin ifadeleri ile aktarıldığında, toplumda algılanan tehlikenin boyutları düşündürücü bir hal alabilir. Bu tehlike özellikle ailelerin çocuklarını korumaları gerekeceği türden bir saldırı olarak algılandığında, konuyla ilgili yapılan uzman yorumları toplumdaki panik duygusunu pekiştirici ya da bu paniğin ortaya çıkmasını hızlandırıcı rol oynayabilmektedir.

Benzer bir deęerlendirmeyi, haberturk.com sitesinin *saęlık* kategorisinde yayınlanan “*Çocuęunuz oyun baęımlısı mı?*” (28 Ekim 2015) haberi için yapmak mümkündür¹⁶. Yine doęrudan video oyunlarını konu alan bu haberde görüşlerine başvurulmuş uzman bu kez bir devlet kuruluđu olan Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlıęı’dır. Habere göre Bakanlık, özellikle çocukların “video oyun baęımlılıęı”nı tanıyabilmeleri adına ebeveynlere on soruluk bir formül sunmaktadır. Sorular, uyku düzeninde bozulma, kilo kaybı, sırt ağrısı gibi saęlık sorunlarının yanı sıra sosyal hayattan uzaklaşma, oyundaki karakterini geliştirmeye yoğunlaşma ve bu nedenle oyunda uzun süre vakit geçirme gibi ölçütlerden yola çıkarak çocuktaki “video oyun baęımlılıęı”nı tespit etmeyi amaçlamaktadır. Ebeveynler, sorulara verilen ‘evet’ cevaplarının sayısına göre bakanlıęın sunduęu bir takım öneriyle karşılaşmaktadır. Ebeveynlerin verdięi yanıtlar, çocuęun oyun oynamasının sorunlu bir aşamada olmadığını belirlemede kullanılmıştır. Bu doęrultuda sunulan önerilere göre, oyun oynaması henüz sorunlu bir evreye ulaşmamış olan çocuęun oynama edimini istikrarlı bir seviyede tutmak gerekmektedir. Önerilerin geri kalanı, oyun oynamak çocuk için sorunlu olmaya başlamışsa, oyun oynama konusunda sınırlar koymak ve son aşamada bir baęımlılık haline gelmiş olan oyun oynama edimi konusunda çocuk için yardım almak gibi seçeneklerden oluşmaktadır. Video oyunlarının çocuklar üzerinde doęrudan yaptıęı savunulan olumsuz etkiler, böylelikle yetişkin bir üslupla sürdürülen tartışmanın içine sıkıştırılmaktadır.

Haber metinleri yoluyla aktarılan “bilgisayar baęımlılıęı” ile “video oyunu baęımlılıęı”na ilişkin hikayelerin aktarılmasında, medya panięinin sözcüsü profesyonellerin müdahalesini içeren aşamaları görmek mümkündür. Drotner (1999), yeni medyayla birlikte ortaya çıkan panik söylemlerinin duygusal ve hararetle yönüne dikkat çekmiştir. Buna göre, duygusallık yüklü medya panięi ahlaki yönden iki kutupludur; söz konusu yeni medya aracı ya iyidir ya da kötü. Drotner, bu tür durumlarda olumsuz tarafın daha görünür olduğunu açıklamıştır. Buna ek olarak, olumsuz eksende ilerleyen tartışmaların çoęunlukla çocuklar ve gençler üzerinde odaklandığını, tartışmaları yönetenlerinse eğitimciler, kültürel eleştirmenler veya akademisyenler olduğunu açıklamıştır. Tartışmanın örüntüsünün üç aşamaya dayandığını belirten Drotner’a göre başlangıcın ilk olarak patlak veren bir durumla yapıldığını, kamunun veya bir profesyonelin müdahalesi

¹⁶ <http://www.haberturk.com/saglik/haber/1145710-cocugunuz-oyun-bagimlisi-mi>

ile doruğa tırmandığını ve varsayılan problemlere ilişkin çözümlerin sunulması ile sönümlendiğini belirtmiştir. Yukarıdaki iki örnekte görüldüğü ve ilerleyen bölümlerde ele alınan örneklerde değerlendirileceği gibi, medya paniğinin üretimi, farklı alanlardan görüş bildiren uzman sesler aracılığıyla Drotner’ın özetlediği biçimde gerçekleşmektedir.

2.3.1.1. Haber Kaynakları ve Uzmanların Ne’liği

Tablo 4. incelendiğinde, hurriyet.com.tr, milliyet.com.tr ve haberturk.com’da yayınlanan haberlerin, kaynak olarak haber ajanslarından toplandığı belirgin biçimde görülmektedir¹⁷. Diğer sitelerde yer alan ajans haberleri ise bu üç haber sitesinden daha farklı bir dağılım göstermektedir. Haber ajanslarından elde edilen bilgilerin, ağırlıklı olarak Gençlik ve Spor Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı, kamu otoritelerinin/siyasetçilerin söylemlerine dayandığını söylemek mümkündür. Öte yandan, bu söylemlerin üniversite, ortaöğretim veya ilköğretim okulları gibi eğitim kurumlarında görev yapan eğitimcilerin/akademisyenlerin, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin yaptığı durum tanımlamalarıyla eklemlendiği tespit edilmiştir. Örneğin, Gençlik ve Spor Bakanlığı Akademisi öncülüğünde, Kredi ve Yurtlar Kurumu Gediz Kız Öğrenci Yurdu’nda gerçekleştirilen ‘Farkındalık Konferansı’nı konu alan haberde, konferansa eğitimci olarak katılan rehber öğretmen Nefize Cihangir’in görüşlerine yer verilmiştir (20 Kasım 2015)¹⁸. Buradan hareketle, bağımlılık konusundaki görüşlerini bildiren uzman ses Cihangir’in açıklamalarının; bu alandaki başka bir aktör olan Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın bağımlılık hususundaki yaklaşımı ile birleşerek bağımlılık temsillerinin üretimini teşvik ettiği söylenebilir.

Haber metinlerinde, eğitim kurumlarının yanı sıra, büyükşehir belediyeleri, valilik ve kaymakamlık çalışanlarının veya bu kurumların gerçekleştirdiği eğitim, açılış, seminer, konferans vb. etkinliklere katılım gösteren uzmanların görüşlerine sıkça başvurulmuştur. Haber metinlerinde çoğunlukla, bu uzmanların, eğitim ve psikoloji alanlarında görev/çalışma yapmış veya yapmakta oldukları vurgulanmaktadır. Bunun bir örneğini, “*Mezitli’deki ‘Anne Baba Okulu’ Sona Erdi*” başlıklı haber yoluyla serimlemek

¹⁷ Söz konusu haber ajansları, İHA, DHA, AA ve CIHAN olarak tespit edilmiştir.

¹⁸ Habere erişmek için: <http://www.hurriyet.com.tr/yurt-kur-gediz-kiz-ogrenci-yurdu-nda-ogrencilerle-farkindalik-konferansi-verildi-37199281>

mümkündür (22 Ocak 2016)¹⁹. Haberde, açıklamalarından alıntı yapılan Mezitli Belediye Başkanı Neşet Tarhan, internet bağımlılığı ve ailelerin bu konudaki sorumluluklarına değinmiştir. Ardından Tarhan, organizasyonda açıklamada bulunan psikolog Yaşam Yanardağ Çelik’e teşekkürlerini iletmiştir. Haber metni yapılandırılırken, Çelik’in açıklamaları dışarıda tutulmuş olsa da, psikoloğun internete ilişkin bağımlılık algılarını güçlendirici rolünü Tarhan’ın değerlendirmelerini izleyerek anlamak mümkündür.

Son olarak, incelenen haberlerde, Türkiye’de yeni medya teknolojilerine ilişkin yasakçı/denetçi düzenlemelerin, kamu otoriteleri ile işbirliği içindeki derneklerin/kuruluşların yönetici üyeleri olan uzmanlarca desteklendiği saptanmıştır. Bu kuruluşlar arasında, başta Yeşilay olmak üzere, USMED (Uluslararası Sosyal Medya Derneği), El Ele Derneği ve KASAD-D (Kadın Sağlıkçılar Eğitim ve Dayanışma Derneği) yer almaktadır²⁰. Bu metinler arasından, içerikte USMED yönetim kurulu üyesi olarak tanıtılan Ümit Sanlav’ın açıklamalarını aktaran haber örnek gösterilebilir. “*Sanlav, Sosyal Medyada Bağımlılık Türlerine Dikkat Çekti*” (11 Kasım 2015) başlığıyla, milliyet.com.tr’de yayınlanan metinde Sanlav, haberde sosyal medya bağımlılığının çeşitlerine dikkat çekerek bu bağımlılık türünün yol açacağı zararlara karşı okuru uyarmıştır. Sanlav’ın bu açıklamalarına, haber metninin başında yer alan fotoğrafı eşlik etmektedir. Haberin sonunda Sanlav, internet bağımlılığına karşı mücadelede Yeşilay ve BTK’nın çalışmalarına vurgu yapmıştır. Ardından metin, Sanlav’ın, internet bağımlılığı konusunda sunduğu tedavi önerisi ile sonlandırılmıştır. Böylelikle, çevrimiçi oyun bağımlılığı algısını pekiştiren temsiller, bu ve buna benzer biçimlerde birbiri ile içe içe geçen uzman yorumları aracılığıyla, ana akım medyanın internet haberlerinde yeniden üretilmektedir.

¹⁹ Bu haber milliyet.com.tr, hurriyet.com.tr ve haberturk.com’da yayınlanmıştır.

<http://www.hurriyet.com.tr/mezitli-deki-anne-baba-okulu-sona-erdi-37231723>

<http://www.milliyet.com.tr/mezitli-deki-anne-baba-okulu-sona-erdi-mersin-yerelhaber-1176937/>

<http://www.haberturk.com/yemel-haberler/haber/42751525-mezitlideki-anne-baba-okulu-sona-erdi>

²⁰ İlgili haberlere erişmek için:

<http://www.milliyet.com.tr/umit-sanlav-sosyal-medyada-bagimlilik-istanbul-yerelhaber-1058072/>

<http://www.hurriyet.com.tr/projeyle-gencleri-kotu-aliskanliklardan-uzak-tutacaklar-37235491>

<http://www.milliyet.com.tr/internet-bagimliliği-onleme-projesi-istanbul-yerelhaber-1211774/>

Milliyet.com.tr - İstanbul Haberleri - Haber 11 Kasım 2015 - 10:50

ÜMİT SANLAV, SOSYAL MEDYADA BAĞIMLILIK TÜRLERİNE DİKKAT ÇEKİ



IHA

Sosyal Medya Savaşları Kitabı Yazarı ve USMED Yönetim Kurulu Üyesi Ümit Sanlav, hızla yayılan sosyal medya bağımlılığına ve bağımlılık türlerine dikkat çekti. Kimileri için iletişim, kimileri için kız-erkek arkadaş bulma, kimileri için dostluklar kurma, kimileri için propaganda ve PR, kimileri için kitle yönlendirme ve yönetme aracı olan sosyal medya; gelişen teknoloji imkanlar ve alim gücüyle bağlantılı olarak hayatımızın başköşesine yerleşti. Bunun doğal sonucu olarak da sosyal medya bağımlılığı her gün daha fazla konuşulan bir konu olmaya başladı. Peki sosyal medya bağımlılığının çeşitleri neler, ne gibi sakıncaları var ve tedavisi mümkün mü?

Sosyal Medya Savaşları Kitabı Yazarı ve Uluslararası Sosyal Medya Derneği (USMED) Yönetim Kurulu Üyesi Ümit Sanlav, teknolojinin sınırsız ve sonsuz yararlarına rağmen, akıllıca kullanılmadığında oluşabilecek zararlarına değinirken, sosyal medya bağımlılığına dikkat çekti. Sosyal medya bağımlılığını genel hatlarıyla "İnternet başından ayırlamama, internete girmeyince kendini boşlukta ve huzursuz hissetme, sürekli bir şeyleri kaçırmış hissinin kapılma ve günlük yaşamını devam ettirememeye" durumu olarak özetleyen Ümit Sanlav, herkesin kendisini sorgulaması için onlarca bağımlılık türü arasında en popüler olanlarını özetledi.

NE TÜR BİR BAĞIMLILIKTIR?

Ümit Sanlav, "Her gün daha fazla konuşulan bir konu olan sosyal medya bağımlılığı, milyonlarca sosyal medya kullanıcılarını ilgilendiren bir konu olsa da; kimisi halen durumun ciddiyetinin, kimisi de ne çeşit bir bağımlı olduğunun farkında değil. Herkesin kendisini sorgulaması için birçok bağımlılık türü arasında en popüler olan bazıları özetledik" dedi.

Görsel 4. "Sanlav, Sosyal Medyada Bağımlılık Türlerine Dikkat Çekti"

Köşe yazısı türündeki metinlerin yazarları, her haber sitesinde farklılaşmaktadır. Buna karşın, belli başlı haber metinlerinin farklı başlıklarla, farklı haber sitelerinde dolaşıma girdiğini görmek mümkündür. Bu haberlerin içeriklerinde ufak değişiklikler yapılmış ve haberlerde kullanılan görseller farklılık gösterse de temel örüntüleri aynıdır. Yrd. Doç. Dr. Onur Noyan'ın açıklamalarının bir derlemesinden oluşan haber, bunlar arasındaki en belirgin örnek olarak gösterilebilir. Noyan'ın teknoloji bağımlılığına karşı "mücadele"de ebeveynlerin, çocukları korumaları için yapmaları gerekenleri sıralayan bu haber metinlerinden biri, yenisafak.com'da "*Teknoloji Bağımlılığına Karşı 7 Öneri*" başlığıyla yayımlanan haberdir (17 Kasım 2015)²¹. Diğer haber sitelerinden farklı olarak, yenisafak.com'da haberin alındığı kaynak adı belirtilmiştir. İkincil kaynak olarak haber metnine bilgi sağlayan bir başka uzman ise Talyaa Vardar isimli bir ebeveyn koçudur.

²¹ Haberin yayımlandığı diğer siteler şunlardır:

<http://www.yenisafak.com/hayate/teknoloji-bagimligina-karsi-7-oneri-2341771>

<http://www.haberturk.com/galeri/yasam/453735-teknoloji-bagimligina-karsi-7-oneri/1/17>

<http://www.milliyet.com.tr/teknoloji-bagimligina-karsi-7-pembelar-detay-cocuk-2149314/>

<http://www.sozcu.com.tr/2015/egitim/teknoloji-bagimligina-karsi-ebeveynlere-7-oneri-988101/>

<http://www.yeniakit.com.tr/haber/teknoloji-bagimligina-karsi-7-oneri-107399.html>

“Çocuğumu dijitalden nasıl uzak tutarım?” başlıklı Haber metnini derleyen muhabir, psikiyatri alanından bir isim olan Vardar’ın açıklamalarından faydalanmıştır (8 Ocak 2016)²².

Köşe yazısı biçimindeki metinlere bakıldığında, uzmanların çeşitlendiğini görmek mümkündür²³. Eğitim ve psikoloji disiplinlerinin yanı sıra, basın ve spor alanlarından görüş bildiren uzman sesler de, haber metinlerindeki açıklamaları vasıtasıyla çevrimiçi oyun bağımlılığı temsiline üretiminde rol oynamıştır. Hatta veriler kayıtlanırken, milliyet.com.tr’nin blog sayfasında tespit edilen, “*Siber Dünya*” adlı kullanıcı türevli bir içerik²⁴ de analize dahil edilmiştir (15 Kasım 2015)²⁵.

Resmi kaynaklara örnek olarak, hurriyet.com.tr’de yayınlanan “*Ücretsiz İnternet Güvenli Olacak*” haberi gösterilebilir (13 Şubat 2016)²⁶. Haberi derleyen muhabir Esra Ülkar, metni yapılandırırken Sare Davutoğlu, Gençlik ve Spor Bakanı Akif Çağatay Kılıç, Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan ve Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Sema Ramazanoğlu’nun açıklamalarından kesitlere yer vermiştir.

2.3.2. Bir Denetim Mekanizması Olarak Ailenin Rolü

Çalışmada incelenen haberlerde çocuklar ve gençler, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilebilecek tartışmalarda sorunlu taraf biçiminde ve çatışmalı bir konumda tanımlanırken var olan çatışmaları yatıştırma ve çözme rolü ise ebeveynlere verilmiştir. Buna ek olarak, çocuklar ve gençlerin olumsuz etiketlerle konumlandırılması yoluyla ortaya çıkan medya paniği ve bunun uyandırdığı toplumsal paranoya nöbetlerinin yatıştırılması görevi de yine ebeveynlerin sorumluluğuna bırakılmıştır verilmiştir. Öte

²² <http://www.milliyet.com.tr/cocugumu-dijitalden-nasil-uzak-pembenar-detay-cocuk-2175972/>

²³ Köşe yazılarına örnek olarak şu haberler gösterilebilir:

<http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ozgur-bolat/ceza-cocuklara-nasil-zarar-verir-40018973>

<http://www.yeniakit.com.tr/yazarlar/ali-erkan-kavakli/zeka-gelistirici-beyin-aktiviteleri-ve-odevler-13499.html>

<http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ayse-arman/iste-bu-gercek-sevgidir-40036987>

<http://www.haberturk.com/saglik/haber/1198331-cocugunuzu-akilli-telefonu-uzak-tutun>

²⁴ *Üretiketici [prosumer]* olgusu ile de açıklanan kullanıcı türevli içerik, yeni medyanın yapısından doğan, etkileşimli bir kullanıcı eylemliliğidir. Alvin Toffler, *üretiketiciyi* tükettiği bazı ürün ve hizmetleri kendisi üreten kişi olarak tanımlamıştır. Üretiketimin temelinde kullanım için üretme amacı bulunduğundan, üretim ve tüketim aynı kişide birleşmektedir (akt. Küçüksaraç, 2014).

²⁵ http://blog.milliyet.com.tr/Siber_Dunya/Blog/?BlogNo=514741

²⁶ <http://www.hurriyet.com.tr/uccretsiz-internet-guvenli-olacak-40054041>

yandan, bu rolü hakkıyla yerine getirmeyen evli çiftlerin de haber metinlerindeki çevrimiçi bağımlılık tartışmalarında, çocuklar ile gençlere yönelik kontrol ve denetim öğütlerinden nasibini aldığı görülmektedir. Bu bağlamda, geleneksel aile olgusu hem çocukların ebeveynleri ile olan, hem de ebeveynlerin birbirleri ile olan ilişkileri etrafında yeniden kurgulanmaktadır.

Araştırma süresi içinde cumhuriyet.com.tr adresinden erişilen iki haberden bir tanesi “bilgisayar bağımlılığı”nı evliliklere zarar veren bir olgu olarak ele almıştır. 14 Kasım 2015 tarihinde “*Dikkat! Evliliğiniz bu sebepten bitebilir*” başlığıyla yaşam kategorisinde yayınlanan haber, “*Bir sınır koymazsanız evliliğiniz biter!*” başlığıyla milliyet.com.tr’nin yaşam kategorisinde (16 Kasım 2015) ve “*Dikkat evliliğiniz bu yüzden bitebilir!*”(14 Kasım 2015) gibi çok benzer bir başlıkla haberturk.com sitesinin sağlık kategorisinde yayınlanmıştır.²⁷ Haberde, Manisa Büyükşehir Belediyesi Aile Danışma Merkezi Psikoloğu olarak görev yaptığı belirtilen Merve Ateş, bilgisayar bağımlılığının artışı nedeniyle evliliklerin boşanma ile sonuçlandığını belirtmektedir. Bilgisayar bağımlılığı yanında sosyal medya bağımlılığına da dikkat çeken Ateş, yetişkinlerdeki bilgisayar bağımlılığını kötü giden ülke ekonomisiyle ilişkilendirmektedir. Dahası Ateş, bireylerin sosyal ihtiyaçlarını internet kullanarak karşılıyor olmalarını bir iletişim kurma biçiminden ziyade kötü giden ilişkinin nedeni veya sonucu olarak ele almaktadır. Sosyal paylaşım deneyimlerinin yaşanmasını mümkün kılan kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının da benzer biçimde değerlendirilmesine yol açabilecek bu ifadelerin hemen ertesinde Ateş, çocukların bilgisayar kullanımını sınırlandırmaları konusunda aileleri uyardırmayı ihmal etmemiştir. Haberde yer verilen açıklamalar, her ne kadar bilgisayarların çocukların öğrenme sürecindeki olumlu rolüne değinse de bu öğrenmenin niteliğini belirleyen taraf, yetişkinler olarak kalmaya devam etmektedir.

²⁷ http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/yasam/418153/Dikkat__Evliliginiz_bu_sebepten_bitebilir.html
<http://www.milliyet.com.tr/bir-sinir-koymazsaniz-evliliğiniz-pembener-detay-ayrılık-2148796/>
<http://www.haberturk.com/saglik/haber/1153303-dikkat-evliliğiniz-bu-yuzden-bitebilir>



Dikkat evliliğiniz bu yüzden bitebilir!

Sosyal medya ve bilgisayar bağımlılığı, insan ilişkilerini olumsuz etkiliyor. Ancak sınır koyarak bunu lehinize çevirebilirsiniz...

Görsel 5. “Dikkat evliliğiniz bu yüzden bitebilir!”

Söz konusu haberlerde tercih edilen bakış açısı, yolunda giden bir evliliğin ve “sağlam” temeller üzerine kurulmuş bir ailenin hangi bileşenlerden oluşması gerektiğini hatırlatmaktadır. Üstelik bunu, son zamanlarda halk arasında ve medyada popüler bir kurgu haline gelmiş olan bilgisayara/internete yönelik bağımlılık tartışmaları aracılığıyla yapmaktadır. Böylece aile olgusunu belirleyen toplumsal kavrayışın sınırları yeniden tanımlanmaktadır. Bu haber metinlerinin yer aldığı haber sitelerindeki görsellerde, çiftlerin birbiri ile duygusal çatışma yaşadığı anlamını güçlendirmek üzere farklı fotoğraflar kullanılmıştır. Söz konusu fotoğraflarda, aile hayatının sınırları kadın ve erkek figürleri mekânsal ilişkiler aracılığıyla belirlenmekte ve yeniden üretilmektedir.

Günüç ve Yiğit *Dijital Oyun Bağımlılığında Aile Yapılarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi* (2017)²⁸ adlı çalışmalarında, haber metninde benimsenen üsluba benzer bir bakış açısı önermiştir. Söz konusu çalışmada, “dijital oyun bağımlısı” çocukların aile yapıları ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yapıları arasında bazı farklılıklar bulunduğu belirtilmiştir (akt. Dinç vd., 2016, s.187). Araştırmacılara göre, teknoloji kullanımı konusunda, çocukları için ailenin önemli bir rolü bulunmaktadır. Bu izlekten devam eden araştırmacılar, “ihmalkâr tutuma sahip” olarak niteledikleri ailelerin

²⁸ Bu çalışma, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü’nde Emrullah Yiğit tarafından hazırlanan, yayınlanmamış bir Yüksek Lisans Tezi’dir. Çalışmadaki analizlerde, Yiğit’in, Günüç (2009) tarafından geliştirilen İnternet Bağımlılığı Ölçeği’nden uyarladığı, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden yararlanılmıştır.

çocuklarının, “ihmalkâr olmayan” ailelerin çocuklarına göre daha fazla internet bağımlısı olduğu ileri sürmüştür. Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılığının önlenmesi ve tedavisinde, çocuğun davranış kazanımında birincil kaynak olan ailenin rolünü incelemenin önemli bir başlangıç olduğu önerilmiştir (akt. Dinç vd., 2016, s.188-189).

Çocukların dijital ortamlara erişiminde ailelerin denetleyici rolünü vurgulayan diğer ilgi çekici örnek ise zaman.com.tr sitesinin *eğitim* kategorisinde, Zaman gazetesi kapanmadan önce zaman.com.tr’de yayınlanan “*Çocuğunuz medya bağımlısı olabilir*” adlı röportaj yazısıdır (1 Şubat 2016.). Yazıda, Oldenburg Üniversitesi’nde Medya Pedagojisi alanında doktora çalışması yapmakta olduğu belirtilen araştırma görevlisi Kadir Çoban’ın açıklamaları ile anne-babalara düşen sorumluluklar aktarılmıştır. Çoban bu konudaki görüşlerini, “Türk Gençlerinin Medya Kullanım Alışkanlıkları” olarak adlandırdığı araştırmasına dikkat çekerek, “Çocuklara küçük yaştan itibaren dijital dünyanın mahzurlarıyla öğretilmesi gerekirken maalesef bazı aileler çocuğuna biberon yerine dijital araçlar veriyor.” şeklinde açıklamıştır. Kuzey Almanya’da yaşayan Türk gençlerinin örneklem olarak ele alındığı araştırmada özellikle sosyal medya, internet ve cep telefonunun gençler arasında yaygın olarak kullanıldığı belirtilmiştir. Gençlerin bu kullanım sıklığını kontrol altına almak için ise anne-babaların oynaması gereken roller üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda Çoban, küçük yaşta bir çocuk için ebeveynlerle kurulan bağımlılık derecesinin, dijital bağımlılık geliştirmede belirleyici rol oynadığını vurgulamıştır. Böylelikle, yetişkinlerin çocuklar üzerindeki hakimiyeti bir kez daha meşrulaştırılırken, sanal uzamın etkileşimli doğası çocuğun sosyal ve kültürel deneyimlerinden bilinçli bir şekilde ayrı tutulmuştur. Gençler açısından bakıldığında ise metnin, ağırlıklı olarak sosyal medya kullanım sıklıklarına dayalı sorularla ilerlediği görülmektedir. Bunun yanı sıra yeni medyanın etkileşimli doğası, bir bağımlılık nedeni olarak yorumlanmıştır. Böylelikle, sosyal medya odağında üretilen bağımlılık temsilinin, çevrimiçi oyunlara kadar da kapsayacak biçimde çeşitlenme eğiliminde olduğunu serimlemek mümkündür.

Çoban’ın açıklamalarındaki ilgi çekici unsur, röportajın sonunda terör olaylarına ilişkin kendisine yöneltilen soruyla ilişkilidir. Çoban’ın soruya verdiği yanıtla, gençlerin radikal akımlardan nasıl korunabileceği konusunun da araştırmanın kapsamında yer aldığı anlaşılmaktadır. Sosyal medya yoluyla radikal gruplarla ilişkilene olası bulunan

gençlerin, böyle bir durum karşısında profesyonel yardım almaları öğütlenirken, anne-babalara da uyarı mesajı verilmektedir. Bu tarz bir anlayışın, gençlerin politikaya katılımını, devletin ve ülkenin refahına yönelik bir saldırı olarak temsil etme eğiliminde olduğunu söylemek mümkündür.

Bunlardan başka, “*Mezitli’deki ‘Anne Baba Okulu’ Sona Erdi*” başlıklı haberde, kadının annelik rolü üzerinden gerçekleşen cinsiyetçi açıklamalar göze çarpmaktadır. Haber metni, Mezitli Belediyesi tarafından açılan Anne Baba Okulu adlı uygulamanın sona erdiğini belirtmek ve eğitimle ilgili bilgi vermek üzere hazırlanmıştır. Metinde görüşlerine yer verilen Mezitli Belediye Başkanı Neşet Tarhan, eğitimde internet bağımlılığının da yer aldığı bazı konularda ailelere düşen sorumlulukların aktarıldığını belirtmiştir. Tarhan, “Burada erkek katılımcılarımız da var ancak kadınlarımızın üzerine daha fazla görev düşüyor (...) Eğitime kadınlarla başlamanın gelecek nesillerim yetişmesi için önemi tartışılmaz. Çocuklarla daha çok zaman geçiren kadınlarımız, onların yetişmesinde önemli göreve sahipler.” açıklamasında bulunarak kadının toplumdaki rolünü yeniden tanımlamıştır. Böylelikle kadının aile ve toplum içindeki konumu “çocuk bakmaktan sorumlu bir anne” olarak sabitlemiş, kadına ilişkin diğer gündelik hayat pratikleri ise görmezden gelinmiştir. Bu noktada, haber metinlerinde üretilen çevrimiçi oyun bağımlılığı temsiline eşlik eden başka tür temsillerin de bulunduğunu vurgulamak önemlidir.

Bilgisayar, sosyal medya ya da çevrimiçi oyunların Murray’nin (1997) de belirttiği üzere gençler ve çocukların yeni alanı haline geldiği söylenebilir. Yine de bu ortamda yetişkinlerin hiç bulunmayacağı/bulunmaması gerektiği düşünülmemelidir. Fakat yeni kuşakların, büyüdükçe yeni dijital medyada daha yaygın bir biçimde yer alacakları ve bu alanda gitgide iyileşerek ustaca bir ifade gücüyle buraya dahil olmayı isteyecekleri ortadadır (Murray, 1997). Dolayısıyla yeni kuşak, özellikle bu kuşağın gençleri ve çocukları, kültürel alanda öne çıkan aktörler olmaktadır.

Gençlerin ve çocukların sahip olduğu kültürel güç, onları toplumsal düzeyde medya paniğinin hedefi haline getirmektedir. Bu anlamda, medya paniği yoluyla asıl gerçekleştirilmek istenen, kuşaklararası açığı eskiden olduğu duruma getirerek sabitlemek yani kuşaklararası statükoyu yeniden kurmaktır (Drotner, 1999). Bütün bunların dışında, özellikle evlilik olgusu temelinde üretilen “bilgisayar bağımlılığı”

temsili, sosyal ve kültürel normlar çerçevesinde, mahrem hayatın içine kadar giren görünmez denetim mekanizmalarının işleyişini doğallaştıran bir rol üstlenmektedir.

2.3.3. Geleneksel İletişim Kodlarının Önemi

Analiz edilen haber metinlerde aile bağlarının önemine vurgu yapan iddialara çoğunlukla geleneksel iletişim kodlarına ilişkin açıklamaların eşlik ettiği görülmektedir. Zaman ve mekanın sınırlarına bağlı olarak gerçekleşen yüz yüze iletişim, iletişim kodlarının değişmezliği ve en önemlisi, yakınlık/samimiyet duygusunun yan yana olmakla eşdeğer görülmesi nedeniyle, günümüzde daha fazla sosyal kabul görmektedir. Ancak bu sosyal yakınlığın “bilindik” sınırları, bilgisayar ve internet gibi yeni medyanın günlük hayata dahil olduğu andan itibaren geçerliliğini yitirmeye başlamıştır. Bugün, sosyal ilişkiler, medya-insan ve insan-insan etkileşimi, çevrimiçi oyunların da parçası olduğu dijital kültürle birlikte dönüşmeye başlamıştır. Medya paniği/ahlaki panik, tam da bu değişim ve dönüşüm noktasında, toplumsal bir savunma mekanizması olarak devreye girmektedir. Bu bağlamda Cohen (1972), ahlaki paniğin toplumsal dengeyi eski haline getirmek üzere görev yapan bir *güvenlik vanası [safeyt valve]* olduğunu belirtmiştir.

Geleneksel iletişim kodlarının, yüz yüze ve aile içi iletişimin yerini alternatif iletişim biçimlerine bırakıyor oluşunu toplum için bir hezimet olarak yorumlayan haber metinlerinden bir tanesi “*İnternet Bağımlılığı Önleme Projesi Finali*”²⁹ başlığıyla milliyet.com.tr’nin *yerel haberler* kategorisinde yer almaktadır (12 Şubat 2016). Haber, Kadın Sağlıkçılar Dayanışma Derneği’nin (KASAD-D)’ın düzenlediği internet bağımlılığı programında konuşma yapan Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Sema Ramazanoğlu’nun ifadelerinin bir derlemesi niteliğindedir.

²⁹ <http://www.milliyet.com.tr/internet-bagimlilik-onleme-projesi-istanbul-yerelhaber-1211774/>

İNTERNET BAĞIMLILIĞI ÖNLEME PROJESİ FİNALİ

Paylaş Tweet G+1 0

IHA

Kadın Sağlıkçılar Dayanışma Derneği'nin (KASAD-D) tarafından düzenlenen internet bağımlılığı programında konuşan Sare Davutoğlu, "Sosyal hayatta okulda çevrelerinde yabancı kimselerle arkadaşlık etmesini istemediğimiz yavrularımızı milyonlarca insanın arasına savunmasız salıvermemiz düşünülemez" dedi.

KASAD-D'nin koordinatörlüğünde, Gençlik Spor Bakanlığı desteğiyle 3 yıldır devam eden ortaöğretimde internet bağımlılığı önleme projesinin finali ve proje kapsamında hazırlanan Yağmur ve Toprak isimli kitapların tanıtımı Başbakan Ahmet Davutoğlu'nun eşi Sare Davutoğlu, Milli Eğitim Bakanı Nabi Avcı, Gençlik ve Spor Bakanı Akif Çağatay Kılıç, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Sema Ramazanoğlu'nun katılımıyla Lütüf Kırdar Kongre Merkezi'nde gerçekleştirildi. İnternet bağımlılığı ve internet kullanımının zararları üzerinde durulan programda konuşan Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Sema Ramazanoğlu, 9-10 yaşındaki çocukların bir odaya hapsolmalarını kabul edilebilir bir durum olmadığına dikkat çekti.

"9-10 YAŞINDAKİ ÇOCUKLAR BİR ODAYA HAPSOLUYOR"

Burada bir konuşma yapan Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Sema Ramazanoğlu, "Bakanlığımız olarak bu konuda ciddi çalışmalar yapıyoruz. İlk ele aldığımız konulardan bir tanesi güvenlik internet. Çocuklarımızın internetle buluşmasını istiyoruz. Çocuklarımızın internete kavuşması lazım. Ama bu bir güvenlik paketi içinde olması lazım. Çocuklarımızı internetin içindeki bütün zararlı etkilerden korumamız lazım. Bilgi teknolojileriyle hemhal olacaklar orada öğrenecekler orada üretecekler. Ama burada ne fiziksel gelişmelerini etkileyici bir etki olmalı, ne de zihinsel gelişmelerini etkileyici bir etki olmalı. Çocukluklarını çocukluk gibi yaşamaları lazım, çocuk oyunlarını doyasıya oynamaları lazım. Sosyalleşmelerini sağlayan tüm aktivitelerde bulunmaları

Görsel 6. "İnternet Bağımlılığı Önleme Projesi Finali"

Haber metninde, Ramazanoğlu'nun özellikle 9-10 yaşındaki çocukların internette saatler geçirmeleri ve bu ortamın güvensizliğine vurgu yaptığı açıklamalara yer verilmiştir. Uzun süreli ve güvensiz internet kullanımının çocukların fiziksel ve zihinsel gelişmelerini olumsuz etkilediğini belirten Ramazanoğlu, internette güvenli zaman geçirmenin hükümet tarafından hazırlanan bir paket program çerçevesinde mümkün olacağını dile getirmiştir. Ramazanoğlu'nun internetin tehlikelerine yönelik kaygıları, kendi ifadesiyle onların "masum dünyaları"nın anne-babalar ve eğitimciler tarafından korunmasını gerektirmektedir. Böylece çocuklar "çocukluklarını çocukluk gibi" yaşayacak ve "çocuk oyunları"ni doyasıya oynayabilecektir.

Elbette çevrimiçi ortamlar veri hırsızlığı, siber zorbalık, vb. risklerin bulunabildiği alanlardır. Genellikle çocuklar, bu risk tespitini ve yönetimini yapabilecek donanımlara sahip değildir. Bu nedenle çocukları veya gençleri savunmasız ve etkisiz bireyler olarak görmek yerine öncelikle onların kendi buldukları ortamı tanımasını kolaylaştıracak bilgi ve beceriyi kazanmaları sağlanmalıdır. Ancak haberin devamına bakıldığında, dönemin³⁰ Milli Eğitim Bakanı Nabi Avcı'nın, internetin çocukları "hayattan kopuk" bireyler haline getirdiğini ileri sürerek, Ramazanoğlu'nun açıklamalarını destekler nitelikte konuştuğu görülmektedir. Üstelik haberin yansıttığı bakış açısına göre, bütün

³⁰ Nabi Avcı, Ocak 2013 yılında Milli Eğitim Bakanı olarak görevlendirilmiştir. Mayıs 2016 yılından bu yana ise Başbakan Binali Yıldırım tarafından Kültür ve Turizm Bakanı görevine getirilmiştir.

bunlar aile içi ve okul ortamındaki iletişimin giderek zayıflamasından kaynaklanmaktadır. Avcı, “İletişim araçları yaygınlaşıyor fakat insandan insana ulaşan yollar azalıyor. Bireyler sanal bir alemin güvensiz zemininde yalnızlaşıyor.” uyarısı ile çocukların çevrimiçi ortamdaki varlıklarını tehdit eden etkenlere vurgu yapmıştır. Konuyla ilgili olarak Gençlik ve Spor Bakanı Akif Çağatay Kılıç ise “Bir odanın içinde, bir aletin başında iletişimde olduğunuzu düşünerek online olduğumuzu düşünerek hayatla iç içe olduğunuzu zannederek vakit geçirdiğinizde aslında hayattan kopuk olduğunuzun farkında değilsiniz. Evet gençlerimiz iletişim içinde elektronik dünyayı kullanıyorlar ama hareket etmiyorlar.” şeklinde konuşmuştur. Farklı alanlardan hükümet görevlilerinin, aynı bakış açısından yaptığı tüm bu açıklamalar, genel geçer ahlaki değerlere dayanmakta ve yüz yüze iletişimi, varsayılan sorundan sakınmayı sağlayan belirleyici bir çözüm yolu olarak sunmaktadır. Buna göre, “odaya hapsolme” ve “hayattan kopuk olma”ya yol açtığı öne sürülen internet, çocukların daha az yüz yüze iletişime girmelerine neden olmaktadır. Bunun yanı sıra, çocuk ve genç kullanıcıların internet dolayımı deneyimlerinin onları toplumdan uzaklaştırdığı öne sürülmektedir.

Son olarak Sare Davutoğlu'nun³¹ “(...) kişiyi yalnızlaştıran depresif bir ruh haline sokan, zaman zaman saldırganlaştıran bir durum. Yani internet bağımlılığı çocuklarımızı, gençlerimizi ve insanımızı iletişimden alıkoyduğu için ortaya çok kötü bir tablo çıkabiliyor” ifadeleriyle tanımladığı internet kullanım pratikleri, haber boyunca olumsuz bir biçimde çerçevenmiştir. Oysaki Maria Bakardjieva (2003), internetin kolektif bir müzakere süreci olarak deneyimlendiğini belirtmiş ve bu sanal birlikteliği *hareketsiz toplumsallaşma* olarak tanımladığı kişilerarası etkileşim biçimi ile açıklamıştır. Buradan hareketle, Bakardjieva'nın sosyalleşme ve çevrim içi ortam arasındaki ilişkiyi yeniden tanımladığını söylemek mümkündür. Zira *hareketsiz toplumsallaşma* kavramı ile Bakardjieva, insanların çevrim içinde farklı sosyal ve kültürel birikimlere sahip diğer insanlarla çeşitli biçimlerde ilişkilenebileceğini olduğunu belirtmiştir. Kişiler, internet dolayımı etkinliklerini gerçekleştirirken farklı motivasyonlarla diğer kullanıcılarla etkileşime girebilmektedir. Böylece, yukarıda incelenen haberde “hareketsiz kalma”, “yalnızlaşma” ve “odaya hapsolme” gibi olumsuzluklar üzerinden yapılan

³¹ Sare Davutoğlu, Binali Yıldırım'dan önce Başbakanlık görevi yapmakta olan Ahmet Davutoğlu'nun karısıdır. Ahmet Davutoğlu'nun, 2016 yılında Başbakanlık görevinden istifa etmesinin ardından Mayıs 2016'da Başbakan olarak Binali Yıldırım görevlendirilmiştir.

değerlendirmelerin yerini, gündelik hayat içerisindeki kişisel alan ile sanal ortamda diğerleriyle olan birlikteliğin iç içe geçmesine imkan veren bir sosyalleşme biçimi almaktadır.

Hareketsiz toplumsallaşma, yalnızca çocukların ve gençlerin değil, her yaşta ve cinsiyetten kullanıcının diğer bireylerle çevrim içindeki etkinlikleri yoluyla etkileşimde bulunduğu bir süreci ifade eder. Çevrim dışında da devam eden bu sürece oyunlar özelinde bakıldığında toplumsallaşmanın, kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunlar veya sosyal medya oyunları üzerinden oluşturulan sanal cemaatler aracılığıyla gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Bireyler böylece hem çevrim içinde hem de çevrim dışında birbirlerine gevşek ya da sıkı bağlarla bağlanabilmektedir (Binark, 2014). Dolayısıyla, gençler ve çocuklar, internette milyonlarca insanın arasına salıverilen ve ağ ortamındaki diğer insanlarla kurduğu ilişkileri anne babaları tarafından sürekli kontrol altında tutulması gereken savunmasız bireyler değildir. Bu nedenle, günümüzde yeni toplumsallaşma biçimlerinin daha farklı bir açıdan ele alınması gerekmektedir. Zira internetin, iletişimin kalitesini düşürdüğü varsayımı, ancak anne ve babanın çocuk üzerindeki denetimini meşrulaştırma girişimi olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, çevrimiçi oyun bağımlılığı temsillerinin, ailenin onayladığı arkadaşlar ve bu arkadaşlarla nasıl iletişime geçilmesi gerektiğinin yine aile tarafından belirlendiği ebeveyn-çocuk hiyerarşisini yeniden ürettiğini söylemek mümkündür. Oysaki internet, temelli iletişimin aktif özneleri olan gençler ve çocuklar, uzman görüşleri yoluyla haberde aktarıldığı gibi homojen bir grubun parçası değildir.

2.3.4. Sanal-Gerçek Ayrımının Üretilmesi

Geleneksel iletişim kodlarının dayandığı yüz yüze iletişim biçimi ve bunun mekânsal yakınlığı zorunlu kılması, haberlerde fiziksel mekana dayalı bir gerçeklik algısının hakim olmasına yol açmaktadır. Haber metinlerindeki gerçeklik algısı, temelde sanal-gerçek ayrımı/ ikiliğine dayalı olarak kurulmaktadır. Bu şekilde, aile üyeleri veya reel hayattaki arkadaşlarla gerçekleştirilen ev içi ve ev dışı fiziksel aktiviteler ile internet etkinliklerin karşılaştırılmasına dayalı geçerli bir toplum/birey tanımlaması yapılmaktadır. Bu tür haberlerden bir tanesi, sozcu.com.tr adresinin *yazarlar* kategorisinde yayınlanan

“Çocukları hayata hazırlayan doğa kampları”³² başlıklı internet yazısıdır (7 Şubat 2016). Türk dağcı Nasuh Mahruki’ye ait bu metinde, çocuklar ve gençlerin çevrim dışı aktiviteleri, geçerli birer kendini ifade biçimi olarak aktarılmıştır. Buna bağlı olarak mekânsal bir aradalığın, çocuklar ile gençlerin bedensel, zihinsel ve kişisel gelişimi için en önemli unsurlardan biri olduğu savunulmuştur. Metinde bu mekânsal yakınlık, AKUT Doğada Yaşam Projesi kapsamındaki etkinliklere katılım gösteren çocukların, “uzman eğitmen” ve “milli kayakçılar” aracılığıyla geliştirecekleri sorumluluk duygusu ve etik değerler üzerinden vurgulanmıştır. Bu anlamda metinde, zaman zaman çocukların kendi eylemlerinden ve bunların sonuçlarından sorumlu bireyler olarak tanımlandığını söylemek mümkündür. Öte yandan Mahruki, projeye ilgili yaptığı açıklamalarda, “ideal” çocuk ve genç topluluklarının, ancak mekanı fiziksel olarak paylaştıkları sürece oluşabileceğini öne sürmüştür. Bu bakımdan doğa sporu ile iç içe bir uzman tarafından ortaya atılan bu iddialar, çocukların teknoloji bağımlısı olarak büyüdüğü vurgusu ile birleştiğinde, toplumda aileleri alarma geçiren bir panik atmosferinin ortaya çıkması neredeyse kaçınılmazdır.

Günümüz toplumlarında, pek çok insan sanal uzamda bulunarak aynı anda birden fazla yerde bulunabilmektedir. Üstelik bu, fiziksel ya da yan yana temasın bir alternatifi değildir. Bu daha çok, mekanın koşullarının değişime uğramasının doğal bir sonucudur. Bu durumda, sahici olan ya da fiziksel olan mekan ortadan kalkmaz, yalnızca toplumla ilişkilene noktalarının durumsallığına dayalı etkileşimli bir eylemlilik söz konusudur. Bu nedenle, “gerçek” ne tam olarak gerçek olanı ne de tam olarak sanal olanı kapsamaktadır. Gerçeklik, bu iki olguyu birden kapsayan alanlardır. Dolayısıyla, kişinin her hangi bir yerde bulunuyor olması, onun fiziksel mevcudiyetine bağlı değildir (Coleman, 2012). Oysa Mahruki, metninde fiziksel katılıma koşul olarak kendine güvenen, sağlıklı, sosyal ve yaratıcı olmanın formülünü, hem çocuklara/gençlere hem de onların ebeveynlerine takdim etmiştir.

³² <http://www.sozcu.com.tr/2016/yazarlar/nasuh-mahruki/cocuklari-hayata-hazirlayan-doga-kamplari-1078852/>

Geçtiğimiz iki hafta boyunca sömestir tatilinde, AKUT'un uzman eğitmenleri ve milli kayakçılardan oluşan bir ekip eşliğinde, 8-12 ve 13-17 yaş gruplarında iki ayrı öğrenci grubuna, Isparta Davraz'da 5 gece 6 günlük iki kış kampı düzenledik...



AKUT KAYAK VE KIŞ KAMPI

Eğitmenlerimiz, konularında uzman ve AKUT gönüllüsü arkadaşlarımızdan oluşuyor. Genellikle çocuklarla ilgili programlarda çalışmış, izcilik, eğitim bilimleri, psikolojik danışmanlık ve rehberlik, doğa sporları gibi alanlarda kendileri yetiştirmiş kişiler görev

Görsel 7. “Çocukları hayata hazırlayan doğa kampları”

Mahruki'nin metinde yaptığı açıklamaların aksine, bilgisayar/internet ortamında gerçekleştirilen dolayimli eylemlilikler de yüz yüze etkileşimlere eklenerek bireyin kendini ifade etmesinde oldukça etkili bir rol almaktadır. Zira bireyler, birden fazla platformda birbirlerine ulaşma işini birden fazla eylemlilik olasılığı içinden, çeşitli deneyimlere sahip olmak için yapmaktadır (Coleman, 2012). Ancak, Mahruki açıklamalarında, çocukların ve gençlerin öz-düşünümselliğini görmezden gelerek, onların birbirleri ve mekanla olan ilişkilerini onlar adına tanımlama eğilimindedir. Böylelikle, mekansal gerçekliğin neleri içereceği ve neleri dışarıda bırakacağı tepeden inme bir üslupla belirlenmekteyken, oyuncunun çevrimdışı habitusu ile çevrimiçi uzamdaki habitusunu oluşturan alanın geçişliliği görmezden gelinmektedir.

Bu durum, dijital oyunların gerçek yaşamdaki fiziksel temasa dayalı ve yüz yüze iletişimin hazzından yoksun etkinlikler biçiminde suçlanarak, zararlı alışkanlıklarla eş tutulmasına benzemektedir³³. Böyle bir bakış açısının ürünü olan olumsuz ve yanlış bir temsille bireyin özgür iradesine bağlı gündelik hayat etkinlikleri tek bir mekana indirgenmiştir. Oysaki sanal uzamda geliştirilen aidiyet biçimlerini karmaşık yapılarıyla kabul ederek onları mekanla sınırlandırmamak, yeni toplumsallaşma biçimlerini

³³ Rob Cover, *Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth* (2006) makalesinde, dilital bağımlılık söylemlerinin genellikle sanal, gerçek dışı ve doğal olarak tanımlanamayan anlamlar çerçevesinde geliştirildiğini belirtmiştir. Buna göre, kişi aslında gerçek dışı olana bağımlı hale gelmektedir.

kavramamamızı çok daha kolaylaştıracaktır. Bu konuda Sherry Turkle’in, dijital oyunlar özelinde değindiği noktayı yeniden hatırlamak gereklidir. Turkle, ağ tabanlı medya türlerinden biri olan dijital oyunları, yeni tür bir yakınlık anlayışına doğru açılan bir pencereye benzetmiştir. Buradan hareketle Turkle, oyuncuların video oyunları ile kurdukları özgül ilişkilene biçimlerinin, yeni oluşmakta olan ‘bilgisayar kültürü’nün ayırt edici niteliği olduğunu vurgulamıştır (akt. Bryce ve Rutter, 2006, s.135).

2.3.5. Kimlik Sorunu

Kimlik meselesi, analiz kapsamına giren haberlerde ağırlıklı ruhsal ve fiziksel olmak üzere, ikili karşıtıklara dayalı aktif-pasif, normal-anormal ve sosyal-asosyal birey profilinin çizilmesi yoluyla ele alınmaktadır. Bu bakımdan haberlerde dijital ortamın yol açtığı varsayılan bağımlılık, sosyal ilişkilerin sanallığı-gerçekliği zemininde çerçevelenmektedir. Özellikle sanallık, kişinin kendi gündelik hayatından kopuşu anlamına gelen bir kimlik problemi olarak eksik temsille aktarılmaktadır.

Bununla ilgili haberlerden biri, *“Oyun bağımlılığında çözüm, telefonu elinden almak değil”*³⁴ başlığıyla, cnnturk.com’un bilim-teknoloji kategorisinde yayınlanmıştır (1 Şubat 2016). Araştırma kapsamında incelenen haberlerin içerisinde, oyuncu görüşüne yer veren tek haber olması açısından kimlik konusunun nasıl ele alındığını bu metin içerisinde görmek önemlidir. Metinde, “oyun bağımlılığı” veya “teknoloji bağımlılığı” biçiminde gerçekleştiği öne sürülen dijital eylemliliklerin ortaya çıkmasına hangi unsurların zemin hazırladığı tartışılmıştır. Buna göre, bütün bilgisayar/internet temelli bağımlılık haberlerinde gözlemlendiği gibi günlük aktiviteleri engelleyecek sıklıkta oyun oynanıyorsa, çocuklar mutlaka bağımlılıkla karşı karşıya kalacaktır. Bununla birlikte, metinde bağımlılığı tespit etmek üzere uzman görüşleri aracılığıyla başvuru ölçütlere benzer argümanların sunulduğu görülmektedir. Bu kez haberde görüşlerini paylaşması için deneyimlerine başvuru uzman, psikiyatrist Kemal Sayar olmuştur. Sayar’ın haberdeki açıklamalarına göre, “oyun bağımlılığı”nın çocuklar üzerinde yalnızca psikolojik değil, fiziksel ve manevi yönden de olumsuz etkileri bulunmaktadır. Sayar, çocuk sanal dünyayla ilişkilendiği sırada önemli olanın çocuğun çok yönlü bir birey

³⁴ <http://www.cnnturk.com/bilim-teknoloji/oyun-bagimlilikinde-cozum-telefonu-elinden-almak-degil>

olarak davranıp davranmadığı olduğunu belirtmiştir. Buna göre çocuk, vaktinin çoğunu dijital oyunlarla geçiriyor ise oyun bağımlılığının olumsuz bir sonucu olarak kimseyle iletişim kurmak istemeyecek, yani asosyalleşecektir. Bunun tersine sokakta oyun oynayan bir çocuk ise, derslerinde geri kalmadan oyun oynamayı başarabilmektedir. Sayar, açıklamalarına, “Fazla bilgisayar oyunu oynayan çocuklar yalnızlıktan rahatsızlık duymaz hale geliyorlar. Tepkisellikleri azalıyor, girişken ve uyumlu olamıyorlar. Yani kendilerini oyun dünyasıyla bağdaştıran ve sürekli online olan çocuklar zamanla gerçek hayattan kopuyor ve duygusuzlaşıyor.” şeklinde devam etmiştir.

Sayar açıklamalarında, gündelik hayat ile dijital ortamdaki oyunsal etkinlikler arasında yer aldığı varsayılan sınırlara dikkat çekerek, kimliğin belirli niteliklerini dışarıda bırakmaktadır. Bu anlamda, gündelik yaşamla dijital ortamın kesişen alanlar olduğunu ve bu sayede, sanal olan aracılığıyla reel yaşamın açığa çıkıp deneyimlenebileceğini yeniden hatırlamak faydalı olacaktır. Buradan hareketle, sanal uzamda inşa edilen ve deneyimlenen kimliklerin, gerçekliğin yapısına benzer biçimde dinamik bir yapıya sahip olduğu vurgulanmalıdır. Bu dinamizmden doğan kimlik çokluğu, çalışmada incelenen haber metinlerinin bir kısmında vurgulandığı gibi travmatik bir sürece yol açmaz. Aksine, tam da bu yüzden sürecin kendisini oluşturur ve onun devamlılığını sağlar. Sherry Turkle ve Roseanne Stone da bu konuda benzer düşünceler dile getirmiştir. Stone, *persona* kavramını kullanmayı tercih etmiş ve internetin bireylerin birden fazla *persona* yaratmalarına uygun alanlar yarattığını vurgulamıştır. Buna bağlı olarak Stone, bedenin içerisindeki bölünmez kişilik algısının da sorgulanması gerektiğini savunmuştur. Ona göre sanal uzam, kişiliğin birden fazla halinin deneyimlenebileceği ve bunun travma dışı bir çeşitlilik biçiminde gerçekleştiği bir alandır. Turkle ise sanal dünyada kimliğin akışkanlığı aracılığıyla yaratılan karakterler ile bireylerin, kimliklerinin yeni ve keşfedilmemiş yönlerini deneyimlediklerini vurgulamıştır. Böylece sözü edilen bu alanlar, bireye kimliğinin farklı yönlerini keşfetme ve bunları ifade etme olanağı sunmaktadır.

Oyun bağımlılığında çözüm telefonu elinden almak değil

01.02.2016 Pazartesi 11:43 | Güncellendi: 02.02.2016 Salı 14:41



f t G F P t | 1 0

Küçükten büyüğe tüm çocuklar ellerinde telefon, evlerinde bilgisayar, bir oyun dünyası içinde yaşıyorlar. Peki çocukların sanal dünyayı gerçek hayata tercih etmelerinin sebebi ne? Bütün çocuklar oyun bağımlısı mı? Bilgisayarı yasaklamak çözüm mü? Bütün sorularınızın cevabı burada...

metin boyutu + - metni yazdır

Irem Koca / Cnnturk.com

Artık hayatımız akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlarda çevrili. Ortaokullarda tabletle eğitime geçtik, artık neredeyse bütün çocukların kendine ait cep telefonu var. Çocukların teknolojiyle iç içe olmasının iyi yanları da var elbette ama TÜİK'in

Görsel 8. "Oyun bağımlılığında çözüm, telefonu elinden almak değil"

Haberlerde çizilen pasif bir zihne sahip ve kendisine dayatılan medya ürününü sorgulamadan benimseyen birey imgesi çok uzun süredir etkisini kaybetmiştir. Üstelik bu algı bir dönem popülerlik kazanmışsa da, geleneksel medya izleyicisi hiçbir zaman tamamen etkiye açık ve savunmasız olmamıştır. Bu algıdan tamamen farklı olarak günümüzde, bireylerin dijital eylemlilikleri süresince kendi habituslarını biçimlendiren toplumsal aktörler olduğunu söylemek çok daha anlamlı bir bakış olacaktır. Yeniden habere dönecek olursak, metnin bitişinde "Oyunda sıra dışı yetenekleri olan karakterler var, bir adam iki elini yan yana getirip ateş çıkarabiliyor ya da büyüyle karşısındakini yenebiliyor. Bunlar beni çok heyecanlandırıyor. Gerçek hayatta, bilimsel yollarla bunu nasıl yaparım diye düşünüyorum. Evde kendim icatlar yapıyorum(...)Oyun oynamayı sevenler içe kapanık gibi görünüyor ama aslında bu şekilde daha sosyal oluyoruz, arkadaş ediniyoruz. Çin'den biriyle aynı tarafta savaşabiliyoruz, İngilizce kelimeler de öğrenmiş oluyoruz" açıklamasında bulunan ilkökul öğrencisinin oyunla ilişkilene biçimini anlatan sözleri, oyuncuların kimlik ve oyun bağımlılığına dair bakış açılarının farklılaşabileceğini anlatır niteliktedir.

Haber metinlerinde internet, bilgisayar veya oyunlarla ilişkilenen bireylerin bağımlı olarak etiketlenmesinde cinsiyetin belirleyici unsurlardan biri olduğu görülmüştür. İncelenen haberlerin birkaçında özellikle erkek çocuklarının bağımlılığa olan eğilimine

dikkat çekildiği saptanmıştır. Bu nedenle cinsiyet olgusunu, kimlik konusundaki durum tanımları temelinde ele almak gerekmektedir.

Meseleyi daha iyi kavrayabilmek adına, haberdeki tartışmayı erkek ve kadınların kültürel tercihleri olarak dijital medya kullanımı ile sınırlayan örnekler üzerinde odaklanmak mümkündür. Cinsiyete dayalı ikilik aracılığıyla ortaya atılan bağımlılık iddialarından biri “*Tehlike çanları çalıyor!*” haberinde yer almaktadır³⁵. Haber, yenisafak.com adresinde, *yaşam* kategorisinde yayınlanmıştır (21 Ekim 2015). Habere göre bireylerdeki ‘internet bağımlılığı’ tedavi edilmesi gereken bir duygu durum bozukluğudur. Haberde bu kez, konuyla ilgili “bilirkişi” olarak Yrd. Doç. Dr. Berrin Eylen Özyurt’un görüşlerine başvurulmuştur. Özyurt, sosyal ve akademik hayatta başarısızlığa neden olan kimlik problemleri, internet dolayımı iletişimin yol açtığı sağlık sorunları, ailenin rolü ve internette geçirilen zamanın sınırlandırılması gereği gibi bağımlılıkla ilişkisi olduğu varsayılan noktalara değinmiştir. Tüm bunlara ilaveten Özyurt, kaynağını belirtmediği bir araştırmaya dayanarak internet bağımlılığının erkeklerde daha fazla görüldüğünü ileri sürmüştür. Özyurt’un bu iddialarını, kimliğin akışkan yapısını hatırlayarak yeniden yorumlamak gerekir. Nitekim, ağ tabanlı alanlarda bireyler, kendi belirledikleri [self-defined] bir kimlikle var olurlar. Kimliğin böyle kurgulanabilmesi, bireylerin cinsiyet ve ırk bağlantılı kısıtlamalardan da özgürleşmesine zemin hazırlamaktadır (Wolf ve Perron, 2003). Elbette ki bu sanal coğrafyada cinsiyet ve ırk gibi kategorilerin kaybolduğu anlamına gelmez. Bu olgular yalnızca daha farklı biçimlerde, ağ ortamında da varlıklarını sürdürmeye devam etmektedir.

Son olarak, kimlik sorunu etrafında süregelen tartışmalardan bir diğerini, “*Artık Dijital Dünya Çocuklara Değil Çocuklar Dijitale Yön Verecek*” başlıklı haberinde görebilmek mümkündür (9 Şubat 2016)³⁶. Haber, haberturk.com, milliyet.com.tr ve hurriyet.com.tr’nin *yerel haberler* kategorisinde yayınlanmıştır³⁷. Haber metnine

³⁵ <http://www.yenisafak.com/hayat/tehlake-canlari-caliyor-2328800>

Aynı haber, hurriyet.com.tr, milliyet.com.tr ve zaman.com.tr’de birbirinden farklı başlıklarla (sırayla: *Huzursuzsanız Bağımlısınız, Siz de internete bağımlı olabilirsiniz ve Kontrol edilemeyen alışkanlık: İnternet*) aynı ay içerisinde yayınlanmıştır. Haberlerin içeriği, Kimberly Young’un kriterlerinin olmaması ve alt başlıkların farklı olması dışında bütünüyle aynıdır. Ancak en karamsar çağrışıma sahip olan başlığa, *Yenisafak.com* tarafından yayınlanan haber sahiptir. Haber linkleri:

<http://www.milliyet.com.tr/huzursuzsaniz-bagimlisiniz-gundem-2135864/>

<http://www.hurriyet.com.tr/siz-de-internete-bagimli-olabilirsiniz-40004038>

³⁶ <http://www.hurriyet.com.tr/artik-dijital-dunya-cocuklara-degil-cocuklar-dijitale-yon-verecek-37240130>

³⁷ <http://www.milliyet.com.tr/artik-dijital-dunya-cocuklara-degil-aydin-yerelhaber-1205085/>

yakından bakıldığında, tartışmalarda çocukları kollayan bir yaklaşımla internet ve dijital ortama mesafeli bir tutum benimsendiğini söylemek mümkündür. Fakat haberde, bu çalışma kapsamında değerlendirilen diğer haber metnlerinin çoğunda olduğundan farklı bazı noktalar göze çarpmaktadır. Haber, Hezarfen Çocuk Kulübü isimli bir oluşum tarafından Aydın ilinde başlatılan projeyi konu edinmiştir. Metnin başlangıcında, çocuklar ve gençlerin, dijital ortamla/ağ ortamıyla bağımlılık derecesinde kurdukları ilişkiyi yine çocuklar ve gençlerin tersine çevirebileceği açıklanmıştır. Hezarfen Çocuk Kulübü'nün “dijital bağımlılık”ı önlemek amacıyla başlattığı proje, metindeki bu açıklamaların temelini oluşturmaktadır.

Haberde kulübün kurucusu olan Yasemin Karaçor'un görüşlerinden yararlanılarak, projenin dijital bağımlılıkla “mücadele” etme sürecinde çocuklar ve gençlerin katılımını mümkün kıldığı belirtilmiştir. Bu anlamda, haberin dijital cihaz kullanımına çocuklar ve gençlerin aktif katılımını kabul ettiğini söylemek mümkündür. Öte yandan haberde, dijital cihazların gündelik hayat içindeki yaygınlığı nedeniyle çocuklar ve gençlerin bilgisayar, tablet ve akıllı telefonların esiri olduğu vurgulanmıştır. Bu anlayışa göre, çocuklar ve gençler dijital ortamın mecburen parçası olmaktadır. Dolayısıyla, çocuklar ve gençlere atfedilen aktif rol, yine yetişkinlerin belirlediği sınırlar çerçevesinde geçerli görülmektedir.

Karaçor, özellikle ekonomik düzey ve refah düzeyi açısından gelişmiş illerin yer aldığı Ege Bölgesi'nde çocukların, eski oyunlar yerine dijital oyunları tercih ettiğini vurgulamıştır. Üstelik Karaçor, bu durumu bir “dezavantaj” olarak değerlendirmiştir. Onun bu yorumları, kentleşme olgusu etrafında ele alınabilir. Zira Karaçor'un metindeki iddiaları, kentleşme olgusunun çok yönlülüğünü görmezden gelerek, gündelik hayatla eklemlenen ağ tabanlı mevcudiyetin dinamik yapısını anlamaktan uzak bir bakış açısı önermektedir. Buna ek olarak, Karaçor'un haber metnindeki açıklamaları, dijital bağımlılığa “rağmen” çocuğun tüketici konumunu değiştirmek ve onun üretici yanını ortaya çıkarmak üzerine odaklanmıştır. Fakat haberde aktarılan görüşlere yeniden bakıldığında, bunların çocuklar ve gençler üzerindeki yetişkin otoritesinin başka biçimde üretimine dayanan ve kentleşme/gündelik hayat/boş zaman olguları arasındaki ilişkiyi

bağlamdan soyutlayan yaklaşımı pekiştirdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Böylesi bir anlayış, okurun, olayı parçalı biçimde ele almasına ve bütünlüklü bir bakış açısı geliştirmesine engel olmaya son derece müsaittir.

2.3.6. Kullanım Süresi

Bilgisayarda/internette gerçekleşen etkileşimin uzun sürmesi, yani kullanıcının “zamanın nasıl geçtiğini anlamaması” hali, haberlerdeki bağımlılık iddialarını meşrulaştırmak amacıyla sıklıkla başvurulan iddialardan biridir. Bu anlamda, dijital cihazın/oyunun başında geçirilen sürenin bağımlılık sonucuna ulaşmada belirleyici ve baskın bir rolü olduğu aktarılmaktadır. Böylece oyun oynama süresi üzerinden aşırı bir temsil üretilmektedir.

Kullanım süresine ilişkin tartışmalara hemen hemen her haberde yer verildiği söylenebilir. Bunlardan bir tanesi aksam.com.tr'nin, *sağlık* kategorisinde yayınlanmış olan “*Çocuğunuzla kaliteli vakit geçirin*” başlıklı haber metnidir (1 Eylül 2015)³⁸. Teknoloji bağımlılığı varsayımları ile çerçevelenen metinde, özellikle çalışan ebeveynlere hitap edilmiş ve onlara çocuklarının bağımlılığını önlemek konusunda rol model oldukları hatırlatılmıştır. Bu bağlamda, anne-babaların çocuklarını arkadaşlarıyla yüz yüze iletişim yoluyla sosyalleşmeye ve doğa sporlarına teşvik etmesi ve onların internette geçirdiği zamanı sınırlamaları öğütlenmiştir. Buna göre ebeveynler, daha çok tablet veya telefonla internete bağlanmayı tercih eden çocuklarının internette uzunca vakit geçirmesini engelleyecek internet kullanım çizelgeleri belirlemeli ve çocuğun buna uymasını sağlamalıdır. İnternet, yararlı içeriklere ulaşıldığında ve sanal eylemlilikler süresince gerçekleşen sosyal etkinlikler aile tarafından denetlendiğinde, makul bir medya aracı olarak kabul görmektedir. Bunun dışında internetin “aşırı” zaman kaybı biçiminde kullanılması, metindeki bağımlılık savlarını meşrulaştırıcı bir nitelik olarak ortaya çıkmaktadır. Ayrıca, haberde sözü edilen yararlı içeriğin neye göre belirlendiğine dair herhangi bir bilgi aktarılmamış olup bu kararı vermek yine ebeveynlerin takdirine bırakılmıştır. Tüm bu iddialar, Nilgün Doruk isimli bir pedagog tarafından *İş'te Misafir* isimli televizyon programında yapılan açıklamalara dayandırılmıştır. Doruk, üzerinde

³⁸ <http://www.aksam.com.tr/saglik/cocugunuzla-kaliteli-vakit-gecirin/haber-438395>

durduğu bu noktaların, “sağlıklı ve iletişim kurabilen bireyler” yetiştirmede ne derece önemli olduğunu savunmuştur. Buna göre, internet dolayımı faaliyetlerin uzayan süresi, internet kullanımının yönünü sağlıklı yani normal olandan sağlıksız yani anormal olana doğru çevirmektedir.

Öncelikle şunu belirtmek gerekir ki çocuğun zamanla ilişkilene biçimi, yeni dijital medyanın geleneksel medyadan farklı olarak kendi zamansallığını kurması ile yakından ilgilidir. Başka türlü söylemek gerekirse, geleneksel medyanın yarattığı zaman algısı ile yeni medyanınki birbirinden farklılık göstermektedir. Zira yeni medyanın ortaya çıkmasıyla birlikte, medyadaki zamanın işleyiş biçimi değişmeye başlamıştır. Ancak aksam.com.tr'nin haberi, internet kullanımının bu niteliğini, içine gömülme/dalma [immersion] sürecini yanlış bir temsille aktarmaktadır (Cover, 2006). Benzer bir temsile, milliyet.com.tr'nin pembedar sayfasının aile kategorisinde rastlanmıştır. “Çocuğumu dijitalden nasıl uzak tutarım?” sorusu ile başlıklandırılan haberde, bundan bir önceki örnekte olduğu gibi ebeveynlerin çocuklarının bağımlılığını önlemek konusundaki rolü vurgulanmıştır (8 Ocak 2016). Bu kez bağımlılığa ilişkin açıklamaları yapan uzman, Gestalt psikolojisi, Psikopatoloji ve Gelişim Psikolojisi eğitimleri aldığı belirtilen Talyaa Vardar isimli Ebeveyn Koçu'dur. Haber metninin açılışına, bir yetişkin ciddiyetiyle elindeki tableti kullanan bir erkek çocuğunun fotoğrafı yerleştirilmiştir. Metnin sonuna doğru ise Vardar'ın fotoğrafı eşliğinde, ebeveyn koçluğuna ilişkin bir takım bilgilere ve yazarın kısa özgeçmişine yer ayrılmıştır (bkz. Görsel 8).

Haber boyunca, Vardar'ın ailelere dört ana kategoriden yola çıkarak, farklı karakter özelliklerine sahip çocuklara nasıl davranılması gerektiğine dair önerilerde bulunduğu görülmektedir. Bir önceki habere benzer şekilde burada da çalışan ebeveynlere seslenen bir dile başvurulmuştur. Öte yandan, bu kez geleneksel bir medya olan televizyon, sosyal medya, tablet ve cep telefonu gibi yeni medya teknolojileri ile birlikte bağımlılık iddialarının odağında yer almaktadır. Vardar aynı zamanda, ekran ve sosyal medya kullanımı olarak açıkladığı eylemler artış gösterdikçe ebeveynlerin duyduğu huzursuzluğu, alkol ve sigara bağımlılığı sonucu ortaya çıkan nahoş durumlara benzetmiştir. Bu noktada, incelenen diğer haberler arasında teknoloji bağımlılığı iddialarını güçlendirmek veya meşrulaştırmak adına teknoloji bağımlılığını uyuşturucu, tütün ve alkol bağımlılığı ile ilişkilendiren hatta bunları birbiriyle eş tutan başka metinler

bulduğunu belirtmek gerekmektedir.³⁹ Bu anlayışa göre, tıpkı kimyasal madde bağımlılığında olduğu gibi teknoloji bağımlılığı da kişinin zaman harcamasına yol açmaktadır (Cover, 2006). Yeniden Vardar'ın yorumlamalarına dönüldüğünde, onun bu bağlantıyı kurarken “aşırı” televizyon izleme ve tablet kullanma sonucu ortaya çıkan sağlık sorunlarına dikkat çektiği görülmektedir.

Çocuğumu dijitalden nasıl uzak tutarım?

Flow Coaching International Akademik Direktörü ve Ebeveyn Koçu Talyaa Vardar'dan ailelere öneriler



Ebeveyn Koçluğu nedir?

Ebeveyn Koçluğu programı, ebeveynlere dört ana karakter özelliğinin anlatılması ile başlıyor. Programda ebeveynlere doğru dinleme, güfleme, soru sorma, takdir edici sorulama ve doğrudan doğruya dil kullanma gibi farklı teknikleri öğretiyoruz. Farklı karakterlerdeki her çocuğun doğuştan gelen özelliklerini mercek altına alarak ebeveynlere doğru davranış modellerini gösteriyoruz.

Ebeveynler çocuklarını bu bağımlılıktan kurtarmak için neler yapabilir?

Çocuğa 'televizyon izleyemezsin ya da tabletle oynayamazsın' demek yerine televizyon ve tabletle daha cazip aktiviteler önerilmeli, ebeveynlerin çocukları ile daha fazla vakit geçirmesinin bu bağımlılık için güçlü bir çözümdür.



Talyaa Vardar Kimdir?

Talyaa Vardar, merkezi Vancouver'da bulunan uluslararası FLOW Coaching International ve FLOW Leadership Institute'un kurucu ortağı ve merkez fakülte üyesi, ISTD Business School'un (İtalya) uluslararası fakülte üyesidir. ODTU Kamu Yönetimi'nin ardından Gestalt Psikolojisi eğitiminin yanı sıra, Psikopatoloji, Gelişim Psikolojisi programlarını tamamlamış, ardından İsviçre'de Sanat Terapisi üzerine master yapmıştır.

Görsel 9. “Çocuğumu dijitalden nasıl uzak tutarım?”

³⁹ Çalışmada elde edilen bulgular arasında yer alan milliyet.com.tr, hurriyet.com.tr ve haberturk.com adreslerinde Ekim ayı içerisinde yayınlanan “Türkiye Yeşilay Cemiyeti Manisa Şubesi İlk Olağan Genel Kurulunu Yaptı” ve “Çorum'da Madde Bağımlılığına Savaş Açıldı” haberleri buna örnek olarak gösterilebilir. Haber linkleri:

<http://www.hurriyet.com.tr/turkiye-yesilay-cemiyeti-manisa-subesi-ilk-olagan-genel-kurulunu-yapti-37184396>

<http://www.hurriyet.com.tr/corum-da-madde-bagimligina-savas-acildi-37184477>

Hatta Vardar, madde bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı ve internet bağımlılığı bozukluğunun yanında insanların, yeni bir bağımlılık biçimi olan “sanal tik” ile karşılaşmaya başladığını ileri sürmüştür. Kimberly Young (1998) da internet bağımlılığına yönelik yaptığı çalışmasında hemen hemen aynı görüşler etrafında şekillenen ve kıyaslamalara dayanan indirgemeci bir tablo çizmiştir. Young’a göre yeni medya formlarının kullanım sıklığı ve bu medyayla geçirilen zaman alıcı aktiviteler, alkol, kumar, madde bağımlılığı veya aşırı yeme bağımlılığından farklı değildir. Dahası Young, dijital medya formlarında duyulan deneyim sahibi olma hissini başlı başına bağımlılık yapan bir unsur olduğunu vurgulamıştır. Yani, bağımlılığın temel nedeni, medyanın kendisinden ziyade onun hissettirdikleridir. Üstelik yazara göre bu bağımlılık türlerine, beyin gelişiminin olumsuz etkilenmesi, odaklanma problemi ve dikkat bozukluğu gibi sağlık sorunları eşlik etmektedir.

Yukarıda tartışılan haberlerin, internet ortamını yorumlama biçimlerine benzer biçimde, Griffiths ve diğerleri de (2016), internet/video oyunu kullanıcılarının bağımlılığa olan eğilimini tartışırken, bu ortamların “aşırı” kullanımına dikkat çekmek istemiştir. Yazarlara göre, çevrimiçi oyunların “içine dalma”nın ve bu oyun ortamlarında, anonim mevcudiyet biçimlerine sahip olmanın bireye hissettirdiği olumlu duygular; çevrimiçi oyunların bağımlılık yapıcı doğasına ilişkin ipuçları sunmaktadır (akt. Dinç vd., 2016, s.20). İnternet gibi yeni medya ortamları ve çevrimiçi oyunlar, kişilere/oyunculara esnek kullanım olanakları ve anıdalık üreten iletişim platformları sağlamaktadır. Ancak bu etkileşim veya içine gömülme/dalma [immersion] sürecini tek bir boyutta ele almak, meselenin belirli ikilikler üzerinden üretilen aşırı ve eksik temsillerle sınırlandırılmasına yol açmaktadır. Bunun sonucunda ise ne dijital ortamın yapısı ne de kişilerin dijital medya ortamındaki faaliyetleri tam anlamıyla anlaşılabilir.

2.3.7. Sağlığa Olumsuz Etkiler

Dijital medyanın bağımlılık yaptığı iddiaları ile ilgili haberler genellikle uzun süreli kullanıma bağlı olarak ortaya çıkan sağlık problemlerine yönelik açıklamalarla desteklenmektedir. Böylece, kullanım süresine dair kaygılara ek olarak bağımlılığa yol açtığı öne sürülen bedensel ve ruhsal sorunlar, bağımlılık tehlikesinin temeli kaynağı olarak sunulmaktadır.

Yeni medya teknolojileri ve internetin gündelik hayata giderek daha fazla nüfuz etmesiyle, toplumdaki panik hali ayrıca yeni medya teknolojilerine bağlı deneyimlerin tıbbi etkileri çevresinde yoğunlaşmıştır. Bu anlamda haber metinlerinde, ruhsal veya fiziksel sağlık problemlerinin de aynı şekilde bağımlılığa yol açan unsurlar olarak değerlendirildiği görülmüştür. Toplumsal panik halinin pekiştirilmesine yol açan bu temsiller, yenisafak.com sitesinin *yaşam* kategorisinde yer alan “*İnternet bağımlılığı ile oluşan narsist kişilikler*” haberi incelendiğinde daha kapsamlı olarak anlaşılabilir. (20 Ocak 2016)⁴⁰. Haberde, internet ve akıllı telefon bağımlılığına karşı uyarıda bulunan “bilirkişi” yorumu, özellikle yaygın kullanılan toplumsal paylaşım ağı Facebook üzerinde yoğunlaşmaktadır. Buna ek olarak, çevrimiçi oyunların ergenler ve çocuklar özelinde endişeleri arttırmasının yanı sıra, erişkinlerin internetle olan ilişkisinin de internet bağımlılığına yol açabileceği savunulmuştur. Bu konuda, haberde görüşlerine yer verilen Bezmialem Vakıf Üniversitesi Psikiyatri Anabilim Dalı Başkanı Prof. Dr. İsmet Kırkpınar, akıllı telefonların “iHastalık” olarak isimlendirilen bir takım sağlık problemlerini ortaya çıkardığını belirtmiştir. Kırkpınar sözlerine, birçok internet bağımlısının gündelik hayatlarındaki aksamalara ve ailelerinin uyarılarına rağmen tedavi görme ihtiyacı duymadığını belirterek devam etmiştir. Dolayısıyla, sosyal medya veya akıllı telefon bağımlısı kişilerin, özellikle kendilerini Facebook gibi bir medya ağına kaptırarak bu ağa bağlı olmak dışında başka bir şey düşünmedikleri ima edilmiştir. Kırkpınar’a göre bu durum, insanların “teknoloji mahkumları”na dönüşmelerine ve bile isteye kendilerini bu mahkumiyete teslim etmelerine neden olmaktadır. Teknolojinin “aşırısı” ya da “yanlış” kullanımı ile birlikte patolojik durumların çoğalmaya başladığının altını çizen Kırkpınar, insanların teknoloji ile yaşadığı iddia edilen sorunların ‘teknopatoloji’ olarak kabul edildiğini açıklamıştır. Ardından Kırkpınar, tekrar “iHastalıklar” terimi ile adlandırılan yeni bir hastalık grubunun varlığına bakışlarını çevirmiştir. Bu gruptaki patolojilerin, akıllı telefon kullanımı nedeniyle ortaya çıktığını ve en yaygın olanlarından birinin “hayalet titreşim” (phantom vibration) tanımlaması ile bilinen patoloji olduğuna dikkat çekmiştir. Bunu takiben, hayalet çınlama (phantom ringing), hayalet arama, titreşim

⁴⁰ <http://www.yenisafak.com/hayat/internet-bagimliliği-ile-olusan-narsist-kisilikler-2393805>
 Haber aynı içerikle fakat farklı bir başlıklarla [milliyet.com.tr](http://www.milliyet.com.tr)’in yerel haberler kategorisinde ve [ntv.com.tr](http://www.ntv.com.tr) adresinin sağlık kategorisinde yayınlanmıştır:
<http://www.milliyet.com.tr/teknolojik-gelismeler-ihastalıklara-istanbul-yerelhaber-1172353/>
<http://www.ntv.com.tr/saglik/teknolojik-gelismeler-ihastalıklara-yol-aciyor,oW6LO7XRxEgqyAUzgBKdgA>

anksiyetesi (vibranxiety) ve telefonu kaybetme ya da pilinin bitmesinden endişelenme (nomophobia) olarak isimlendirilen hastalıkların da sorun teşkil ettiğini belirtmiştir. Kırkpınar, kendi görüşlerini, Amerika'daki Tufts Üniversitesi'nde Michael B. Rothberg isimli bir araştırmacı tarafından yapılan çalışmanın verileri ve başka uzmanlara ait olduğunu belirttiği açıklamalarla desteklemiştir. Bilindiği üzere uzman görüşü metnin içine gömülü olan hakim anlamın ve durum tanımının üretilmesinde kullanılmaktadır. Son olarak haberin kapanışında, Kırkpınar'ın gençlerde göz kurumasına yol açan tekstonik veya sms hastalığının sıkça yaşanan bir sorun olduğuna ilişkin ifadelerine yer verilmiştir. Öte yandan, Kırkpınar'ın metin boyunca yer verilen açıklamalarının, internetin doğasına özgü ulaşılabilirlik, karşılanabilirlik ve anonimlik gibi nitelikleri temel sorun olarak ele alması yaratılmak istenen medya paniğinin ürünleri olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.



Görsel 10. “İnternet bağımlılığı ile oluşan narsist kişilikler”

Kırkpınar'ın özellikle psikiyatrik unsurlara dayanarak yaptığı açıklamalara benzer iddialar, aksam.com.tr ve hurriyet.com.'nin, *sağlık* kategorisinde yayınlanmış olan haberlerde yer almaktadır. Bu haberler sırayla, “*Dijital çağın yeni hastalığı: Fomo*” ve “*Bunları yapıyorsanız FOMO hastası olabilirsiniz*” başlıkları ile yayınlanmıştır (16 Aralık 2015)⁴¹. Haber, yukarıdakine benzer biçimde yine sosyal medya kullanıcıların

⁴¹<http://www.aksam.com.tr/saglik/dijital-cagin-yeni-hastaligi-fomo/haber-472042>
<http://www.hurriyet.com.tr/bunlari-yapiyorsaniz-fomo-hastasi-olabilirsiniz-40027841>

yönelik olarak çerçevenmiştir. Burada açıklamalarına yer verilen uzman, Medilife Hastaneleri'nde görev yapan Gamze Karabulut isimli bir uzman psikologtur. Haberin girişinde, Karabulut tarafından fomo (fear of missing out) isimli hastalık tanımlanmıştır. Karabulut, Fomo'nun insan geleceğini tehdit edebileceğini belirtmiş ve fomoyu, sürekli yazı yazma, yorum yapma, konum bildirme, bilgi paylaşma, onaylanma ve beğenilme duygularının yoğun olarak yaşanma durumu şeklinde tanımlanmıştır. Günümüzde, genç nüfus ağırlıklı olmak üzere birçok insanın fomo hastalığına yakalanabileceği uyarısında bulunan Karabulut, fomonun özellikle temel psikolojik ihtiyaçları doyurulmamış olan kişilerde karşılaşılan bir sağlık sorunu olduğunu ifade etmiştir. Fomonun tanımında yer alan unsurlara sahip olduğunu düşünenlere ise tıbbi değerlendirme önerisinde bulunmuştur. Böylece, kişinin gündelik yaşamının olumsuz etkilenmesine yol açan kötü alışkanlıklara karşı önlem alınmış olacaktır. Üstelik Karabulut, sosyal medyayı kullanmak için işten kaçıp tuvalete giden vakaların söz konusu olabildiğini ve bu gibi durumlarda tedavinin gecikmemesi gerektiğini açıklamıştır. Onun bu açıklamaları, haberde “*Sosyal Medya Tuvaleti*” alt başlığı ile ele alınmıştır. Karabulut, tarif ettiği bağımlılık durumunu ‘sanal uyuşturucu bağımlılığı’ olarak düşünmek gerektiğini, tedavi edilmezse depresyon ve kaygı bozukluğu gibi birçok psikiyatrik problemin ortaya çıkabileceğini açıklamıştır. Ayrıca Karabulut, bu açıklamalarını, Türkiye çapındaki internet kullanıcılarının yüzdesini belirtmek yoluyla desteklemiştir. Karabulut’un görüşlerinin derlendiği haber metnindeki görsel malzeme ise elleri akıllı telefonun bağlantı kablosu tarafından kelepçelenmiş, internete “mahkum” bir çift elin fotoğrafı olarak seçilmiştir. Böylelikle, haber metninde yer alan ve toplumu paniğe sevk edecek tehlikenin dozuna ilişkin anlamlara dayalı bağımlılık temsilleri güçlendirilmek istenmiştir (bkz. Görsel 10).

"TÜRKİYE FOMO İÇİN RİSKİ BÖLGE"



Medilife Hastaneleri Uzman Psikoloğu Gamze Karabulut, "Türkiye'de internet kullanım oranı, tüm nüfusa oranla yüzde 45. Türkiye'de 35 milyon üzerinde internet kullanıcısı var. Genç nüfusun yoğun olduğu bir ülke olarak bu hastalık açısından önemli bir ülkeyiz. Özellikle 15-34 yaş aralığında olan, dürtülerini engellemekte zorluk yaşayanlar, 2000 yılından sonra doğanlar Z kuşağı, mükemmeliyetçiler ve kendine güvenemeyenler risk altındadırlar. Onay alma, değer ve kabul görme gibi en temel psikolojik ihtiyaçları doyurulmamış bireylerde fomo daha yaygın olarak görülmektedir. Kişi günlük hayatta göremediği ilgiyi sanal ortamda görmek için yoğun çaba harcar. Çoğunlukla sosyalleşme ve iletişim güçlüğü de yaşarlar. İş, özel ya da okul hayatları doyumu değildir. Reddedilmeye duyarlıdır, dışlanma ve başarısızlık korkulan oldukça fazladır. Diğerlerinin neler yaptığını, kimlerle nerelere gittiğini, neler giydiğini bilme arzusu bir tür takıntı haline gelmiştir" diye konuştu.

"SOSYAL MEDYA TUVALETİ"

Psikolog Gamze Karabulut, "Bu alışkanlıklar kişinin yaşamını ve sosyal işlevlerini bozuyorsa tedavi gerekir. Örneğin kişi tuvalet ihtiyacı görünce sosyal medyaya bakabilir. Ama sosyal medyaya bakmak için işten kaçıp tuvalete giriyorsa işte bu tedavi zamanının geldiğini gösterir. Bir tür uyuşturucu bağımlılığı gibi. Günlük hayatla ilgili sıradan alışkanlıklar gibi görünmesi erken tanı ve tedaviyi geciktirebilir. Bu da başka ruhsal ve sosyal sorunlara ve hastalıklara neden olabilir. Bir tür sanal uyuşturucu bağımlılığı gibi düşünebilirsiniz. Tedavi edilmezse depresyon, kaygı bozukluğu dâhil birçok hastalığın kapısı açılabilir" dedi.

Görsel 11. "Bunları yapıyorsanız FOMO hastası olabilirsiniz"

Yukarıda detaylı olarak değerlendirilen haberlerde, ruh sağlığı üzerinden ilerleyen tartışmalar kişilerin ağ ortamındaki mevcudiyetini toplumsal açıdan bir tehlike olarak aktarma eğilimindedir. Buna göre ideal olan anne, baba ve çocuklardan oluşan ve yüz yüze iletişim yoluyla birbiriyle "gerçek" ilişkiler kuran bireylerden oluşan bir toplumdur. Dolayimli iletişim aracılığıyla parçalı ilişkiler kurarak birlikte olmanın algısını paylaşan bireyler ise toplumsal ve kültürel olarak kabul edilegelmiş değerleri muhafaza etmek adına, ideal toplum kavrayışının haricinde tutulmaktadır. Üstelik bu durum kendisini, onaylanan yaşam biçimlerinden uzakta tutan bir uyuşturucu bağımlısının toplum tarafından reddedilmesinden çok da farklı sayılmaz.

Ana akım medyanın haber metinlerinde, çocukları ve gençleri birer risk grubu olarak ele alan bakış açısının, bu kez de sağlık alanından "bırlıkışiler" in yorumları aracılığıyla pekiştirildiği görülmüştür. Buradaki meselenin, yalnızca ikilikler üzerinden üretilen bir yeni medya bağımlılığı temsili olmaktan çok daha fazlası olduğunu söylemek gerekmektedir. Yetişkin otoritesi bu kez, gençleri şeytanlaştırma işini kendince bir gençlik tanımını yapmak yoluyla kurmuştur. Böylesi bir perspektif, gençliği genel olarak yaşantının bir evresi/dönemi olarak ele alıp, onu biyolojik bir dönemmiş gibi sunma eğilimindedir. Oysaki gençlik, bünyesinde çok daha karmaşık sosyolojik, kültürel ve

ekonomik unsurlar barındırmaktadır (Telli-Aydemir, 2011). Buna ilaveten, gençlere veya çocuklara dair şimdiki zamana ve geleceğe yönelik kaygıların, mevcut toplumsal atmosferi kuşatan nostaljik bir özlemden kaynaklandığı belirtilmelidir. Bundan dolayı nostalji unsuruna daha yakından bakmak, konuyla ilgili bir kavrayış geliştirmeyi kolaylaştıracaktır.

2.3.8. Nostaljinin Yeniden Üretimi

Haberlerde gençler, genç yetişkinler ve çocuklardan oluşan toplumsal aktörler ile bağımlılık arasındaki bağlantı noktası, kültürün kuşaklararası aktarımı biçiminde, kuşaklararası farklılaşma kapsamında ortaya çıkmaktadır. İnternet ve yeni medya teknolojilerinin hızlı değişimi ile paralel olarak kuşaklararası farklılaşmaların belirmesi kaçınılmazdır. Dolayısıyla, gençliği ve çocukları içinde buldukları dönemin koşulları, o dönemin söylem ve pratikleri bağlamında incelemek gerekmektedir. Ayrıca, yalnızca kuşaklararası değil, kuşaklar içi farklılaşmalar konusunda da duyarlı olmak, kültürün aktarımına ilişkin meseleyi homojen olgular etrafında ele almayı engelleyecektir (Telli-Aydemir, 2011). Fakat çalışma kapsamında erişilen haberler bu konuda tam tersi bir bakış açısını benimsemektedir. İncelenen haberlerde nostalji olgusu bu kuşaklararası ve kuşaklar içi etkileşim sürecini basitleştirmek üzere kullanılmıştır.

Frederick Jameson (1998, s. 19-20), nostaljik olanın geçmişe dair hatırlanan duygu biçimlerinin yeniden icat edilmesi anlamına geldiğini belirtmektedir. Buna göre, nostalji eski dönemlere geri dönme arzusundan çok daha fazlasıdır. Jameson'a göre nostalji, günümüz toplumlarında geçmişe yönelik düşüncelerin ve kültürel kalıp-yargıların temsillerini üretmektedir. Ancak bu süreçte nostalji, toplumların tarihsel geçmişini temsil etmek üzere görev yapmaz. Nostalji, eskiye dair temsili gerçekleştirilen nesnelere ilişkin geçmiş duygusunun yeniden üretilmeye çalışılmasıdır. Jameson, nostaljinin üretimini açıklarken 'nostaljik filmler' üzerinden örnekler vermiş ve bu kapsamda *Star Wars* (George Lucas, 1997) filminin geçmişe yönelik belli deneyimleri yeniden icat edişini tartışmıştır. Bu kapsamda, *Star Wars*'un izleyicilerin derin arzular yaşama isteklerini tekrar tekrar doyurduğunu, hatta bu istekleri bastırıldığını ileri sürmüştür. *Star Wars*'un gerçekleştirdiği bu rol, yetişkinlerin eski dönemlere dönme arzusunu daha derin yaşamaları için bir zemin oluştururken, çocuklar ve ergenler için tam olarak

kavranamayacak bir maceralar dizisinden ibaret görülebilmektedir. O halde nostaljik kurgu, zaman ve tarih ilişkiselliğini görmezden gelmektedir. Buradan hareketle, çalışmada çözümlenmesi yapılan haberlerden bazılarına bakıldığında, nostaljinin bağlamdan kopuk üretilme biçimlerinin nasıl tekrarlandığını izleyebilmek mümkündür.

İletişimin dolaylımsız olduğu ve ilişkilerin yüz yüze gerçekleştiği belirli bir dönemin nostaljisini yapan ve hurriyet.com.tr'nin kelebek sayfasının *sağlık* kategorisinde dolaşıma girmiş olan “*Teknolojik cihazlar çocukları nasıl etkiliyor?*” başlıklı metin, çalışmada bu haberlerden biri olarak değerlendirilmiştir (8 Ocak 2016). Yazar, haberi çerçevelerken İngiliz sinir bilimi uzmanı Profesör Paul Howard Jones’un *İngiliz Telegraph Gazetesi*’ne yaptığı açıklamalardan yola çıkmıştır. Bu açıklamalar, bireylere teknoloji kullanımının yasaklanmasını değil onun “doğru” kullanılmasını önermektedir. Bunun üzerine haber yazarı, eğitim bilimci Özgür Bolat, pediatri uzmanı Dr. Başak Namdar Çelikkan, çocuk psikiyatrisi uzmanı Dr. Leyla Alkaş ve çocuk nöroloji uzmanı Prof. Dr. Yüksel Yılmaz’ın açıklamalarından oluşan bir derleme hazırlamıştır. Buna ilaveten, haberdeki bağımlılık algısının üretilmesi ve panik unsurunun devreye girmesi konusunda duruş bozukluğu, obezite ve öfke kontrol güçlüğü gibi sağlık sorunlarından, mekânsal gerçeklik, kimlik, aile içi iletişim, geleneksel iletişim kodları ve kullanım süresi gibi şimdiye kadar değinilen bütün temalara bu metinde başvurulduğu görülmektedir.

Burada nostalji olgusu, çocuğun hem mekanla hem de mekanın paylaşıldığı kişilerle ilişkilendirme biçimleriyle alakalıdır. Bu konuda Bolat, çocuğun kabul görme ve gelişim gibi temel ihtiyaçlarını, ailesiyle doğrudan iletişim kuramadığı için oyundaki dolayımama yoluyla karşıladığını ileri sürmektedir. Bolat’a göre çocuğun ağ tabanlı bir oyunda ilerleme kaydetmesi veya arkadaşlarıyla sohbet etmesi sorundur çünkü oyun aile üyeleri ile oynanmalıdır. Dahası Bolat, çocuğun oyundaki eylemliliği onun kendi seçimlerini kendisinin yapıyor oluşunu kapsadığından, tüm bu sürecin bağımlılığa neden olduğunu ve teknolojinin kötü kullanımı olarak nitelendirilebileceğini öne sürmüştür. Bolat’ın ifadelerinden anlaşılacağı üzere, teknoloji bir yerinden dahil olaksa bile bunu yerleşik toplumsal düzeni ve kuşaklararası hiyerarşiyi bozmadan gerçekleştirdiği takdirde kabul görecektir. Bolat’ın açıklamalarına ek olarak, Çelikkan da yetişkinler ile çocuklar ve gençler arasındaki bu güç mücadelesini açıklarken sahneye yalnızca yetişkinleri koymayı tercih etmiştir. Bu amaçla Çelikkan, çocuğun yaşıyla uygun olmayan teknolojik

cihazlar veya içeriklerle ilişkilenebilmesi için aileye düşen sorumlulukları hatırlatmak istemiştir. Ancak Çelikkan'ın önemli bilgiler taşıma potansiyeline sahip bu açıklamaları, toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üretmek tartışmayı sığ bir çerçeve içine sıkıştırılmaktadır. Zira Çelikkan'ın bakış açısına göre anne ev hanımıdır, çocuğa bakmakla yükümlüdür. Ancak anne, zaman zaman çocuğunun eline bir teknolojik cihaz vererek, onu bu cihazla yalnız bırakmak gibi “yanlışlara” düşebilmektedir. Çelikkan'ın bu yorumları, *kullanım süresi* teması kapsamında incelenen “Çocuğunuzla kaliteli vakit geçirin” ve “Çocuğumu dijitalden nasıl uzak tutarım?” metinlerindeki çalışan ebeveyn vurgusu ile birlikte değerlendirilebilir. Bu metinlerde, kentleşmeye bağlı olarak kadının iş hayatına katılımı, toplumsal cinsiyet rolleri etrafında yeniden üretilmektedir. Söz konusu metinler, kadının evlilikteki konumunu doğrudan bakmakla yükümlü olduğu çocuğu/çocukları üzerinden tanımlamaktadır. Böylelikle okurlar, geleneksel cinsiyet rollerindeki değişim ve dönüşümlerin yol açacağı varsayılan kaotik bir toplumsal duruma karşı uyarılmaktadır.



Görsel 12. “Çocuğunuzla kaliteli vakit geçirin”

Çelikkan, açıklamalarının devamında kendisini, eski dönemlerde sıkça oynanan saklambaç ve yakar top gibi sokak oyunlarını oynayan kuşağa ait biri olarak konumlandırmıştır. Buna bağlı olarak, sokak oyunları ile ilgilenmeyen günümüz çocuklarının hayal güçlerini geliştirmeyen, düşüncemeyen ve ekran karşısında hipnotize olan aciz bireylere dönüştüğü yorumunu yapmıştır. Çocuğun kendi habitusundaki

yapılarla ilişkisi ve buradaki pratiklerini dışlayan bu yaklaşım, etki araştırmacılarının bir dönem ana akım medya izleyicisine karşı benimsediği mesafeli duruştan hiç de farksız değildir.

Çocukluk anıları, belli bir döneme ait toplumsal bir takım ritüeller veya yine eski dönemlerde oynanan çocuk oyunları, yukarıdaki haberin aktardığına benzer statükocu bir yaklaşımın sosyal ve kültürel pratikler içerisine tam anlamıyla nüfuz etmesine hizmet etmektedir. Nostaljinin mekana dayalı sitemkar bir dil çerçevesinde üretilmesinde ana akım medyanın rolünü ise milliyet.com.tr'nin *sizdensize* sayfasındaki “*İnternet Bağımlılığında 6 Altın Anahtar*” yazısında gözlemlemek mümkündür (6 Aralık 2015)⁴². Bir blog sitesinin ara yüzü gibi tasarlanan *sizdensize* sayfasının *bebek-çocuk* (tabloya göre *aile*) kategorisindeki yazının girişi, hızlı toplumsal ve kültürel değişimlerin beraberinde, kent hayatının daha cazip hale gelmesi sonucu bazı aktivite biçimlerinin etkisini yitirmesine sitem niteliğindedir. Ardından, söz konusu değişim ve dönüşümlerin sokakları güvensizleştirdiği, yeşillikleri yok ettiği ve bu nedenle çocukların kapalı alanlara hapsediği belirtilmiştir. Yazıya göre bunun kaçınılmaz sonucu, boş zamanların teknolojik cihazlarda geçirilmesine paralel şekilde ortaya çıkan bilgisayar ve internet bağımlılığıdır. Buradan hareketle yazıdaki yorumların, mekan, yer ve zamanın küresel anlamda geçirmekte olduğu ağ tabanlı dönüşümüne karşılık olarak, nostaljik bir eski düzen alternatifini sunma girişimi olduğunu söylemek mümkündür. Ancak, ne oyunlarda ne de ağa bağlıyken gerçekleşen dolayimli insan etkileşimlerinde kendisini teknolojiye teslim etmiş yalıtık bir bireyden söz etmek son derece tartışmalıdır (Coleman, 2012). Zira günümüz koşullarında, tüm bu ağlaşma içindeki eylemliliklerini kendisi belirleyen, bu anlamda birden fazla gerçekliğin bulunduğu alanlar yaratarak gerçekliğini bu alanlarda deneyimleyen ve tüm bunların sonucundan etkilenen aktif birer katılımcının mevcudiyetinden söz etmek çok daha uygun olacaktır.

⁴²[http://sizdensize.milliyet.com.tr/Bebek-](http://sizdensize.milliyet.com.tr/Bebek-%C3%87ocuk/Internet_Bagimliginda_6_Altin_Anahtar/HaberDetay/24710)

[%C3%87ocuk/Internet_Bagimliginda_6_Altin_Anahtar/HaberDetay/24710](http://sizdensize.milliyet.com.tr/Bebek-%C3%87ocuk/Internet_Bagimliginda_6_Altin_Anahtar/HaberDetay/24710)

Aynı haber, Milliyet'in [pembelar.com.tr](http://www.pembelar.com.tr) sitesinde farklı bir başlıkla yayınlanmıştır: <http://www.milliyet.com.tr/cocugunuzu-internet-bagimligindan-kurtarin-pembelar-yazardetay-saglik-2186837/>

Milliyet Gazetecilik ve Yayıncılık A.Ş.'nin sahibi olduğu [pembelar.com.tr](http://www.pembelar.com.tr), kendi ara yüzünde: “kadınlara özel konuların konuşulduğu, aile, çocuk, sağlık, ilişkiler, hobi, yemek tarifleri, dekorasyon önerilerinin paylaşıldığı kadın forum alanı, kadın paylaşım sitesi ve kadın platformu” olarak tanımlanmaktadır.

2.3.9. Milli ve Manevi Değerlere Vurgu

Bir önceki temada, nostaljinin yeniden üretilmesi yoluyla eski dönemlere ait birtakım toplumsal ve kültürel olguların muhafaza edilme girişimini izlemek mümkün olmuştur. Çalışma kapsamında ele alınan haberlerde, manevi ve milli değerlere vurgunun da benzer niyetlerle üretildiği tespit edilmiştir. Haber metinlerindeki bağımlılık temsillerinde toplumdaki panik, erozyona uğrayarak kaybolmaya yüz tutan milli ve manevi değerlerden özellikle çocuklar ve gençleri sorumlu tutan kamu otoritelerinin açıklamaları yoluyla üretilmekte ve sürdürülmektedir. Bunun yanı sıra, çalışmada incelenen haber metinlerini hazırlayan medya çalışanlarının da zaman zaman benzer ifadelerle başvurduğu görülmüştür.

Bu bakış açısına göre çocuklar ve gençler, ahlaki toplumsal değerleri yozlaştırdığına inanılan yeni medyayı, gündelik hayatlarına hızlıca kabul ettikleri için suçlu ilan edilmektedir. Böylesi bir anlatıyla örülen haberler arasından “*Gümüşhane Kent Konseyi Olağan Genel Kurul Toplantısı Yapıldı*”⁴³ başlığıyla hurriyet.com.tr’nin yerel haberler kategorisinde yayınlanan metin, oldukça dikkat çekici bir dille hazırlanmıştır (14 Ocak 2016). Haber, Kent Konseyi Başkan’ı Hasan Pir’in ‘Barış İçin Akademisyenler İnişiyatifi’ tarafından imzalanan ‘Bu suça ortak olmayacağız’ bildirisine imza veren akademisyenleri kınayarak onları ülkeyi ve onun “bilim yuvalarını” terke davet eden açıklamaları ile başlamaktadır. Pir, bu akademisyenleri PKK sempatzanı ve Türk devletinin düşmanı olarak hedef göstermekle birlikte devletin, “masum vatandaşları”nı koruyan şefkatli bir anne, şefkatli bir baba olduğunu vurgulamıştır. Haberde “teknoloji bağımlılığı” olarak ele alınan bağımlılık türü ise Pir’in Kent Konseyi’nin yaptığı çalışmaları açıklarken, uyuşturucu ve madde bağımlılığı ile birlikte ele alınmıştır. Haberin sonuna doğru, kısa bir paragrafta değinilen bağımlılık konusuna, Pir’in müfredatı ile ilişkili açıklamalarının parçası olarak yer verilmiştir. Buna göre teknoloji bağımlılığı, uyuşturucu bağımlılığı ve madde bağımlılığı, ilkökul, ortaokul ve ortaöğretim müfredatında seçmeli ders konusu olarak yer almalıdır.

Pir’in haber metninde yer verilen açıklamalarına bakıldığında, mevcut hükümetin ideolojisini sağlamlaştırmak adına milli ve manevi değerlere vurgu yapılarak popülist bir

⁴³ <http://www.hurriyet.com.tr/gumushane-kent-konseyi-olagan-genel-kurul-toplantisi-yapildi-37227828>

dil pratiği kullandığı görülmektedir. Pir'in bu açıklamalarının, haberde bahsi geçen diğer konulardan daha ön planda yer alması, ilk bakışta onun teknoloji bağımlılığı ve müfredata ilişkin açıklamalarıyla ilgisiz bulunabilir. Ancak, bu açıklamalar yoluyla hakim bir gerçeklik algısı kurularak, bu gerçekliğe kimlerin dahil olacağı ve kimlerin bu gerçeklik alanının dışında kalacağı tanımlanmaktadır. Buna göre gençler ve ergenler, teknoloji ve madde bağımlılığına teslim olabilecek derecede zayıftır ve bu nedenle devletin şefkatiyle sarıp sarmalanmaya ihtiyaç duymaktadırlar. Dolayısıyla, gençlerin birer politik aktör olarak toplumsal yaşama katılım göstermek bir yana, ne tür eğitimlerle disipline edileceklerine dahi kamu otoritelerinin kararına tabidir. Bunların yanı sıra, “*Şanlıurfa’da Yeni Bir Spor Salonu Açıldı*”⁴⁴ adlı haberde yapılan ‘içeriden’ kabul edilen ideal Türk gençliği tanımlaması, gençleri bu kez biyolojik bir yaklaşım çerçevesinde tek tipleştirilmektedir. Bu yaklaşımdan yola çıkarak haber metni, genç kuşakları teknoloji ve diğer bağımlılıklardan uzak duran, var olan potansiyelini spora kanalize etmek yoluyla kendisini geliştiren ve böylece milletin refahına katkıda bulunan ‘sağlıklı’ bir gruba denk düşecek biçimde tanımlamıştır⁴⁵. Bu anlayışı, yapan Haliliye Belediye Başkanı Fevzi Demirkol’un konuşmasından alınan kesitlerde açıkça görmek mümkündür. Haber metnindeki “Amacımız Sağlıklı Nesiller Yetiştirmek” alt başlığı kapsamında Demirkol’un açılış konuşmasında yaptığı açıklamalara geniş yer verilmiştir. Demirkol, “Biz gençlerimizin sokaktan uzaklaşmasını teknoloji bağımlılığı da dahil olmak üzere tüm bağımlılıklardan kurtulmasını temin etmek amacıyla (...) sağlıklı nesiller yetiştirmek gayesi ile spor alanında çalışmalara başladık.” sözleri ile bedensel katılıma dayalı spor aktivitelerini, genç kuşakların toplumsal kabul görmesi anlamına gelen “bir geleceğe sahip olma”nın yegane yolu olarak göstermiştir. Bu kavrayışı güçlendirmek amacıyla Demirkol, “Gençliği olmayan milletlerin geleceğinden bahsedilemez (...) Milli ve

⁴⁴<http://www.hurriyet.com.tr/sanliurfa-da-yeni-bir-spor-salonu-acildi-37182540>

Aynı haber,

<http://www.hurriyet.com.tr/sanliurfa-da-yeni-bir-spor-salonu-acildi-37182540>,

<http://www.haberturk.com/yemel-haberler/haber/40810636-sanliurfada-yeni-bir-spor-salonu-acildi> ve

<http://www.milliyet.com.tr/sanliurfa-da-yeni-bir-spor-salonu-acildi-sanliurfa-yemelhaber-1019479/>

adreslerinde, Ekim ayı içerisinde yayınlanmıştır.

⁴⁵ Burada ‘biyolojik’ ifadesine daha çok Foucault’nun bedenler ve iktidar arasındaki ilişkiyi kurarken kullandığı biçimiyle başvurulmuştur. Ağ dolayimli yeni medya ortamında kurulan iletişim, bedensiz bir “orada olma” durumuna dayanması sebebiyle, ‘ideal beden’ temsillerinin üretimi ile bir araya geldiğinde oldukça çelişkili bir durum ortaya çıkmaktadır.

manevi değerlerimize bağlı gençlik istiyoruz.” ifadeleriyle, genç grupları ulusal kültür çerçevesinde homojen bir kitle olarak değerlendirilmiştir.

“İstanbul’da ‘Sosyal Medya ve Dizi Bağımlılığı’ Konferansı”⁴⁶ başlıklı bir diğer haber, milliyet.com.tr’nin yerel haberler kategorisinde yer almıştır (12 Aralık 2015). Haberin içeriğinde belirtildiğine göre konferans, İstanbul Gelişim Üniversitesi SBS Etkinlik ve Spor Kulübü ile Yeşilay ortaklığında düzenlenmiştir. Haberde Genç Yeşilay Sorumlusu ve Teknoloji Bağımlılığı Formatörü olarak tanıtılan M. İsmail Memiş’in, konuşmasında teknoloji bağımlılığı ile mücadele üzerine açıklamalarda bulunduğu belirtilmiştir. Memiş’in iki saat süren konuşmasının ardından üniversitenin Mütevelli Heyet Başkanı Kadir Gayretli’nin konferansa ilişkin yaptığı bazı değerlendirmeler aktırılmıştır. Gayretli değerlendirmesinde, öğrencilerin uyuşturucu, alkol ve sosyal medya gibi zaafı olduğu, bunun neticesinde ise bu nesnelere bağımlılık geliştirdiklerini ileri sürmüştür. Bunların, maddi ve manevi boşluklar nedeniyle kullanılan bağımlılık nesnelere olduğuna dikkat çeken Gayretli, bağımlılık sonucu ortaya çıkan sorunların ahlaki değerlerin kaybedilmesine yol açtığını vurgulamıştır. Gayretli, bu ifadelerini M. Akif Ersoy ve Said-i Nursi’ye “onlar bizim güzel ahlaklarımızı çalmışlar, kendi kötü ahlaklarını bize satıyorlar” sözleriyle atıfta bulunarak desteklemiştir. Gayretli’nin bu sözleriyle işaret ettiği fail, tam olarak belli değilse de devamında yaptığı “Yani yapmış oldukları filmlerle, her türlü etkinliklerle bunları bize yüksek fiyatla satmakla hem paramızı alıyorlar, hem aklımızı alıyorlar, hem hayatımızı, hem zamanımızı hem de imanımızı, ahlakımızı hem de dünya ve ahiret hayatımızı silip götürüyorlar.” şeklindeki açıklamalarından şu anlaşılmaktadır: Batı toplum ve değerlerinin “kötü” ve “gayri ahlaki” olarak tanımlandığı, buna karşın da Batı’nın bu sözde “kötü ahlaki” karşısında, Türk toplumunun “güzel ahlakının” konumlandırıldığı, Türk toplumunda disipline edici bazı kurallar belirlemek yoluyla örneğin “beden aleminde, psikolojik hayatta ve ev yaşantısında asayişin sağlanması” aracılığıyla, toplumun milli değerlerinin muhafaza edilmesi gerektiği uyarısında bulunmaktadır. Görüleceği üzere haber metninin kaynak kişisi, toplumsal yaşamın ideolojik olarak tanımlanmış milli ve manevi değerler temelinde disipline edilmesini önermektedir.

⁴⁶ <http://www.milliyet.com.tr/istanbul-da-sosyal-medya-ve-dizi-bagimlilik-istanbul-yerelhaber-1109367/>



Görsel 13. “İstanbul’da ‘Sosyal Medya ve Dizi Bağımlılığı Konferansı’”

Her iki habere ayrı ayrı bakıldığında, değişim gösteren toplumsal ve kültürel alışkanlıkların yarattığı kaygının, medya paniği üretmekte kullanılan biçimlerini görmek mümkündür. Bu kez iktidarın, devlet ve hakim sınıflardan kaynaklı tepeden aşağıya doğru işleyişi söz konusudur. Yukarıdaki haberlerde görüldüğü gibi gündelik yaşamın mikro süreçleri yerine bu kez daha makro mekanizmalar yoluyla işleyen bir normleştirme, düzenleme ve denetim süreciyle somutlaşan pratikler göz önündedir (Dursun, 2013). Bu durum haber metninde görüşlerine yer verilen Pir’in bakış açısında, ‘biz’ ve ‘öteki’ ikiliği çerçevesinde eğitimin rolüne dayalı olarak kurulmuştur. Denebilir ki buna göre, eğitimin merkezi rolü, aynı kimliği paylaşan ve homojen bir kimlik tanımı ile birbirine bağlanan vatandaşlar topluluğunun düzenlenmesine de yardımcı olacaktır.

Ortak ülkü ve değerlerin kazanımı ile milli ve manevi değerlerin korunmasına yardımcı olacak düzenleyici ve disipline edecek kurum olarak eğitim Türk toplumunun ahlakına uygun bir terbiyenin ev içerisindeki aktarımını gerçekleştirmektedir. Eğitimin bu işlevine dikkat çeken Gayretli öncelikle Batı toplumunun değerlerini olumsuzlayarak yaptığı kıyaslama doğrultusunda, Türklerin sahip olduğunu iddia ettiği “güzel ahlak”ı yücelterek Batı karşısında özgün bir değer olarak işaret etmektedir. Bu gösterim, Türk kimliğinin milli değerler üzerinden yeniden kurulduğuna bir işarettir. Zira Türk olmak birbirine benzemek ama aynı zamanda da ötekinden benzersiz olmaktır. Meltem Ahıska’ya göre (2009), Türk kimliğinin benzerliğini koruma kaygısı, bir taraftan Batı’nın gözünden kendini görmeyen verdiği bir eziklik duygusu, diğer taraftan da Batı karşısında üstünlük kurma çabası arasındaki gergin kutuplaşmadan doğmaktadır. Gayretli’nin Muhafazakar-

İslamcı eğilimli görüşleri, aynı zamanda Batı'nın Müslümanlığa düşman konumunun altını çizerek⁴⁷, iman, ahlak ve ahiret hayatının savunusunu yapmakta, Türk olmanın Müslüman kökenlerini de milli kimlik tanımı içerisine yerleştirmektedir. Buna uyum sağlamayan genç kuşaklar ise ulusal çıkarlara karşı bir tehdit unsuru olarak kurgulanmaktadır.

2.3.10. Kamu Otoritelerinin Rolü ve Yasal Düzenlemelere Vurgu

Yerel yönetimlerin gerçekleştirdiği proje, eğitim, seminer ve tiyatro gibi etkinliklere ilişkin haberlerde, birincil kaynakların baskın konumunu daha açık görmek mümkündür. Çalışmada incelenen haber içeriklerinde, yasal düzenlemelerle ilgili yorumlara ise hem bu etkinler kapsamında hem de bunlardan dışındaki haberlerde yapılan bağımlılık tartışmaları ile birlikte rastlanmaktadır. Özellikle, kamu otoritelerinin açıklamalarına yer veren haber metinlerinin ağırlığı, hurriyet.com.tr, milliyet.com.tr ve haberturk.com sitelerinde belirgin biçimde hissedilmektedir. Bu haber siteleri arasından, hem hurriyet.com.tr ile haberturk.com'un internet sayfalarında hem de yeniakit.com.tr adresinde yayınlanmış olan “*Teknoloji bağımlılığına dikkat*” başlıklı tiyatro etkinliği haberi, bu türden temanın dolaşımına girmesine örnek olarak gösterilebilir (20 Ocak 2016)⁴⁸.

Haber, internet ve iletişim teknolojilerinin, günlük hayatın bir parçası olmasını endişeyle karşılayan bir grup öğretmenin sahnelediği tiyatro oyununu konu almaktadır. Bursa ilindeki özel bir okulun öğretmenleri tarafından, ebeveyn eğitimleri kapsamında gerçekleştirildiği belirtilen tiyatro oyunu ile ebeveynlerin dikkati “teknoloji bağımlılığı” konusuna çekilmek istenmiştir. Habere göre tiyatro oyunu cep telefonları, bilgisayar ve internet teknolojilerinin verimli kullanılmadığı takdirde çocuklarını gelişiminin olumsuz etkileneceği mesajını vermeyi amaçlamaktadır. Haber ayrıca, oyunu izleyen ebeveynlerin oyuna beğeniyle yaklaştıklarını vurgulamıştır. Kamu otoritelerinin rolünü ön planda tutan

⁴⁷ Bora, T. (2007) Milliyetçi-Muhafazakar İslamcı Düşüncede Negatif Batı İmgesi. *Modernleşme ve Batıcılık. Modern Türkiye’de Siyasal Düşünce*. (3. Cilt). (s.251-268). İstanbul: İletişim.

⁴⁸ <http://www.yeniakit.com.tr/haber/teknoloji-bagimligina-dikkat-123898.html>

<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji-bagimligina-dikkat-37230506>

<http://www.milliyet.com.tr/teknoloji-bagimligina-dikkat-bursa-yerelfotogaleri-12990551/>

<http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42708526-teknoloji-bagimligina-dikkat>

bu tür haberler, yukarıda tartışılan temaların bir veya birden fazlasına başvurularak çerçevelenmiştir. “*Hacivat Çocuklara Teknolojiyi Anlatıyor*”⁴⁹ haberinde, yine bir tiyatro oyunu ile teknoloji, insanları birbirinden uzaklaştıran toplumsal bir tehdit olarak aktarılmıştır. Söz konusu tehdide karşı toplumu uyarmak içinse eski Türk gölge oyunu Hacivat ve Karagöz’ün seçilmesi bir tesadüf değildir. Zira oyunu organize eden Ankara Keçiören Belediye Başkanı Mustafa Ak, çocuklara geleneksel gölge sanatını hatırlatarak onlara teknolojinin zararlarını anlatmayı amaçladıklarını belirtmiştir. Burada, Hacivat ve Karagöz karakterlerinin, şaşırtıcı olmayan biçimde geleneksel kültürü sabitleyen simgeler olarak kurgulandığı söylenebilir.



Görsel 14. “Hacivat Çocuklara Teknolojiyi Anlatıyor”

Haberlerde bir başka dikkat çekici unsur, “saygın” kamu otoritelerinin internet/teknoloji dolayımıyla bağımlılıkla “mücadele” girişimlerinde toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında üretilen davranış kodlarının temsilidir. Bu kapsamda incelenen “*Yeşilay Topluluğu Genel Kurul Toplantısı Düzenlendi*”⁵⁰ haberi, hurriyet.com.tr’nin yerel haberler kategorisinde yayınlanmıştır. Haber, Sakarya Üniversitesi Genç Yeşilay Topluluğu Genel kurul

⁴⁹ Aynı haber, aşağıdaki haber sitelerinde, farklı aylarda yayınlanmıştır.

<http://www.hurriyet.com.tr/hacivat-cocuklara-teknolojiyi-anlatiyor-37200410>

<http://www.milliyet.com.tr/hacivat-cocuklara-teknolojiyi-anlatiyor-ankara-yerelhaber-1157010/>

<http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42515173-hacivat-cocuklara-teknolojiyi-anlatiyor>

⁵⁰ <http://www.hurriyet.com.tr/yesilay-toplulugu-genel-kurul-toplantisi-duzenlendi-37180372>

toplantısını konu almaktadır. Haber metninde vurgulandığı üzere, toplantıda ele alınan konular madde, alkol, teknoloji ve tütün bağımlılığı biçiminde belirlenen bağımlılık türleri üzerinde odaklanmıştır. Toplum tarafından güvenilirliği sarsılmaz kabul edilen Yeşilay'ın temsilcisi olarak konferansta konuşan uzman isim ise Sakarya Üniversitesi Gençlik Topluluğu Başkanı Erdinç Enis Odabaşı olmuştur. Odabaşı, madde bağımlılığı konusunda kadın katılımcılara “ özellikle bayanlar, dışarıda herhangi bir ağrınız olduğunda bilmediğiniz ilaçları almayın.” uyarısında bulunduktan sonra salondaki bütün katılımcılara hitaben teknoloji bağımlılığını tespit etmenin yollarını anlatmıştır. Odabaşı'nın, “Bağımlı mısınız, değil misiniz nasıl ayırt edersiniz? Bir paylaşımı beğendiğiniz için paylaşırsınız ama beğenilsin diye paylaşıyorsanız bu bağımlılıktır. Bağımlı olan kişi aile ve sosyal yaşantısından uzak kalır ve bu özellikle gençlerin yaşantısını fazlasıyla etkiler” ifadeleri, anlattığı türden paylaşımlar gerçekleştiren gençleri sosyal olarak problemlili ve ailesi ile sorunlar yaşayan bireyler olarak etiketlenmektedir. Ayrıca haber metnindeki bu ifadeler, teknoloji kullanımını sosyal medya paylaşımlarına indirgeyerek dolayimli iletişim olgusunu yanlış ve eksik temsillerle yeniden kurmaktadır. Üstelik teknoloji bağımlılığı iddialarının ötesinde, Odabaşı'nın kadınlara yaptığı uyarıda, onları kendilerini korumaktan aciz, kolayca kandırılabilen, kırılabilir varlıklar biçiminde konumlandığı görülmektedir. Kadınları toplumsal kalıp yargılar içine sıkıştıran toplumsal cinsiyet rolleri böylece yeniden üretilmektedir. Buna benzer bir yaklaşım haberturk.com'un gündem kategorisinde yayınlanan “*Ramazanoğlu: Toplumsal Şiddete Sıfır Tolerans*”⁵¹ haberinde de görülmektedir. Bu kez annelik ve eş rolleri üzerinden kurulan toplumsal cinsiyet rolleri, haberin bitişindeki alt başlıkla dijital bağımlılığın, aile içinde riskli bir alan yaratan ve uyuşturucu bağımlılığı gibi varlığına karşı mücadele edilmesi gereken “şer kaynağı” olduğu sonucuna bağlanmıştır. Buna ilaveten, haber metninde öne sürülen olgular, bütünlüklü bir görüntü sunmaktan oldukça uzaktır. Bundan dolayı, okuyucu parçalı bir bakış geliştirmeye itilmekte ve tartışılan durumu tam olarak kavraması engellenmektedir.

Bu çalışmada incelenen haberlerde, kamu otoritelerinin rolüne ilişkin bulguların yaygınlığı nedeniyle, konuyla ilgili örnekleri çoğaltmak mümkündür. Ancak hakim olanın makro düzeyden mikro düzeylere doğru yayılma biçimi hem çok çeşitli hem de

⁵¹<http://www.haberturk.com/gundem/haber/1188284-ramazanoglu-sadece-kadina-degil-topluma-siddeti-konusmaliyiz>

çok karmaşık olmakla beraber tamamıyla ayrı bir çalışmanın kapsamında ele alınmalıdır. Yine de bu makro ve mikro yapıları biraz daha ayrıntılı kavrayabilmek adına bu kez yasal düzenlemelere başvurarak bağımlılık ve çevrimiçi olma/teknoloji arasında bağlantı kurma eğilimindeki haberlere bakılabilir. Bu haberler, internet ve yeni medya teknolojilerine yönelik toplumsal paniği yine kamu otoriteleri düzeyinde değerlendirme eğilimindedir. Ancak bu kez, anlatıda ifadelerine yer verilen başka türlü uzmanlardan da söz edilebilmektedir. Abbas Güçlü'nün "*Dünya değişiyor peki ya biz?*" başlıklı yazısı, bu yönden değerlendirilebilecek bir örnektir⁵². Güçlü, yazısında genel olarak 'bilim ve teknolojideki gelişmeler' biçiminde ele aldığı bir takım toplumsal gelişmeleri eleştirmiştir. Yazısında özellikle Batı ülkelerinin bilim ve teknoloji açısından daha üretken olduğunu vurgulayan Güçlü, "*Mobil oyunlar?..*" alt başlığında Türkiye'deki dijital oyun pazarına ve dijital oyunlara verilen devlet desteğine de değinmiştir. Böylece yönünü, eğitimle ilgili düzenlemelere doğru çevirerek devletin müfredatla ilgili uygulamalarına temkinli bir dille yaklaşmıştır. Güçlü, oyunların gençleri ve çocukları esir alarak onları bağımlılığa yönelttiğini belirtmiştir. Bunun ardından, yazılım ve kodlama gibi konuların eğitim programlarında yer alması fikrine sıcak bakmadığını ima ederek bu konuda Batı'da yaşanan sorunlara işaret etmiştir. Ancak Güçlü'nün burada kullandığı 'sorunlar' ifadesi ile tam olarak neye dikkat çekmek istediği belirsizdir. Zira bu ifade, temel olarak metnin vermek istediği mesajla da çelişmektedir. Bundan başka, Güçlü'nün dijital oyun pazarının dünya ekonomisinde silah ticaretinden sonra ikinci sırada yer aldığına yönelik sözleri, bağımlılık olgusu ile birleştiğinde okurdaki panik duygusunu tetikleyecek bir zemin oluşmaktadır. Ancak Güçlü, bu zemini olduğu gibi bırakmış ve başlığa rağmen mobil oyunlara dair başka hiçbir açıklamada bulunmamıştır. Güçlü yazısını Türkiye'de olumlu bulduğu diğer bilimsel ve teknolojik gelişmelerden bahsederek sonlandırmıştır.

Son olarak, hem milliyet.com.tr hem de haberturk.com ve hürriyet.com.tr adreslerinde yayınlanan haberler, dijital oyunlar özelinde, Antalya valiliği tarafından 'İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla Düzenlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi' hakkında kanunu konu edinmiş ve yapılan yasaklamayı onaylayıcı nitelikte kurgulanmıştır⁵³. Haber il genelinde 18 yaşından küçüklerin

⁵² <http://www.milliyet.com.tr/yazarlar/abbas-guclu/dunya-degisiyor-peki-ya-biz--2189661/>

⁵³ Bu haberler, 21 Ocak 2016 tarihinde benzer başlıklarla yayınlanmıştır:

oynaması sakıncalı bulunan oyunların “uyuşturucu veya uyarıcı madde alışkanlığı, intihara yönlendirme, cinsel istismar, müstehcenlik, fuhuş, şiddet, kumar ve benzeri kötü alışkanlıkları teşvik edebileceği” gerekçesi ile internet kafe ve elektronik oyun yerlerinde yasaklandığını açıklamıştır. Haberin devamında, akademisyen ve uzmanlardan oluştuğu belirtilen Malatya Valiliği komisyonunun bilgisayar oyunları üzerinde inceleme yaptığı ve bu kapsamda 55 oyunun sakıncalı bulunduğu açıklanmıştır. Bununla birlikte 12 ve 15 yaşından küçüklerinden yanlarında vasileri ya da velileri olmadan internet kafe gibi bilgisayar oyunları oynanan iş yerlerine girmeleri halinde işletmeciye cezai yaptırım uygulanacağı belirtilmiştir. Ayrıca milliyet.com.tr’deki habere ‘GTA’nın Sabıkası Kabarik’ alt başlığıyla, diğer haber sitelerindekinden farklı bir yorum ilave edilmiştir. Buna göre, oyunun kadına karşı şiddet unsurları içermesi nedeniyle Avustralya’da yasaklandığını, ABD’de ise oyundan esinlenen üç oyuncunun şehirde suç içerikli eylemler gerçekleştirdiği yazılmıştır. Böylece, yasaklamalardan sorumlu addedilen oyunlar kadar, toplumsal düzene zarar verme potansiyeline sahip oyuncular da medyanın yanlış temsili aracılığıyla günah keçileştirilmiştir.

Antalya Valiliği tarafından getirilen yasaklama, sozcu.com.tr adresinde “*İnternet kafe işletmecileri yasağı olumlu karşıladı*” başlığıyla yayınlanmıştır (21 Ocak 2016). Haberin konuyla ilgili yazılmış olan diğer iki haberden farkı, başlıktan da anlaşılacağı üzere yasağa dair internet kafe işletmecilerinin görüşlerine de yer verilmiş olmasıdır. Buna göre, Antalya’daki internet kafe işletmecisi Savaş Süral, bazı oyunların bağımlılığa yol açacağını ifade ederek “(...)Kardeşimin zeka geliştiren oyunlar oynamasına izin veriyorum. Bana göre ha sanal ortamda suç işlemişsin ha gerçek hayatta.” diye konuşurken, başka bir internet kafe işletmecisi Emre Öztürk, “Bizce de doğru bir karar ama bu oyunlar evde de oynanıyor. Kafelerle sınırlı tutmak çok mantıklı değil. Oyunların ülkeye girişini yasaklasınlar. Çocuklar için büyük mağazalarda satılan oyunlar bunlar.” açıklamasını yapmıştır. Tüm bu çıkarımlar, oyunun dinamik yapısı ve oyuncunun bu yapıyla kurduğu karmaşık ilişkiler silsilesini, topluma zarar getireceği iddia edilen

<http://www.sozcu.com.tr/2016/gundem/internet-kafe-isletmecileri-yasagi-olumlu-karsiladi-1051959/>

<http://www.hurriyet.com.tr/antalyada-18-yasindan-kucuklere-aralarinda-grand-theft-auto-ve-call-of-dutynde-de-bulundugu-oyunlar-yasaklandi-40043100>

<http://www.milliyet.com.tr/antalya-valiligi-bazi-bilgisayar-gundem-2181848/>

<http://www.haberturk.com/gundem/haber/1183853-antalyavaliligi-il-genelinde-bazi-oyunlari-yasakladi>

bireylere ve yasaklanması gereken nesnelere indirgemektedir. Dolayısıyla, işletmecilerden Süral'ın sanal ortam ve gündelik hayatın geçişliliğini bilinçli ya da bilinçsiz vurguladığı görüşleri bu bağlamda ele alındığında yetersiz kalmaktadır. Bunun haricinde, internet kafe işletmecilerin açıklamaları, onların Türkiye'deki dijital oyun endüstrisiyle internet kafeler arasındaki bağlantıya dair oldukça yetersiz bilgiye sahip olduklarına işaret etmektedir. Buna bağlı olarak, ana akım medyanın, kalıp yargılara dayanarak kurguladığı olumsuz temsiller, internet kafeleri suçlulara veya suça eğilimi olanlara hizmet veren mekanlar biçiminde resmetmektedir. Bu mekanın en temel aktörlerinden biri olan internet kafe işletmecilerinin haberdeki yorumları ise, internet kafeleri yasadışı eylemlerle ilişkilendirme ve cinsel istismarla karşı karşıya kalma zemini olarak etiketleyen bu olumsuz bakış açısını onaylamaktadır.

İnterneti *teknoplumsal uzam* olarak ele alan Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü (2008), internet kafelerin ana akım medyada “günah keçisi” olarak gösterilmesinde başvurulan siyasal temelli temsillerden söz etmiştir. Buradan hareketle yazarlar, yeni muhafazakar siyasal temsillerin yapılmış/yapılmakta olan yasal düzenlemeleri nasıl meşrulaştırabileceğini tartışmıştır. Bu bağlamda Binark ve Bayraktutan-Sütçü, internet kafelerin ana akım medyada kalıp yargılardan beslenen temsiller çerçevesinde yer aldığını ortaya çıkarmıştır. Araştırmacıların tespitine göre bu temsiller, internet kafeleri *şer odakları, suç ve suçlu üretim* merkezleri olarak göstermektedir. Haberlerdeki bu olumsuz temsilleri sabitlemek amacıyla Başbakan veya Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı, Gençlik ve Spor Bakanı gibi ilgili kamu otoritelerinin açıklamaları yoluyla ana akım medyanın temsillerine paralel durum tanımlamalarına başvurulmaktadır. Haber metinleri ise buna bağlı olarak, medyanın birey ve toplum üzerinde dönüştürücü bir “güç”e sahip olduğu varsayımı ile kurgulanmaktadır. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, bu bakış açısının, ana akım medyanın “güçlü etkiler” yaklaşımına oldukça benzer nitelikte olduğunu vurgulamıştır.

2.3.11. Oyun Endüstrisinin Bugünü ve Geleceği

Türkiye’de dijital oyun sektörü, hala gelişmeye ve büyümeye devam etmekte olan bir alandır. Dolayısıyla günümüzde, ülkemizdeki oyun endüstrisinin varlığından söz edilmeye oldukça yeni başlanmıştır. Gaming In Turkey’nin yayınladığı *Türkiye Oyun*

Sektörü 2016 Raporu'na göre oyun endüstrisinin Türkiye'deki gelişimi, sektöre yapılan yabancı yatırımlar ve oyun üretimi ile oldukça hızlı bir biçimde gerçekleşmektedir⁵⁴. Bu bakımdan oyun geliştirme, yayınlama ve pazarlama açısından Türkiye'nin hem yerel hem de dünya oyun pazarında önemli bir aktör olarak yer aldığı açıklanmıştır. Ancak, Türkiye'deki oyun endüstrisine ilişkin devlet tarafından düzenlenen teşvik politikalarının yokluğu, oyun geliştirme, yayınlama, dağıtım ve pazarlama faaliyetlerinin yetersizliği oyun endüstrisinin gelişimini engellemektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s. 100).

Analiz kapsamındaki haberlerde dijital oyun endüstrisine yönelik bakışın genelde yerel oyunlar üzerinde odaklandığı söylenebilir. Öte yandan, Araştırmanın gerçekleştirildiği zaman aralığında oyun endüstrisini konu alan haberlerin sayıca az olduğu gözlenmiştir (Bkz. Tablo 2). Buna rağmen bulgular, ana akım medyanın internet sitelerindeki haberlerin, konuyu ne şekilde ele aldığını anlamaya yardımcı olmuştur. Öncelikle, dijital oyunlar ve bağımlılık arasındaki ilişki, endüstriye yönelik haber içeriklerinde bağımlılık kavramının bir pazarlama aracı olarak kullanılması ile kurulmaktadır. Buna ek olarak, incelenen haber metinlerinde dijital oyun oynayanların, sadece dijital oyun pazarındaki birer tüketici konumuna indirildiği görülmüştür. Bunun bir örneği, milliyet.com.tr'nin teknoloji kategorisinde yer alan "*Agar.io 2015 Yılı'nın En Çok Oynanan Browser Oyunu Oldu*"⁵⁵ başlıklı haberde görülebilir (2 Ocak 2016). Haberde, oyunla ilgili kısa bir bilgilendirmek yapmadan önce bu oyunun "inanılmaz bağımlılık yapıcı" özellikte olduğu vurgulanmıştır. Bu yaklaşım, yukarıdaki diğer haberlerden farklı olarak oyunun ne kadar ilgi çekici olduğunu belirtmek adına bağımlılık terimini olumlu bir anlamda kullanmayı tercih etmiştir. Hedef kullanıcı kitlesine, oyunun kaliteli özelliklere sahip olduğuna dikkat çekmeyi amaçlayan bir diğer haber ise yine milliyet.com.tr'nin teknoloji kategorisinde yayınlanmıştır (11 Ekim 2015). "*İlk Türk Cephe Savunma Oyunu 'Dağ Zombileri' En İyi Yeni Oyunlar Listesinde!*"⁵⁶ haberinde, oyunun iyi nitelikleri bu kez "(...) oyunda 200 bağımlılık yapıcı bölüm ve 150 çılgın görev var" ifadeleriyle aktarılmıştır. Fakat haberde

⁵⁴ Raporun tamamına erişmek için:

<https://www.slideshare.net/ozanamrasaydemir/trkiye-oyun-sektr-2016-raporu-ve-gaming-in-turkey?ref=https://dijitaloyun.wordpress.com/2016/12/27/turkiye-oyun-sektoru-2016-raporu-ve-gaming-in-turkey/>

⁵⁵ <http://www.milliyet.com.tr/agar-io-2015-yilinin-en-cok-teknoloji-2173587/>

⁵⁶ <http://www.milliyet.com.tr/ilk-turk-cephe-savunma-oyunu-dag-teknoloji-2150380/>

dikkati çeken temel odak noktası, haber diline hakim olan Türklük vurgusudur. Haber, oyunun %100 Türkçe içeriğe sahip olduğunu belirterek başlamış ve ardından oyuncunun, zombilerle ne tür stratejiler kullanarak mücadele edebileceği anlatılmıştır. Koşarak gelen canlı bomba zombilerini Bordo Bereliler, SAT Komandoları, Özel Harekat Polisleri ve Çevik Kuvvetler gibi kolluk kuvvetlerini komuta ederek alt eden oyuncunun yerinde olabilme arzusu ile oyunda stratejik dehasını gösterebilme fırsatının harmanlandığı haber, milli duygular üzerinden oyunun albenisini yükseltmek üzere kurgulanmıştır.



Görsel 15. “İlk Türk Cephe Savunma Oyunu ‘Dağ Zombileri’ En İyi Yeni Oyunlar Listesinde”

İncelenen bu haberlerden farklı olarak, haberturk.com’un *teknoloji* sayfasının, *oyun ve uygulama* kategorisinde, “*Bu oyun çok konuşulacak! Who’s Your Daddy*”⁵⁷ başlığıyla yayınlanan haber, başlıkta adı geçen oyunun yanı sıra *Rise of The Tomb Raider*, *Star Wars*, *Uncharted 4*, vb. oyunlarına ilişkin açıklamaları da içermektedir (25 Aralık 2015). Metinde, haberin ana başlığında yer alan *Who’s Your Daddy* oyununa ilişkin bilgiler verilirken, “oyun bağımlılığı” yukarıdaki örneklere benzer bir yaklaşımla kullanılmıştır. Haberde sözü edilen oyun bağımlılığı, “Oyun bağımlısı denebilecek baba ve baba adaylarının adeta ebeveynlik testine tabi tutulduğu bu oyunu mutlaka deneyimleyin!” cümlesiyle, ürünü çekici kılan bağımlılık yapıcı özelliğine değinilmiştir. Burada göze çarpan bir diğer unsur, haberin içeriğinde çalışma kapsamında incelenen haberlerdeki

⁵⁷ <http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/1172570-bu-oyun-cok-konusulacak-whos-your-daddy>

ebeveyn profilinin dışında bir baba figürünün resmedilmiş olmasıdır. Haberde sözü edilen baba, “evin direği” olmaktan farklı aktiviteler gerçekleştirmekte olan, dijital oyunları seven bir kişidir. Haberdeki bu temsil, okuru, geleneksel annelik-babalık rollerine ilişkin değer yargılarını yeniden düşünmeye sevk etme potansiyelini taşıması bakımından değerli bir bulgudur.

Gaming In Turkey’nin raporundan da anlaşıldığı üzere, Türkiye’de oyun endüstrisi geleceğe yönelik hızlı ilerlemelerin kaydedildiği bir alandır ve Türkiye’nin bu alanda önemli rol oynamaya devam edeceği ortadadır. Bu çerçevede, öncelikle ulusal düzeyde dijital oyun endüstrisinin bağımlılık unsuruna ne tür anlamlar atadığı önemlidir. Bağımlılık ve dijital/çevrimiçi oyunları birbiri ile ilişkilendirmek, bu ilişkilendirmenin kapsadığı sınırları çizmek dijital oyunların ekonomisinin karmaşık kültürel sistemlerle iç içe olduğunu kabul etmeyi gerektirir.

Ek olarak burada şu hususu belirtmek gerekir, ana akım medyanın İnternet haber sitelerinde dijital oyun endüstrisinin dünyada ve Türkiye’de bilişsel kapitalizmin değer yaratım zincirinde en temel metası/ürünü olarak sahip olduğu önem/yere ilişkin bir kavrayış, çerçeveleme veyahut önceleme söz konusu değildir.

2.3.12. Sayısal Verilere Başvurma

Medyanın etki yaklaşımının çizgisini izleyen ana akım medya haberlerin tarafsız, yorumsuz ve duygusallıktan uzak olduğu iddiasını benimsemiştir. Buna göre doğrudan okuyucuya “yansıtılacak” verili, ölçülebilir tek bir gerçeklik vardır ve bu değişmez gerçekliğin sözcüsü ise habercinin kendisidir. Fakat haber metinlerinin, ileri sürüldüğü gibi yoruma yer vermeyen, tarafsız ve duygusallık içermeyen metinler olması gerekmez. Nitekim, internetteki haber metinleri incelendiğinde, bu metinlerin toplumu kışkırtıcı içerikler yoluyla hakim görüşü tekrar tekrar, farklı biçimlerde üretmekte veya hakim görüşün devamlılığını sağlamakta olduğu tespit edilmiştir. Bu anlamda, ölçülebilir sayısal verilere haber metinlerinde benimsenen nesnellik örüntüsünü desteklemek amacıyla başvurulduğu söylenebilir.

İncelenen haber metinlerinin bir bölümünün, metinlerindeki iddiaları desteklemek üzere sayısal verilerden beslenerek kurgulandığı görülmüştür. Ölçülebilir verilerin yer aldığı

haber anlatılarının zaman zaman haberde ele alınan konuyu anlamsızlaştırdığı veya konuyla ilişkisiz biçimde konumlandırıldığı tespit edilmiştir. Yukarıda *kimlik sorunu* teması altında değerlendirilen yenisafak.com'un "*Tehlike çanları çalıyor!*" başlıklı haberi, özellikle bu çerçevede kurgulanması açısından incelenmeye değerdir. Haberde, güvenilir uzman yorumlarına dayanarak durumu tanımlandıktan sonra Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması'ndan yola çıkarak internet kullanım yüzdelere dikkat çekmiştir. Haberi sonuca bağlamak amacıyla fakat diğer yorumlarla ilişkisi kurulmadan kullanılan bu sayısal veriler, "uzman" ismin yazıdaki internet bağımlılığı iddialarının kanıtı olarak sunulmuştur. Haberi sonuca bağlarken kullanılan bu sayısal veriler internet bağımlılığının bir kanıtı olarak yorumlanmıştır. Böylece, haberde tartışılan durum güvenilir ve doğru habercilik kisvesi altında, birlikte ele alındığı diğer durumlarla arasında neden sonuç ilişkisi kurulmaksızın, kopuk bir olgu olarak gösterilmektedir.

İnternet ve oyun bağımlılığı müfredata girecek!

2 sene önce |   

 Paylaş

 Tweetle

 G+1

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin bilinçsiz kullanımının yol açtığı risklere karşı bilinçlendirici içerik, ilköğretim müfredatına eklenecek. Bu konudaki eğitim, etkili olması için uygulamalı olarak da verilecek.



İlk ve orta öğretim düzeyinde verilen derslerin kapsamı, bilgi ve iletişim teknolojilerinin bilinçli kullanımına yönelik geliştirilecek. Bilgi ve iletişim teknolojileri kullanımıyla ortaya çıkan riskler, siber suçlar, siber zorbalık, bilgisayar, internet ve oyun bağımlılığı, telif hakkı ihalleri gibi konular müfredat kapsamında ele alınacak.

Kalkınma Bakanlığı koordinasyonunda hazırlanan 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi

Görsel 16. "İnternet ve oyun bağımlılığı müfredata girecek"

Benzer bir haber içeriğiyle sozcu.com.tr adresinde karşılaşılmıştır. Bu haber "*İnternet ve oyun bağımlılığı müfredata girecek!*"⁵⁸ başlığıyla, sozcu.com.tr'nin *eğitim* kategorisinde yayınlanmıştır. Burada, açıklamalarından alıntı yapılan herhangi bir uzman isim

⁵⁸ <http://www.sozcu.com.tr/egitim/internet-ve-oyun-bagimlilik-mu%CC%88fredata-girecek.html>

bulunmamaktadır. Bunun yerine haberin savunduğu anlayış, Kalkınma Bakanlığı'na hazırlanan *2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı*'nda müfredatla ilgili uygulanması tasarlanmış eğitim programlarından esinlenmiştir. Buna bağlı olarak metinde, müfredatın kapsamında dezenformasyon, siber suçlar, siber zorbalık, bilgisayar, internet ve oyun bağımlılığı, telif hakkı ihlalleri gibi konulara yer verileceği açıklanmıştır. Böylece, bilgi ve iletişim teknolojilerinin kötüye kullanımından kaynaklandığı öne sürülen psikolojik ve fizyolojik risklere karşı özellikle ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin sosyal açıdan olumlu eğitim içerikleri öğrenim görebileceği ileri sürülmüştür. Burada incelenen haber metni Kalkınma Bakanlığı raporuna dair kısa bir bilgilendirme niteliği taşımaktadır. Yani ana akım medya haber sitelerinden biri, yayınında Kalkınma Bakanlığı'nın çalışmalarına yer vermekle yukarıda analiz edilen diğer haberlerden farksız biçimde, internet dolayımıyla aktivitelere bağlı olumsuzlukların ne olduğuna karar veren ve bunların yarattığı sorunlara çözümler üreten aktörü saptayarak ikincil tanımlayıcı görevini yerine getirmektedir. Dahası, ne haberde ne de 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı'nın kendisinde, metinde sözü edilen siber zorbalık, nefret söylemi veya telif hakkı gibi olguların daha geniş bir açıklamasına yer verilmemiştir. Buna ilaveten, Kalkınma Bakanlığı'nın yayınında, belirtilen bilgi ve iletişim teknolojilerinin bilinçsiz/kötüye kullanımının tam olarak ne tür kullanım pratiklerini içerdiği açıklanmamıştır. Aynı şekilde, eğitim programlarında söz konusu riskleri önleyici, zengin içeriklere yer verileceği belirtilirken bu içeriklerin niteliği belirsiz kalmaktadır. Ardından 2012 yılında Avrupa'da gerçekleştirilen Avrupa Çevrim İçi Çocuklar araştırmasına referans verilerek, Kalkınma Bakanlığı tarafından hazırlanan çalışma bu araştırmanın sayısal verileriyle desteklenmek istenmiştir. Burada, çocukların çevrim içi ortamda zararlı içeriklerle karşılaşmasını, ailenin okuryazarlık, bilgi ve beceri düzeyinin engelleyici öneme sahip olduğu yine yüzdelerle dilimlerle vurgulanmıştır. Metindeki aile vurgusu haberde ele alınan durumla yalnızca sayılar düzleminde ilişkilendirilerek haberdeki diğer anlamlarla olan ilişkilerden soyutlanmıştır. Toplumdaki azınlık gruplarla ilgili düşmanca duyguları kışkırtarak büyük toplumsal ve siyasal çatışmalara yol açabilen nefret söylemi gibi metin içinde kopuk bir olgu biçiminde yer almaktadır. Bu kopukluk, nefret söylemi, siber zorbalık ve telif hakkı gibi meselelerin bağlamsızlaştırılarak bu olguların hangi toplumsal mekanizmaların içine yerleştiğinin görmezden gelinmesiyle ortaya çıkmaktadır. Benzer bir eksik temsil biçimi, çocukların

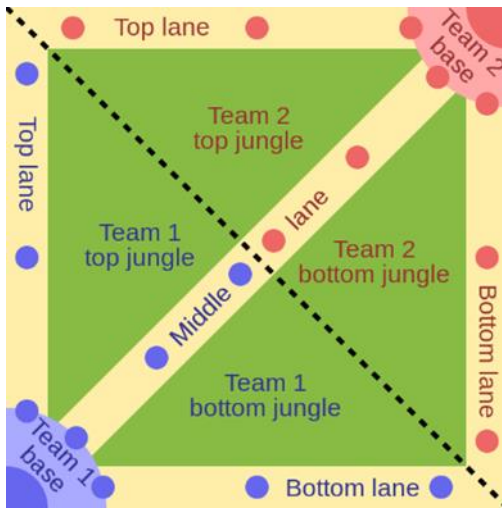
oyunlarla olan ilişkisinin Kalkınma Bakanlığı tarafından yayınlanan eylem planında altı çizilen “oyun bağımlılığı” ifadesi için de geçerlidir. Tüm bunların haricinde, çocukların internet ve yeni medya kullanım pratiklerinin ana akım medyanın ve onun belirlediği sorun çözücü uzmanlar ile aile ilişkileri ve eğitimciler yoluyla kurulan denetimi altında bırakılışını bu haber yazısında belirgin biçimde görmek mümkündür. Üstelik oyun oynayan birey yalnızca bu haberde değil yukarıdaki diğer birçok haberde de yasaklama, denetim ve koruma silsilesi ile kuşatılarak pasif bir medya kullanıcısı olarak resmedilmiştir.

2.4. BÖLÜM DEĞERLENDİRMESİ

İnsanlar pek çok farklı oyunu, çeşitli nedenlerle oynayabilir. Bu eylemliliğin arka planında ise sosyo-kültürel, sosyo-ekonomik ve bilişsel süreçler etkin rol oynamaktadır. Tüm bu örüntünün faili oyuncunun kendisi olduğuna göre, oyuncunun pratiklerine yer vermeyen herhangi bir ifade ve temsil biçimi, başlı başına sorunludur. Çalışmanın bu bölümünde, bu tür temsil biçimlerinin ana akım medyanın internette yayınlanan haber metinlerinde nasıl ortaya çıktığının izi sürülmüştür.

Çalışmada incelenen haber metinlerinde internet, bilgisayar ve oyunlar, kamu otoriteleri, doktorlar, eğitimciler, psikiyatristler ve medya çalışanları gibi uzman seslerinin görüşleri etrafında yorumlanmıştır. Söz konusu dijital medyayla etkileşime geçen çocuklar, gençler ve zaman zaman yetişkinler dijital medyanın “güçlü etkiler”ine “karşı koyamayan” insanlar olarak etiketlenmiştir. Bu “etki” durumu yoğun olarak sağlık, sosyalleşme ve aile çerçevesinde belirginleşmektedir. Böylelikle, savunmasız/faydasız, korunmaya muhtaç ve medya tarafından manipüle edilmeye açık biçimde etiketlenen çocuklar ve gençlerin “iyileştirilmesi”/“korunması” sorumluluğunun, ailelerin denetimi yoluyla yerine getirilmesi önerilmiştir. Söz konusu çocuk ve genç tahayyülleri, yeni medyaya ilişkin hakim bakış açısını benimseyen uzman sesleri ile güçlendirilmiştir. Bu anlamda uzman görüşlerinin kullanımı medya paniğinin, ahlaki panikle eklemlenmiş biçimde üretilmesini sağlamaktadır. Söz konusu uzman görüşleri, özellikle *yerel haberler* kategorisindeki haber metinlerinde, açıklamalarının belli noktalarına vurgu yapılan kamu otoriteleri olarak ön plana çıkmaktadır (bkz. Tablo 1 ve Tablo 2). Yerel haberlerde belirgin biçimde görünür olan kamu otoriteleri ve yasal düzenlemelere ilişkin içerikler, internette yapılan

taramalar sonucunda en fazla milliyet.com.tr, hürriyet.com.tr ve haberturk.com'da yer aldığı görülmüştür. Bunun durum, bu haber sitelerindeki içerik sirkülasyonunun, çalışmada incelenen diğer haber sitelerine oranla yüksek olmasına bağlantılı şekilde değerlendirilebilir. Buna ek olarak, Tablo 2'de belirtildiği gibi en sık başvurulan temalar arasında *uzman yorumlarının kullanımı* yer alırken, ikinci sırada *kamu otoritelerinin rolü ve yasal düzenlemelere vurgu* bulunmaktadır. Çevrimiçi rol yapma oyunları ve bağımlılık konusuyla kesişen bütün haberlerin, konuya ilişkin hakim görüşün ön planda tutulduğu eksik temsile başvurarak yazıldığı söylenebilir.



Görsel 17. MOBA haritası

Bunların dışında, ana akım medyanın internet haberleri analiz edilirken, dijital oyun ve oyuncu temsiline ilişkin olumlu bir örnekle de karşılaşılmıştır. Söz konusu haber metni, zaman.com.tr'de, "*Oyun oynayarak burs kazanıyorlar*" başlığıyla yayınlanmıştır. Bu haberde, çalışma kapsamında incelenen diğer haber metinlerinden farklı olarak oynasal eylemlerle ilgili görece daha olumlu bir temsile yer verildiğini söylemek mümkündür. Haber, *Kitlesel Çevrimiçi Savaş Arenası [Multi-player Online Battle Arena-MOBA]* olarak bilinen oyun türünün en popüler isimlerinden *League of Legends-LoL* (2009) oyununu ve bu oyunu oynayan kişileri konu almıştır (Görsel 7.'de, MOBA oyun türüne ait savaş arenasındaki karşılaşmaların harita üzerinde temel yapılanması görülebilir). Öncelikle, oyunda düzenlenen bir müsabaka sonrası kazanan oyunculara *League of Legends* bursu verdiğini belirten haber, çevrimiçi oyun geliştiricisi Riot Games

Türkiye'nin çalışanları ile yapılan bir söyleşi niteliğinde ilerlemektedir. Bu aşamadan itibaren haber, oyunlarla inşa edilen kültür ve yaşam tarzı üzerinde yoğunlaşmaya başlamıştır. Haberde ayrıca MOBA oyun türüne, oyunlarla ilgili bilgi içeren platformlara dair kısa açıklamalar da dikkat çekmektedir.

Riot Games Türkiye'nin yayın müdürü Erdiñ İyikul'un "Belki hayatın ta kendisi değil ama hayatın bir parçası olduğunu kabul etmek lazım." ifadesine başvurularak konunun odağı derinleştirilmektedir. Dahası, İyikul'un açıklamaları yoluyla haberde hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyunlar yoluyla öğrenme ve diğer oyuncularla etkileşimde olma konularına değinilmiştir. Bununla birlikte İyikul, "Hepsinden aldığınız keyfi bir arada sunan bir ortam bence. Mesela bir yazarın oyununu oynuyorsunuz ve o yazarın kitaplarına ya da oyundaki müziklerin peşine düşebiliyorsunuz." sözleriyle, yeni medyanın multimedya özelliği ile tam anlamıyla örtüşen açıklamalarda bulunmuştur. İyikul'un tüm bu görüşlerine yer veren yazı, bunlara 'rağmen' İyikul'un bağımlı olmadığını vurgulamıştır. Bu kez dijital dünyayla oyun oynadığı için suçlanan veya savunmasız bir insan yerine dijital dünyaya rağmen toplumsal kabul görmeyi başarmış bir birey resmedilmektedir. Burada problem, bağımlılığın dijital oyunlarla ancak bir kariyer sahibi olduğu takdirde aşılacağı izleniminin yaratılmış olmasıdır. Fakat yine de metin, yukarıda incelenen diğer haberlerle karşılaştırıldığında, başka türlü yaklaşımların mümkün olduğunu açık bir biçimde gözler önüne sermektedir. Dolayısıyla bu haberin *bağımlılık* teriminin daha olumlu anlamlarda kullanılabileceğini de örnekleyen bir malzeme olarak değerlendirilmesi mümkündür.

SONUÇ

Bu çalışmada, yeni medya teknolojilerinin gelişimini kültürel ve toplumsal düzeyde analiz edebilmek adına, çevrimiçi ana akım medyanın İnternet haber sitelerindeki yer alan haber metinlerine çevrimiçi oyun bağımlılığı temsillerinin üretimine yönelik niteliksel içerik çözümlemesi yapılmıştır. Buna bağlı olarak araştırmada, “Bir ahlaki panik biçimi olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı temsili, ana akım medyanın internet haber sitelerinde nasıl üretilmektedir?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu çerçevede Birinci Bölümde kitlesel çevrimiçi rol yapma oyunlarının dinamik ve çok katmanlı doğası ile oyuncunun oyundaki etkileşim süreçlerine değinilmiştir. Böylece, kitlesel çevrimiçi rol yapma oyunları ve bağımlılık ilişkisini kurarken ana akım medyada yaratılan ahlaki paniğin ürettiği temsil biçimlerini ve bu temsillerin hangi temalardan beslendiğini keşfetmek mümkün olmuştur. Bunun sonucunda, çevrimiçi oyun kültürünün ana akım medyanın eksik, yanlış veya aşırı temsillerinde kurgulandığı kadar basit bir zemine oturtulamayacağı tartışılmıştır. Bu doğrultuda, kültürel çalışmaların benimsediği bakış açısından faydalanılarak gündelik hayatın sıradan olduğu düşünülen pratiklere ve bu pratiklerden kimilerinin sabitlenmesi yoluyla yaratılmak istenen ahlaki panik unsuruna odaklanmak amaçlanmıştır.

Cohen (2011), panik unsurunun gündelik hayattaki sıradan olaylara ilişkin toplumda panik uyandıran durumlara dayalı olduğunu açıklamıştır. Bu hususta yazar, panik yaratan olayların özel bir müdahale gerektiren acil durumlardan ziyade ‘anlamsız’ olarak nitelenebilecek konulardan oluştuğunu belirtmiştir. Tam da bu ‘önemsiz’ görünen durumlar, temelde temsil edilen toplumsal grubun temsil eden grup tarafından tek tipleştirilmesi biçiminde, ana akım medya haberleri yoluyla gündelik hayatın içine nüfuz etmektedir. Çalışmanın İkinci Bölümü’nde, ana akım medyanın internet sitelerindeki haberler yoluyla üretilen durum tanımlarının gündelik yaşam içindeki konumlarını hangi temalar yoluyla genişlettikleri incelenmiştir.

Analiz edilen haberlerde her ne kadar farklı temalar altındaki temsil biçimlerine bakıldıysa da bu haberlerde üretilen temsillerin birbiri ile iç içe olduğu görülmüştür. Haberlerin her birinde birden fazla tema kullanılmış olup, temsil biçimleri ile ilgili kesin bir ayrıma gitmek mümkün olmamıştır. Çevrimiçi rol yapma oyunları ve bağımlılık konusuyla kesişen bütün haberlerin, konuya ilişkin hakim görüşün ön planda tutulduğu

eksik temsile başvurarak yazıldığı söylenebilir. Bununla birlikte, diğer temsil biçimlerinin de sıklıkla haberin inşasında rol oynadığı tespit edilmiştir. Aynı çoğulluk farklı gazetelerin internet sayfalarında yer alan aynı haberlerin yayınlanması yoluyla da sunulmaktadır. Editöryal müdahale yapılmadan doğrudan ajanslardan alındığı şekliyle yayınlanan bu haberlerin, tarafsızlık iddiaları ile paralellik gösteren bir uygulamanın ürünü olduğu düşünülmektedir.

İnternet, bilgisayar ve oyunlar, kamu otoritelerinin, doktorların, eğitimcilerin, psikiyatristlerin ve medya çalışanlarının birer sorun çözücü olarak yaptığı açıklamalar etrafında yorumlanmıştır. Bunlarla etkileşime geçen çocuklar, gençler ve zaman zaman yetişkinler dijital medyanın etkilerine “esir” düşen insanlar olarak etiketlenmiştir. Bu “etki” durumu yoğun olarak sağlık, sosyalleşme ve aile çerçevesinde belirginleşmiştir. Bu bağlamda, savunmasız, korunmaya muhtaç ve medya tarafından manipüle edilmeye açık biçimde etiketlenen çocuklar ve gençlerin “iyileştirilmesi” veya “korunması” sorumluluğunun, aileler üzerinden işleyen “denetim mekanizmaları” tarafından yerine getirilmesi önerilmiştir. Söz konusu çocuk ve genç tahayyülleri, hakim bakış açısını benimseyen uzman sesleri ile güçlendirilmiştir. Buna ek olarak, haberlerde kullanılan görsel malzemelerin, haber metninde üretilen çevrimiçi oyun bağımlılığı temsili üretilmede, pekiştirici bir rol oynadığı saptanmıştır (bkz. Tablo 2.)

Tablo 1’den anlaşılacağı üzere sorun çözücü uzmanlar, *yerel haberler* kategorisinde kamu otoriteleri olarak ön plana çıkmaktadır. En sık başvurulan temalar arasında Tablo 2’de belirtildiği gibi ilk sırada “uzman görüşü” yer alırken, ikinci sırada *kamu otoritelerinin rolü ve yasal düzenlemeler* bulunmaktadır. Yerel haberlerde belirgin biçimde görünür olan kamu otoriteleri ve yasal düzenlemelere ilişkin içerikler, internette yapılan taramalar sonucunda en fazla milliyet.com.tr, hürriyet.com.tr ve haberturk.com’da yer aldığı görülmüştür. Haber metinlerindeki tek tipleştirici stratejiye, “*Yeşilay Topluluğu Genel Kurul Toplantısı Düzenlendi*” ve “*İnternet kafe işletmecileri yasağı olumlu karşıladı*” metinlerinde olduğu gibi kamu otoriteleri ve yasal düzenlemeler aracılığıyla yoğun biçimde başvurulduğuna tanık olunmuştur. Bununla birlikte, yenisafak.com, yeniakit.com.tr, aksam.com.tr ve zaman.com.tr adreslerinde muhafazakar sağ yönelimli haber metinleri dikkat çekmiştir. Bu durum, *kamu otoritelerinin rolü ve yasal düzenlemeler* kapsamında değerlendirilen haberlerdeki durum tanımlamaları ile

bağımlılık temsillerinin ideolojik yönünü de ortaya çıkarmaktadır. Yani, söz konusu temsiller yalnızca aniden ortaya çıkan bir ahlaki panik sürecinin sürdürülmesinde değil, ideolojik anlamların sabitletmesinde de etkili rol oynamaktadır. Şunu belirtmek gerekir ki, dijital/çevrimiçi oyun temelli bağımlılık temsillerinin üretimiyle ortaya çıkan ahlaki panik unsuru, ideolojik anlamlarla yakın bir ilişki içindedir. Diğer haber sitelerinde bu anlamda ayırt edici bir içeriğe rastlanmamıştır. ntv.com.tr, cnnturk.com ve cumhuriyet.com.tr’de yer alan haberler ise sayıca oldukça azdır (bkz. Tablo 1). Çalışmada *kimlik sorunu* teması altında incelenen cnnturk.com’un “*Oyun bağımlılığında çözüm, telefonu elinden almak değil*” başlıklı haberi ile bir önceki bölümde tartışılan zaman.com.tr’nin haberi, oyuncu görüşüne dayalı ve oyuna ilişkin olumlu bakış açısına sahip yegane metinlerdir. *Kimlik sorunu* ve *nostaljinin yeniden üretimi* kapsamında değerlendirilen haberlerde, toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin temsillerin, çevrimiçi bağımlılık temsilleri ile eklemlendiği görülmüştür. Bu noktada yeniden, haber metninde üretilen temsillerin ideolojik yönünün devreye girdiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

İkinci bölümde sunulan Tablo 1’e bakıldığında bu iki gazetenin, özellikle cnnturk.com’un haber sayısındaki azlık dikkat çekmektedir. Buradan yola çıkarak, haberlerin niceliğinden ziyade ne tür niteliklere sahip olduğunun sonuca ulaşmada daha belirleyici olduğu söylenebilir. Bununla birlikte, ikincil tanımlayıcı olarak ana akım medya çalışanlarının dijital oyunlar/ağ dolayımı iletişim konusundaki bilgi düzeyinin oldukça düşük olduğu gözlenmiştir. Üstelik çalışmadaki haber metinlerine yönelik tespitler doğrultusunda, yazıların toplumun çıkarları doğrultusunda değil, hakim görüşün dolayısıyla da kendi çıkar ve görüşleri doğrultusunda kurgulandıkları görülmüştür. Bu anlamda, farklı medya kuruluşlarına bağlı haber sitelerinde, aynı haber içeriklerine sıklıkla rastlanıyor oluşu tesadüf değildir.

Haberlerde üretilen tek taraflı temsil anlayışı, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin akademik çalışmalarla paralellik göstermektedir. Genel ahlakın sınırları yeniden üretilmekte ve ahlaki paniğin toplumdaki alanı genişletilerek devamlılığı sağlanmaktadır. Buna bağlı olarak haberlerde *çevrimiçi oyun bağımlılığı* algısı, alanda yapılmış olan araştırmalara paralel biçimde bilgisayar, teknoloji ve ağırlıklı olarak internet bağımlılığı söylemleri çerçevesinde kurulmaktadır. Öte yandan, çalışma kapsamında ele alınan Türkiye’de ve dünyadaki bağımlılık çalışmaları, internet, dijital oyun, teknoloji,

bilgisayar vb. bağımlılıklar üzerindeki tartışmalarında bir uzlaşmaya varmış değildir. Dahası, çalışmaların beslenebileceği, üzerinde ortaklaşılmiş bir bağımlılık tanımı da bulunmamaktadır.

Bu çalışmada bir kez daha görüldüğü gibi çevrimiçi ve çevrimdışı dijital oyunlar günümüzde hala birçok insan tarafından sosyal başarısızlıkla, ahlaki bozukluklarla, bedensel zayıflıkla ve hastalıkla bağdaştırılan davranışsal bir bozukluk olarak görülmektedir. Bunun sonucunda, dijital oyunlara ilişkin bağımlılık temsilleri özellikle ana akım medya yoluyla toplum genelinde ahlaki panik unsuru olmaya devam etmektedir. Rune K. L. Nielsen'e (2010) göre bu bakış açısı, meseleyi büyük ölçüde basitleştirmekten başka bir şey değildir. O bunu, Mia Consalvo'nun *oyun sermayesi* [gaming capital] kavramına başvurarak açıklamayı daha anlamlı bulmaktadır. Oyun sermayesi, oyuncunun oyuna dair sahip olduğu bilgi ve beceriler gibi değerler bütününden oluşur. Bu nedenle, oyunun bağlamı ve oyunsal deneyimi anlamak, bu ikisi arasındaki karmaşık ilişkiyi kavramada belirleyici bir rol oynamaktadır. Ancak incelenen haberlerin örüntüleri, büyük çoğunlukla bireyleri pasif oyuncular olarak konumlandırmaları açısından önyargılı bir etiketlemenin ürünüdür.

Huizinga'nın oyun üzerine yaptığı değerlendirmelere dönüldüğünde, araştırmacının önerdiği önemli bir bakış açısını yeniden yakalamak mümkündür. Oyunla ilgili değerlendirmelerinden birinde Huizinga, "(...) kültür temeline oturtulmuş, başı ve sonu olan ve bu bakımdan gerçeklikten ayırt edilebilen bir meşgale ve ciddi bir etkinlik olup kendinde zevk unsuru barındırmasıdır." ifadesiyle, oyuna ait çok temel bir tespitte bulunmuştur. Oyun, Huizinga'nın açıkladığı üzere sanal uzamdan gündelik yaşama aktarılan farklı kültürel boyutların üzerinde inşa edilmektedir. Yani aslında oyun edimi, medyanın bağlamsal kullanımı ile ortaya çıkan kültürel pratikler topluluğudur. Oyun oynama edimi bu çerçevede incelendiğinde, fiziksel yaşamdaki gibi toplumsallaşma biçimlerinin oyun coğrafyasında da oluşturulup sürdürüldüğü görülmektedir. Üstelik hem dijital hem de dijital oyunlarla ilişkilenecek insanların çeşitli becerilere sahip olmasını gerektiren, ciddi bir iştir. Fakat oyun, tam tersi bir kavrayışla, öylesine bir uğraş olarak değersizleştirilmektedir. Toplumun genelinde baskın bir görüş haline gelmiş olan bu yorumlama, oyun oynayan kimselerin gereksiz işler yapmakla suçlanmasına yol açmıştır. Suits (2012), benzer biçimde insanların faydalı bir şey yapma düşüncesi ile hayatlarına

anlam verdiklerini savunmuştur. Ancak meselenin böyle olmadığını “Oyunlar, bir kere daha yalnızca bizim ciddi uğraşlarımızdaki boşlukları doldurmada bir köprü görevi yapan bir hobi konumuna itilmişlerdir. Ve eğer insanları aslında oyun oynuyor olduklarına ikna etmek mümkün olsaydı, bütün hayatlarını bir hiçten ibaret olduğunu duyumsarlardı-yalnızca bir tiyatro oyunu veya boş bir rüya.” Açıklamalarıyla özetler. Bu türden bir görüş, günümüz kariyer odaklı toplumlarında kendisini genel ahlaki sınırların yeniden çizilmesi yoluyla varlığını devam ettirmektedir.

Özellikle çalışma kapsamında incelenen haberlerin, korumacı, kollamacı, yasakçı ve tek tipleştirici dili, toplumda bir panik atmosferi yaratarak dijital oyun ve oyuncu ilgili olumsuz algıları güçlendirmektedir. Ancak, bu türden bir bakış açısının yerini *eleştirel medya okuryazarlığına* ilişkin kavrayışın alması gerektiği ortadadır. Binark ve arkadaşları da (2009) teknolojiye ve toplumda ortaya çıkan değişimleri doğru okuyabilmek aynı zamanda da yeni medya içerikleri üretebilmek adına yurttaşların katılımcısı olduğu bir medyanın öneminden söz etmişlerdir. Böylece, insanlar eleştirel medya okuryazarlığı yoluyla hem manipülatif medya içeriklerinden korunmayı hem de medya araçlarını faydalı biçimde kullanmayı öğrenebilecektir. Bu anlamda yeni medya okuryazarlığının da benzer bir çerçevede yorumlandığı belirtilmiştir. İnternet okuryazarlığı olarak da açıklanabilecek bu süreçte insanlar çevrimiçi olanaklardan nasıl yararlanacaklarını ve çevrimiçi risklere karşı hangi ekipmanlara ihtiyaçları olduğunu kavramada yardımcı bir unsurdur. Katılımcı bir üsluba sahip olan bu yaklaşımdan, çalışmada incelenen haberlerde bilinçli veya bilinçsiz olarak kaçınıldığı görülmüştür. Zira Türkiye’de medya okuryazarlığı, Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) ve Milli Eğitim Bakanlığı’nın (MEB) çocukları ve gençleri medyanın sosyal, kültürel, ahlaki vb. olumsuz etkilerinden koruma amaçlı yaklaşımına dayalı uygulamalardan beslenmektedir. Türkiye’de medya okuryazarlığı 2005 yılında Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından gerçekleştirilen “Medya Okuryazarlığı Konferansı”ndan bir sene sonra seçmeli ders olarak ilköğretim müfredatına girmiştir. Medya ve iletişim çalışmaları için bu gelişmeler önemli bir yere sahip olsa da beraberinde birtakım soru işaretlerini getirmektedir. Medya okuryazarlığı uygulamaları kapsamında medya kuruluşlarının, toplumun ve anne babaların çocuklarla gençleri medyanın zararlarından korumaları temel amaçtır. Öte yandan medya okuryazarlığı hususunda çocuklar ve gençleri temsil edici mekanizmaların eksik olduğu görülmektedir (Durur, 2016). Aynı dışlayıcı ton, çalışma boyunca

incelenmiş olan haberlerde çevrimiçi ortamla ilişkilenen gençlerin ve çocukların savunmasız topluluklar olarak ilan edilmesi yoluyla güçlü bir şekilde kendini göstermiştir. Bu anlamda, medya okuryazarlığına yönelik çalışmaların korumacı ve disipline edici yaklaşım zemininden ilerlediği görülmektedir. Burada öğrenme sürecine yalnızca dersi sessizce dinleyen bir öğrenci olarak katılan çocuk ve gençlerin bir özne olarak etkin varlığından söz etmek imkansızdır. Oysa James Potter'ın (akt. Durur, 2016) belirttiği gibi, medya okuryazarlığı bireyin medya içeriklerini anlamlandırma ve yorumla becerisini içeren bir süreçtir. Bu beceri düzeyi bireyin belli donanımlara sahip olmasına bağlı olduğundan, medya okuryazarlığı durumunun her bir birey için farklılık göstermesi beklenir.

Bir kez daha eleştirel medya okuryazarlığına dönmek gerekirse; ana akım medyanın temsil pratiklerinin sorgulanması, analizi ve medya kültürüne müdahale edilebilmesi son kertede eleştirel pedagoji yoluyla mümkün görünmektedir (akt. Durur, 2016) O halde, çalışmada incelenen haberlerde çevrimiçi oyunların dinamik doğası ve oyuncuların eylemlilik biçimlerinin yalnızca karamsar bir üslupla yorumlanmadığı, ancak bu haber metinlerinin aynı zamanda kendi alternatiflerini üreten birer sarmal olduğu söylenebilir. Başka bir deyişle, her türlü güç ilişkisinin sabitlenmeye ve kapanmaya eğilimli olmasının yanında nihai surette sabitlenmesi mümkün değildir (Dursun, 2013). Çevrimiçi oyunlar özelinde bu, ana akım medya temsillerinde kullanılan bağımlılık teriminin olumsuz içeriğinin baş aşağı çevrilmesi yani bu kavramın çağrıştırdığı anlamların olumlu yönde dönüştürülebilmesine yönelik çalışmalara ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Hall da (1980) belli semboller taşıyan anlamların dayandığı katı ikiliklerin aşılabileceğini göstermek istercesine, temsillerin sonsuz bir zincir boyunca etkileşime girdiklerini ve ikili karşıtlıkların sürekli bir aşınma halinde olduğunu belirtmiştir.

Bu araştırma, dijital/çevrimiçi oyunları daha fazla kavrayan bir bakış açısına sahip olabilmenin ludolojiyi uygulayan çalışmalara duyulan ihtiyacı da gözler önüne sermiştir. Zira ludoloji çalışmaları, dijital/çevrimiçi oyunlar ve oyuncuların sabit anlamlara indirgemekten ziyade, bu anlamların oyun-oyuncu/oyuncu-oyuncu etkileşimi çerçevesinde devamlı olarak dönüştürüldüğünü kabul eden bir bakış açısı benimsemektedir. Böylesi bir anlayış, dijital/çevrimiçi oyunları incelerken, etki kuramlarına dayanan bağımlılık tartışmalarından farklılaşan yaklaşım biçimleri

önermektedir. Başka bir deyişle, ister çevrimiçi ister çevrimdışı dijital oyunlar veya diğer yeni medya ortamlarının kullanımına ilişkin olsun, ana akımlaşan etki kavrayışının hakimiyetine bir set çekebilmenin başlangıç noktası, özgün bir teorik çerçeve çizilebilmektedir. Oyun ve oyuncu deneyimlerini içeriden bakışla kavrayabilmektir. Bu anlamda özellikle etnografi ve dijital etnografi, istenilen özgün perspektifi sağlamada, katılımcı gözlem yoluyla sanal coğrafyanın kültürel boyutlarını kavramamızda ve oyun çalışmaları literatüründe yeni bir yol açmak açısından kritik bir öneme sahiptir.

KAYNAKÇA

- Ahıska, M. (2009). Garbiyatçılık: Türkiye’de Modernliğin Grameri. *Modern Türkiye’de Siyasi Düşünce: Dönemler ve Zihniyetler*. 9. İstanbul: İletişim
- Akbulut, H., (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. (Der.) Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. ve Fidaner, I., *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (s.25-83). İstanbul: Kalkedon.
- Altunışık, R., Coşkun, R. ve Bayraktaroğlu, S. (2007). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri, SPSS Uygulamalı*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Aydemir-Telli, A. (Der.) (2011). *Katılımın “e-hali” : Gençlerin Sanal Alemi*. Alternatif Bilişim Derneği.
- Bakardjieva, M. (2003). Virtual Togetherness: an Everyday Life-Perspective. *Media, Culture & Society*. doi: 10.1177/0163443703025003001.
- Beard, K. A. and Wolf, E. M. (2001). Modification in the Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *Cyber Psychology and Behavior*, 4(3), 83-377.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). Türkiye’de İnternet Kafeler: İnternet Kafeler Üzerine Üretilen Söylemler ve Mekan Kullanıcı İlişkisi. *Amme İdaresi Dergisi*, 41(1), 113-148.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. ve Bucakçı, F. (2009). Türkiye’de İnternet Kafelerde Dijital Oyuncular-Yeni Medya Okuryazarlığı Neden Gerekli? (Der.) Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. ve Fidaner, I., *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. (s.187-225). İstanbul: Kalkedon.
- Blizzard Entertainment (2005). *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
- Bottomore, T. B. (2002). *The Frankfurt School and Its Critics*. London and New York: Routledge.
- Bozkurt, H., Şahin, S. ve Zoroğlu, S., (2016), İnternet Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme. *Journal of Contemporary Medicine*, 6(3), 235-247.

- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Caplan, S., Yee, N. and Williams, D. (2009). Problematic Internet use and Psychosocial Well-Being Among MMO Players, *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312–1319.
- Caplan, S.E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic internet use: A two step approach. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1089–1097.
- Charlton, J. P. ve Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing Addiction And High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. W. (2004). Differentiating Computer-Related Addictions And High Engagement. K. Morgan, Norway, C.A. Brebbia, J. Sanchez, and A. Voiskounsky (Ed.). *Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology and Gender*. 59-68. Southampton: WIT Press.
- Chiu, S.; Lee, J.Z. ve Huang, D.H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Cohen, S. (2011). *Folk Devils and Moral Panics*. London; New York: Routledge.
- Coleman, B. (2006). *Hello Avatar: Dijital Neslin Yükselişi*. İstanbul: Mediacat.
- Consalvo, M. and Ess, C. (Der.). (2011). *The Handbook of Internet Studies*. Oxford: Wiley- Blackwell.
- Cover, R. (2006). Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies, the International Journal of Computer Game Research*, 6 (1), <http://gamestudies.org/0601/articles/cover>.
- Çam, Ş. (2008). *Medya Çalışmalarında İdeoloji: Epistemolojik ve Metodolojik Sorunlar*. Ankara: De Ki.
- Derin, S. (2013). *Lise Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ve Öznel İyi Oluş*. (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi:

<http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11655/1781/52e86c82-ce85-4bfe-afc7-e58d338bdb32.pdf?sequence=1>

Dinç ve diğerkleri (2016). (Ed.). *The Final Book of the International Congress of Technology Addiction*. İstanbul: Yeşilay

Doğan, A. (2013). *İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı*. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Döner, C. (2011). *İlköğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/23976/Ceren_Doner_tez.pdf

Drotner K., (1999), Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity, *Pedagogica Historica: International Journal of the History of Education*, 35(3), 593-619.

Dursun, Ç. (2005). Haber ve Habercilik/Gazetecilik Üzerine Düşünmek. Alankuş, S. (Der.). *Gazetecilik ve Habercilik*. (s.69-90). İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.

Dursun, Ç. (2013). *İletişim, Kuram, Kritik*. Ankara: İmge.

Durur, E. K. (2016). *Medya Okuryazarlığı*. Ankara: Siyasal.

Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*. (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: http://adudspace.adu.edu.tr:8080/jspui/bitstream/11607/985/3/engin_erboy_tez.pdf

Esen, E. (2010). *Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psiko-Sosyal Değişkenlerin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Ferligül-Çakılcı, E. (2013), *Çok Oyuncululu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık*. (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

- Fisher, S. (1994). Identifying Video Game Addiction in Children and Adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18 - A National Study. *Psychological Science*, 20(5), 594 – 602.
- Gitlin, T. (2008). Medya Sosyolojisi: Egemen Paradigma. Çelenk, S. (Der.). *İletişim Çalışmalarında Kırılmalar ve Uzlaşmalar*. Ankara: De Ki.
- Gonzalo, F. (2003). Simulation persus Narrative: Introduction to Ludology.. Wolf, M.J.P. ve Perron, B. (Ed.). *Video Game Theory Reader*. (s. 221-37). London ve New York: Routledge.
- Griffiths, M. (1995). Technological Addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. and Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *Cyber Psychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. and Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Griffiths, M.D., and Davies, M.N.O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? (Der.). Goldstein, J.,and Raessens, J. *Handbook Of Computer Game Studies*. (s.359-368). Boston: MIT Press.
- Küçük, M. (2006). (Der). *Medya, İktidar İdeoloji*. Ankara: Ark.
- Hall, S. (1997). *Representation : Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage; Open University.
- Hall, S. and diğerleri. (Der.), (1980). *Culture, Media, Language*. London and New York: Routledge.
- Horkheimer, M. and Adorno, T. (2010). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. İstanbul: Kabalcı
- Huizinga, J. (2013). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Mehmet Ali Kılıç- İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (1928).

- Irmak, A.Y. (2014). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi*. (Doktora Tezi). Erişim adresi:
<http://www.turkpsikiyatri.com/default.aspx?modul=tekMakale2&gFPrkMakale=1032>
- Jameson, F. (1998). *Kültürel Dönemeç*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York ve London: New York University Press
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and. Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kaya R. (2009). *İktidar Yumağı: Medya-Sermaye-Devlet*. Ankara: İmge Kitabevi s. 44-64
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması*. (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi:
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Kaytanlı, U. (2011). *Bilgisayar Oyunları ile Çocuk ve Ergenlerdeki Psikopatoloji Arasındaki İlişkinin Araştırılması*. (Tıpta Uzmanlık Tezi). Erişim adresi:
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Kellner, D. (2005). Kültür Endüstrisi. Mutlu, E. (Ed.) *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Game Work and Game Play*. London; Thousand Oaks and New Delhi: Sage Publications.
- Kiraly, O. Griffiths, M. and Demetrovics, Z. (2015). *Internet Gaming Disorder and the DSM-5: Conceptualization, Debates, and Controversies*. 2, 254-262. doi: 10.1007/s40429-015-0066-7.

- Klimitt, C. (2014). Video Games and Social Life. (Der.). Oliver, M. and Raney, A. A., *Media and Social Life*. (s.159-175). New York: Routledge.
- Laconi, S., Rodgers, R. F., and Chabrol, H. (2014). The Measurement Of Internet Addiction: A Critical Review Of Existing Scales And Their Psychometric Properties. *Computers in Human Behavior*. 41. 190-202.
- Laird, J. E. and van Lent, M. (2005). The Role of Artificial Intelligence in Computer Games. Goldstein J.,and Raessens, J. *Handbook Of Computer Game Studies*. (s. 205-215). Boston: MIT Press.
- Lash, S. and Lury, C. (2007). *Global Culture Industry: The Mediation of Things*. Cambridge ve Malden: Polity Press
- Laughey, D. (2010). *Medya Çalışmaları:Teoriler ve Yaklaşımlar*. İstanbul. Kalkedon.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., and Peter, J. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458.
- Macmahan, A. (2003). Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing the Video Games. Wolf, M. J.P. and Bernard P. (Der.).*The video game theory reader*. New York ve London: Routledge.
- Maigret, E. (2011). *Medya ve İletişim Sosyolojisi*. İstanbul:İletişim.
- Morley D. (1992). *Television, Audiences and Cultural Studies*. London ve New York: Routledge 41-53.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on Holodeck:The Future of Narratives in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. (Der.). Goldstein J.,ve Raessens, J. *Handbook of Computer Game Studies*. (s.227-245). Boston: MIT Press.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*.(Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <https://zenc.files.wordpress.com/2011/03/bilgisayar-oyunlar4b1nc4b1n->

c3a7ocuklarc4b1n-bilic59fsel-ve-duyuc59fsal-c3b6zellikleri-c3bczerindeki-etkisinin-incelenmesi.pdf

- Özer, Ö. (2016). *Doyumun Öyküsü*. İstanbul:Literatürk Academia.
- Rutter, J. ve Bryce, J. (2006). *Understanding Digital Games*. London; Thousand Oaks and New Delhi:Sage Publications.
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Shotton, M. (1989). *Computer Addiction: A Study of Computer Dependency*. London:Taylor and Francis
- Sjöblom, M. and, Hamari J. (2017). Why Do People Watch Others Play Video Games? an Empirical Study on The Motivations Of Twitch Users. *Computers in Human Behavior*.
- Sönmez, M. (2013). *Medya, Kültür, Para ve İstanbul İktidarı*. İstanbul: Yordam.
- Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (1978).
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds*. Cambridge: MIT Press
- Tiryaki, S. (2015). *Sosyal Medya ve Facebook Bağımlılığı*. İstanbul: Literatürk Academia.
- Tok, G. (2014). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Ebeveynlerinden Algıladıkları İnternet Bağımlılığı Durumlarının İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Erişim adresi: <http://docplayer.biz.tr/3933874-Yakin-dogu-universitesi-egitim-bilimleri-enstitusu-bilgisayar-ve-ogretim-teknolojileri-egitimi-anabilim-dali.html>
- Turkle, S. (2005). *The Second Self*. Cambridge and London: MIT Press
- Uricchio, W. (2005). Simulation, History and Computer Games. Goldstein J.,and Raessens, J. *Handbook of Computer Game Studies*. (s. 327-338). Boston: MIT Press.

- Van Rooij, A.J. and Prause, N. (2014). A Critical Review of “Internet Addiction” Criteria with Suggestions for the Future. *Journal of Behavioral Addictions*. 3(4). 203-213. doi:[10.1556/JBA.3.2014.4.1](https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.4.1)
- Wan, C.S. and Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wolf, M. J. P. (2005). Genre and the Video Game. Raessens, J. and Goldstein, J. (Der.), *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 193-204
- Yaylagül, L. (2006). *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara:Dipnot.
- Yee, N. (2002). *Adriadne – Understanding MMORPG Addiction*. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi*. (Doktora Tezi). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Young, K. (1996). Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyberpsychology and Behaviour*. 3: 237- 244.
- Young, K. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *The American Behavioral Scientist*. 48 (1): 402-415.
- Young, K.S. (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. New York-USA: John Wiley ve Sons Inc.

EK 1: ERİŞİLEN HABER SİTELERİ

Aksam.com.tr

AA. (2016). *Hayat dijitalleşirken.* Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.aksam.com.tr/yasam/hayat-dijitallesirken/haber-480776>

Çocuğunuzla kaliteli vakit geçirin. (2015). Erişim: 7 Eylül 2015, <http://www.aksam.com.tr/saglik/cocugunuzla-kaliteli-vakit-gecirin/haber-438395>

Dijital çağın yeni hastalığı:Fomo. (2015). Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.aksam.com.tr/saglik/dijital-cagin-yeni-hastaligi-fomo/haber-472042>

Teknoloji bağımlılığına karşı 7 öneri!. (2015). Erişim: 6 Aralık 2015, www.aksam.com.tr/foto-galeri/saglik/teknoloji-bagimlilikina-karsi-7-oneri/26000/5

Teknoloji uğruna vazgeçebilirsiniz! (2015). Erişim: 20 Kasım 2015, <http://www.aksam.com.tr/teknoloji/teknoloji-ugruna-vazgecilebilirsiniz/haber-463404>

Ender, E. (2016). *Bağımlılık yapan oyun Football Manager.* Erişim

Cnnturk.com

<http://shiftdelete.net>. (2015). *Oyun yüzünden tutuklandı.* Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.cnnturk.com/>

Oyun bağımlılığında çözüm, telefonu elinden almak değil. (2016). Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.cnnturk.com/bilim-teknoloji/oyun-bagimlilikinde-cozum-telefonu-elinden-almak-degil>

Üniversite öğrencileri en çok hangi siteleri kullanıyor?. (2015). Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.cnnturk.com/universiterehberim/universite-ogrencileri-internet-bagimlilik?page=1>

Cumhuriyet.com.tr

DHA. (2015). *Dikkat! Evliliğiniz bu sebepten bitebilir.* Erişim: 6 Aralık 2015, http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/yasam/418153/Dikkat__Evliliginiz_bu_sebepten_bitebilir.html

Dijital bağımlılık hafızayı zayıflatıyor. (2015). Erişim: 25 Ekim 2015, http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/yasam/418153/Dikkat__Evliliginiz_bu_sebepten_bitebilir.html

Haberturk.com

Adana, İHA. (2015). *Ceyhan'da "Bisikletini Al Sen de Gel" etkinliği*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41818474-ceyhanda-bisikletini-al-sen-de-gel-etkinligi>

Altıntaş, M. (2015). *Yurt-kur gediz kız öğrenci yurdu'nda öğrencilerle 'farkındalık konferansı' verildi*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41532928-yurt-kur-gediz-kiz-ogrenci-yurdunda-ogrencilerle-farkindalik-konferansi-verildi>

Ankara, İHA. (2015). *Mutlu Gençler Umutlu Yarınlar projesi hayata geçiyor*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/40671184-mutlu-gencler-umutlu-yarinlar-projesi-hayata-geciyor>

Ankara, İHA. (2016). *Hacivat, çocuklara teknolojiyi anlatıyor*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41588920-hacivat-cocuklara-teknolojiyi-anlatiyor>

Ankara, İHA. (2016). *Yeşilay cemiyeti'nden başkan yaşar'a ziyaret*, ". Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42747100-yesilay-cemiyetinden-baskan-yasara-ziyaret>

Balıkesir, İHA. (2015). *Ayvalık'ta Bağımlılıkla mücadele semineri başladı*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42115180-ayvalikta-bagimlilikle-mucadele-semineri-basladi>

Bursa, İHA. (2016). *Yıldırım'da çocuklar tiyatroyla öğreniyor*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/43103305-yildirimda-cocuklar-tiyatroyla-ogreniyor>

Cangel, S., İHA. (2015). *Türkiye yeşilay cemiyeti manisa şubesi ilk olağan genel kurulunu yaptı*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/40880119-turkiye-yesilay-cemiyeti-manisa-subesi-ilk-olagan-genel-kurulunu-yapti>

Çocuklarda oturma pozisyonu nasıl olmalı?. (2016). 18 Ocak 2017, <http://www.haberturk.com/saglik/haber/1199201-cocuklarda-oturma-pozisyonu-nasil-olmali>

DHA. (2016). *Antalya Valiliği İl genelinde bazı oyunları yasakladı*. Erişim: 20 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/gundem/haber/1183853-antalyavaliligi-il-genelinde-bazi-oyunlari-yasakladi>

Dikkat evliliğiniz bu yüzden bitebilir!. (2015). Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.haberturk.com/saglik/haber/1153303-dikkat-evliliginiz-bu-yuzden-bitebilir>

Filiz.C. (2016). *Akşehir'de doğa yürüyüşü*. Erişim: 21 Nisan 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/43400716-aksehirde-doga-yuruyusu>

Gaziantep, İHA, (2016). *Teknoloji bağımlılığı uyarısı*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42667204-teknoloji-bagimlilik-uyarisi>

Gaziantep, İHA. (2015). *Hkü, psikoloji gündemi-6 sempozyumuna ev sahipliği yaptı*. Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41782828-hku-psikoloji-gundemi-6-sempozyumuna-ev-sahipligi-yapti>

Gümüşhane, İHA. (2015). *Gümüşhane milli eğitim danışma komisyonu teknoloji bağımlılığı için toplandı*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42242341-gumushane-milli-egitim-danisma-komisyonu-teknoloji-bagimlilik-icin-toplandi>

Gürel, S. İHA, (2016). *Projeyle gençleri kötü alışkanlıklardan uzak tutacaklar*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42902968-projeyle-gencleri-kotu-aliskanliklardan-uzak-tutacaklar>

<http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/43275889-genclik-doneminde-bagimlilik-konferansi>

İHA. (2016). *Teknoloji Bağımlılığına Dikkat*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42708526-teknoloji-bagimlilikine-dikkat>

İstanbul, İHA. (2015). *Usmed başkanı said ercan : "sosyal medya videoları intihara yol açıyor"*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42073285-usmed-baskani-said-ercan-sosyal-medya-videolari-intihara-yol-aciyor>

İstanbul, İHA. (2016). *Yerel yönetim akademisi mezunları sertifikalarına kavuştu*. Erişim: 20 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/43247692-yerel-yonetim-akademisi-mezunlari-sertifikalarina-kavustu>

Keskin, M. S. Mardin, İHA. (2016). *Öğrencilere 'internet bağımlılığı' semineri*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42522634-ogrencilere-internet-bagimlilik-semi-neri>

Keskin, M.S. (2016). *Yeşilay cemiyyetinden medya okur yazarlığı talebi*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42854755-yesilay-cemiyyetinden-medya-okur-yazarligi-talebi>

Keskin, M.S., Mardin, İHA. (2015). *Yeşilay mardin'deki projelerini sürdürüyor*. ”. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42307180-yesilay-mardindeki-projelerini-surduruyor>

Kılınç. İ. (2016). *Artık dijital dünya çocuklara değil çocuklar dijitalle yön verecek*. Erişim: 21 Nisan 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/43119955-artik-dijital-dunya-cocuklara-degil-cocuklar-dijitale-yon-verecek>

Kırklareli, İHA. (2015). *“Çocuklarda Teknoloji Bağımlılığı” Konferansı*. Erişim: 28 Ocak 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41029930-cocuklarda-teknoloji-bagimlilik-konferansi>

Kırklareli, İHA. (2015). *Teknoloji bağımlılığı klü ' de konuşuldu*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41286523-teknoloji-bagimlilik-klude-konusuldu>

Kırklareli, İHA. (2015). *Velilere “ergenlikte ruhsal değişimler” semineri*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41991559-velilere-ergenlikte-ruhsal-degisimler-seminer-i>

Kızır, C., Adıyaman, İHA. (2016). *Adıyaman'da, sağlıklı nesil, sağlıklı gelecek yarışması*. Erişim: 18 Ocak 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/43270408-adiyamanda-saglikli-nesil-saglikli-gelecek-yarismasi>

- Kocaeli, İHA. (2015). *Almanlar, Kocaeli 'deki Gençlik Çalışmalarını İnceledi*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41550391-almanlar-kocaelideki-genclik-calismalarini-inceledi>
- Konya, İHA. (2015). *Sedep buluşmalarında, aslanhan öğrenci ve velilerle bir araya geldi*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42273406-sedep-bulusmalarinda-aslanhan-ogrenci-ve-velilerle-bir-araya-geldi>
- Manisa, İHA. (2015). *Manisa'da satranç turnuvası*. . Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/40678270-manisada-satranc-turnuvasi>
- Manisa, İHA. (2016). *Yeşilay'dan vali Bektaş'a ziyaret*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42588661-yesilaydan-vali-bektasa-ziyaret>
- Manisa, İHA. (2016). *Öğrencilerin imzaları başkan çerçi'de*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42753295-ogrencilerin-imzolari-baskan-cercide>
- Mersin, İHA. (2016). *Mezitli'deki ' Anne baba okulu' sona erdi*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42751525-mezitlideki-anne-baba-okulu-sona-erdi>
- Öner, A. ve Karaş. İ. (2015). *Bu oyun çok konuşulacak! 'Who's Your Daddy*. Erişim: 28 Ocak 2017, <http://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/1172570-bu-oyun-cok-konusulacak-whos-your-daddy>
- Özdemir, M., Sakarya, İHA. (2015), *Yeşilay topluluğu genel kurul toplantısı düzenlendi*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/40714981-yesilay-toplulugu-genel-kurul-toplantisi-duzenlendi>
- Ramanzanoğlu: Toplumsal şiddete sıfır tolerans*. (2016). Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/gundem/haber/1188284-ramanzanoglu-sadece-kadina-degil-topluma-siddeti-konusmalyiz>
- Sakarya, İHA. (2015). *Yrd. Doç. Dr.GÜLTEKİN : "Barış Diyerek Savaşların Başlatıldığı Bir Dünyada Yaşıyoruz"*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel->

haberler/haber/42050182-yr-doc-dr-gul-tekin-baris-diyerek-savaslarin-baslatildigi-bir-dunyada-yasiyoruz

Sarıpınar, Y., İHA. (2015). *İnternet bağımlılığı araştırması için Türkiye'ye geldiler*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/41002693-internet-bagimlilik-arastirmasi-icin-turkiyeye-geldiler>

Şanlıurfa, İHA. (2015). *Şanlıurfa'da yeni bir spor salonu açıldı*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/40810636-sanliurfada-yeni-bir-spor-salonu-acildi>

Teknoloji bağımlılığına karşı 7 öneri!. (2015). Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.haberturk.com/galeri/yasam/453735-teknoloji-bagimlilikine-karsi-7-oneri>

Turgut, S. (2015). *Bilgisayar oyunları zararlı mı?* Erişim: 14 Eylül 2015, <http://www.haberturk.com/yasam/haber/1125025-bilgisayar-oyunlari-zararli-mi>

Van, İHA. (2016). *Tuşba ilçe millî eğitim müdürlüğü, sağlıklı nesil, sağlıklı geleceğe evet dedi*. Erişim: 20 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/43190200-tusba-ilce-milli-egitim-mudurlugu-saglikli-nesil-saglikli-gelecege-evet-dedi>

Yalçın, M.M., Çorum, İHA. (2015). *Çorum'da madde bağımlılığına savaş açıldı*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/40883056-corumda-madde-bagimlilikine-savas-acildi>

Yılmaz, A. (2015). *Çocuğunuz oyun bağımlısı mı?* Erişim: 28 Ocak 2017, <http://www.haberturk.com/saglik/haber/1145710-cocugunuz-oyun-bagimlisi-mi>

Yılmaz, T. (2016). *Çocuğunuz akıllı telefondan uzak tutun*. Erişim: 18 Ocak 2017, <http://www.haberturk.com/saglik/haber/1198331-cocugunuzu-akilli-telefonda-uzak-tutun>

Yiğen, H., Manisa, İHA. (2016). *Kula 4 Eylül ilkokulunda teknoloji semineri*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/42559765-kula-4-eylul-ilkokulunda-teknoloji-semineri>

Hurriyet.com.tr

AA. (2015). *Sosyal medyayı bilinçsiz kullanım depresyona yol açabilir*. Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/sosyal-medyayi-bilincsiz-kullanım-depresyona-yol-acabilir-40024628>

AA. (2016). *Bilecik'te "Akıllıyım çünkü teknoloji bağımlısı değilim" projesi*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/bilecikte-akilliyim-cunku-teknoloji-bagimlisi-degilim-projesi-37250220>

AA. (2016). *Erzurum'da bazı bilgisayar oyunlarına yasak*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/erzurumda-bazi-bilgisayar-oyunlarına-yasak-40049578>

AA. (2016). *Sosyal medyayı Mangala ile yenecekler*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/sosyal-medyayi-mangala-ile-yenecekler-40058495>

Akman, B. (2016). *Çocuğunuza sosyal medyayı doğru kullanmayı öğretin*. Erişim: 04 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/cocugunuza-sosyal-medyayi-dogru-kullanmayı-ogretin-40038444>

Arıcı, A., Antalya, DHA. (2016). *Antalya'da 18 yaşından küçüklere aralarında Grand Theft Auto ve Call Of Duty'nin de bulunduğu oyunlar yasaklandı*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/antalyada-18-yasından-kucuklere-aralarında-grand-theft-auto-ve-call-of-dutynin-de-bulundugu-oyunlar-yasaklandı-40043100>

Arman, A. (2016). *İşte bu gerçek sevgidir*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ayse-arman/iste-bu-gercek-sevgidir-40036987>

Bolat. Ö. (2015). *Ceza, çocuklara nasıl zarar verir?*. Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ozgur-bolat/ceza-cocuklara-nasil-zarar-verir-40018973>

Cihan. (2015). *BTK Başkanı Sayan 5G'ye tahsis edilecek frekans ayarlarını açıkladı*. Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/btk-baskani-sayan-5gye-tahsis-edilecek-frekans-ayarlarını-acıkladı-40022641>

Dijital bağımlılık hafızayı köreltiyor. (2015). Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/dijital-bagimlilik-hafızayı-koreltiyor-40007893>

- Gürel, S., İHA. (2016). *Projeyle Gençleri Kötü Alışkanlıklardan Uzak Tutacaklar*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/projeyle-gencleri-kotu-aliskanliklardan-uzak-tutacaklar-37235491>
- Harzadın, T. (2016). *Ruhsal sorunlar internet bağımlısı yapıyor*. Erişim: 04 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/ruhsal-sorunlar-internet-bagimlisi-yapiyor-40039228>
- Hürriyet Haber. (2015). *Çocuklara 3 yaşına kadar ekran izni vermeyin*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/cocuklara-3-yasina-kadar-ekran-izni-vermeyin-40029115>
- Hürriyet Haber. (2016). *Bağımlılık genetik faktörlerle ilişkili mi?*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/bagimlilik-genetik-faktorlerle-iliskili-mi-40096595>
- Hürriyet Haber. (2016). *Türk yapımı iSlash Heroes'dan büyük başarı*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/turk-yapimi-islash-heroesdan-buyuk-basari-40059313>
- İHA. (2015). *"Çocuklarda Teknoloji Bağımlılığı" Konferansı*. Erişim: 28 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/cocuklarda-teknoloji-bagimliliği-konferansi-37187913>
- İHA. (2015). *Ayvalık'ta Bağımlılıkla Mücadele Semineri Başladı*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/ayvalik-ta-bagimlilikle-mucadele-semineri-basladi-37214468>
- İHA. (2015). *Bunları yapıyorsanız FOMO hastası olabilirsiniz*. Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/bunlari-yapiyorsaniz-fomo-hastasi-olabilirsiniz-40027841>
- İHA. (2015). *Ceyhanda "Bisikletini Al Sen De Gel" Etkinliği*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/ceyhanda-bisikletini-al-sen-de-gel-etkinligi-37206705>
- İHA. (2015). *Çorum'da Madde Bağımlılığına Savaş Açıldı*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/corum-da-madde-bagimlilikine-savas-acildi-37184477>
- İHA. (2015). *Gümüşhane Milli Eğitim Danışma Komisyonu Teknoloji Bağımlılığı İçin*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/gumushane-milli-egitim-danisma-komisyonu-teknoloji-bagimliliği-icin-toplandi-37217962>
- İHA. (2015). *Hacivat Çocuklara Teknolojiyi Anlatıyor*. Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.hurriyet.com.tr/hacivat-cocuklara-teknolojiyi-anlatiyor-37200410>

- İHA. (2015). *HKÜ, Psikoloji Gündemi-6 Sempozyumuna Ev Sahipliği Yaptı*. Erişim: 22 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/hku-psikoloji-gundemi-6-sempozyumuna-ev-sahipligi-yapti-37205753>
- İHA. (2015). *İnternet Bağımlılığı Araştırması İçin Türkiye'ye Geldiler*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/internet-bagimliliği-arastirmasi-icin-turkiye-ye-geldiler-37186990>
- İHA. (2015). *Kırtasiyeciler Teknolojiye Değil İnternet Ve Çakma Markalara Yenik Düştü*. Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/kirtasiyeciler-teknolojiye-degil-internet-ve-cakma-markalara-yenik-dustu-37218473>
- İHA. (2015). *Makedonyadan Öğretmenler Başkan Yemenici'yi Ziyaret Etti*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/makedonyadan-ogretmenler-baskan-yemenici-yi-ziyaret-etti-37233268>
- İHA. (2015). *Manisa'da Satranç Turnuvası*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/manisa-da-satranc-turnuvasi-37179470>
- İHA. (2015). *Mutlu Gençler Umutlu Yarınlar Projesi Hayata Geçiyor*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/mutlu-gencler-umutlu-yarinlar-projesi-hayata-geciyor-37179249>
- İHA. (2015). *Sedep Buluşmalarında, Aslanhan Öğrenci Ve Velilerle Bir Araya Geldi*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/sedep-bulusmalarinda-aslanhan-ogrenci-ve-velilerle-bir-araya-geldi-37218826>
- İHA. (2015). *Şanlıurfa'da Yeni Bir Spor Salonu Açıldı*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/sanlıurfa-da-yeni-bir-spor-salonu-acildi-37182540>
- İHA. (2015). *Teknoloji Bağımlılığı KLÜ'de Konuşuldu*. Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji-bagimliliği-klu-de-konusuldu-37193315>
- İHA. (2015). *Turhal'da İnternet Kafe İşletmecilerine Eğitim*. Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.hurriyet.com.tr/turhal-da-internet-kafe-isletmecilerine-egitim-37199141>

- İHA. (2015). *Usmed Başkanı Said Ercan: Sosyal Medya Videoları İntihara Yol Açıyor*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/usmed-baskani-said-ercan-sosyal-medya-videolari-intihara-yol-aciyor-37213260>
- İHA. (2015). *Velilere "Ergenlikte Ruhsal Değişimler" Semineri*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/velilere-ergenlikte-ruhsal-degisimler-semineri-37211090>
- İHA. (2015). *Yeşilay Mardin'deki Projelerini Sürdürüyor*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yesilay-mardin-deki-projelerini-surduruyor-37219968>
- İHA. (2015). *Yeşilay Topluluğu Genel Kurul Toplantısı Düzenlendi*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yesilay-toplulugu-genel-kurul-toplantisi-duzenlendi-37180372>
- İHA. (2015). *Yrd. Doç. Dr. Gültekin: "Barış Diyerek Savaşların Başlatıldığı Bir Dünyada Yaşıyoruz"*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yardoc-dr-gultekin-baris-diyerek-savaslarin-baslatildigi-bir-dunyada-yasiyoruz-37212659>
- İHA. (2015). *YURT-KUR Gediz Kız Öğrenci Yurdu'nda Öğrencilerle 'Farkındalık Konferansı' Verildi*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yurt-kur-gediz-kiz-ogrenci-yurdu-nda-ogrencilerle-farkindalik-konferansi-verildi-37199281>
- İHA. (2016). *Adıyaman'da, Sağlıklı Nesil, Sağlıklı Gelecek Yarışması*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/adiyaman-da-saglikli-nesil-saglikli-gelecek-yarismasi-37243667>
- İHA. (2016). *Akşehir'de Doğa Yürüyüşü*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/aksehir-de-doga-yuruyusu-37246658>
- İHA. (2016). *Artık Dijital Dünya Çocuklara Değil Çocuklar Dijitale Yön Verecek*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/artik-dijital-dunya-cocuklara-degil-cocuklar-dijitale-yon-verecek-37240130>
- İHA. (2016). *Gençlik Döneminde Bağımlılık Konferansı*. Erişim: 6 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/genclik-doneminde-bagimlilik-konferansi-eskisehir-yerelhaber-1217368/>

- İHA. (2016). *Gümüşhane Kent Konseyi Olağan Genel Kurul Toplantısı Yapıldı*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/gumushane-kent-konseyi-olagan-genel-kurul-toplantisi-yapildi-37227828>
- İHA. (2016). *Kula 4 Eylül İlkokulunda Teknoloji Semineri*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/kula-4-eylul-ortaokulundan-cifte-gezi-37110947>
- İHA. (2016). *Mezitli'deki 'Anne Baba Okulu' Sona Erdi*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/sau-ogrencilerinin-degisenlere-gore-ruh-sagligi-profil-arastirmalarinin-sonucu-aciklandi-37236518>
- İHA. (2016). *Öğrencilerin İmzaları Başkan Çerçi'de*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/ogrencilerin-imzolari-baskan-cerci-de-37231765>
- İHA. (2016). *SAÜ Öğrencilerinin Değişkenlere Göre Ruh Sağlığı Profili Araştırmalarının Sonucu Açıklandı*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/sau-ogrencilerinin-degisenlere-gore-ruh-sagligi-profil-arastirmalarinin-sonucu-aciklandi-37236518>
- İHA. (2016). *SAÜ'de 'Teknoloji Bağımlılığı' Konuşuldu*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/sau-de-teknoloji-bagimliliği-konusuldu-37187519>
- İHA. (2016). *Teknoloji Bağımlılığı Uyarısı*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji-bagimliliği-uyarisi-37229357>
- İHA. (2016). *Teknoloji Bağımlılığına Dikkat*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji-bagimliliğine-dikkat-15760584>
- İHA. (2016). *Tuşba İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü, "Sağlıklı Nesil, Sağlıklı Geleceğe" Evet Dedi*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/tusba-ilce-mill-egitim-mudurlugu-saglikli-nesil-saglikli-gelecege-evet-dedi-37241878>
- İHA. (2016). *Yerel Yönetim Akademisi Mezunları Sertifikalarına Kavuştu*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yerel-yonetim-akademisi-mezunlari-sertifikalarina-kavustu-37242976>

- İHA. (2016). *Yeşilay Cemiyeti'nden 'Medya Okur-yazarlığı' Talebi*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yesilay-cemiyeti-nden-medya-okur-yazarligi-talebi-37234239>
- İHA. (2016). *Yeşilay Cemiyeti'nden Başkan Yaşar'a Ziyaret*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yesilay-cemiyeti-nden-baskan-yasar-a-ziyaret-37231559>
- İHA. (2016). *Yeşilay'dan Vali Bektaş'a Ziyaret*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yesilay-dan-vali-bektas-a-ziyaret-37227629>
- İHA. (2016). *Yıldırım'da Çocuklar Tiyatroyla Öğreniyor*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/yildirim-da-cocuklar-tiyatroyla-ogreniyor-37239696>
- İHA. *Almanlar, Kocaeli'deki Gençlik Çalışmalarını İnceledi*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/almanlar-kocaeli-deki-genclik-calismalarini-inceledi-37199677>
- İHA. *Türkiye Yeşilay Cemiyeti Manisa Şubesi İlk Olağan Genel Kurulunu Yaptı*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/turkiye-yesilay-cemiyeti-manisa-subesi-ilk-olagan-genel-kurulunu-yapti-37184396>
- İzmir, DHA. (2015). *Sibercaan ile internet eğitimi*. Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.hurriyet.com.tr/sibercaan-ile-internet-egitimi-40012686>
- İzmir, DHA. (2015). *Siz de internete bağımlı olabilirsiniz*. Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.hurriyet.com.tr/siz-de-internete-bagimli-olabilirsiniz-40004038>
- Kate Winslet çocuklarına bilgisayar kullanmayı yasakladı*. (2015). Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.hurriyet.com.tr/kate-winslet-cocuklarına-bilgisayar-kullanmayı-yasakladı-40004455>
- Keskin, M.S. (2016). *Öğrencilere 'İnternet Bağımlılığı' Semineri*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/ogrencilere-internet-bagimlilik-semineri-37225783>
- LEVEL. (2015). *Fallout 4 bağımlısı genç Bethesda'ya dava etti*. Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/fallout-4-bagimlisi-genc-bethesdayi-dava-etti-40031235>
- Özel, B. (2016). *Teknolojik cihazlar çocukları nasıl etkiliyor?*. Erişim: 06 Şubat 2016, <http://www.hurriyet.com.tr/teknolojik-cihazlar-cocukları-nasil-etkiliyor-40037675>

Ülkar, E. (2016). *Ücretsiz internet güvenli olacak*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.hurriyet.com.tr/uccretsiz-internet-guvenli-olacak-40054041>

Milliyet.com.tr

Altun, R. (2015). *Siber Dünya*. Erişim: 6 Aralık 2015, http://blog.milliyet.com.tr/Siber_Dunya/Blog/?BlogNo=514741

Arama Motorlarındaki Tehlike. (2015). Erişim: 12 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/arama-motorlarindaki-tehlike--pembenar-detay-genelsaglik-2128825/>

Bir sınır koymazsanız evliliğiniz biter!. (2015). Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/bir-sinir-koymazsaniz-evlilikiniz-pembenar-detay-ayrilik-2148796/>

Çocuğumu dijitalden nasıl uzak tutarım?. (2016). Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/cocugumu-dijitalden-nasil-uzak-pembenar-detay-cocuk-2175972/>

DHA. (2015). *Bilgisayar bağımlılığı evlilikleri hedef alıyor*. Erişim:6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/bilgisayar-bagimlilik-evlilikleri-gundem-2148127/>

DHA. (2016). *Antalya Valiliği Bazı Bilgisayar Oyunlarını Yasakladı*. Erişim: 6 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/antalya-valiligi-bazi-bilgisayar-gundem-2181848/>

Ertuna, Ç. (2015). *Yeni boşanma nedeni: Facebook bağımlılığı*. Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.milliyet.com.tr/yeni-bosanma-nedeni-facebook/magazin/ydetay/2127457/default.htm>

Güçlü, A. (2016). *Dünya değişiyor peki ya biz?*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/yazarlar/abbas-guclu/dunya-degisiyor-peki-ya-biz--2189661/>

<http://www.doktoramcam.com/>. (2015). *İnternet Bağımlılığında 6 Altın Anahtar*. Erişim: 6 Aralık 2015, http://sizdensize.milliyet.com.tr/Bebek-%C3%87ocuk/Internet_Bagimlilikinde_6_Altin_Anahtar/HaberDetay/24710

<http://www.doktoramcam.com/>. (2016). *Çocuğunuzu İnternet Bağımlılığından Kurtarın*. Erişim:7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/cocugunuzu-internet-bagimlilikindan-kurtarin-pembenar-yazardetay-saglik-2186837/>

<http://www.silikonvadisi.tv/>. (2016). *Agar.io 2015 Yılıının En Çok Oynanan Browser Oyunu Oldu*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/agar-io-2015-yilinin-en-cok-teknoloji-2173587/>

<http://www.silikonvadisi.tv/>. (2016). *İki Kardeş App Store’u Domine Etti*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/iki-kardes-app-store-u-domine-etti-teknoloji-2200406/>

İHA . (2015). *SAÜ’de ‘Teknoloji Bağımlılığı’ Konuşuldu* Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/sau-de-teknoloji-bagimliliği-konusuldu-sakarya-yerelhaber-1035287/>

İHA . (2015). *Şanlıurfa’da Yeni Bir Spor Salonu Açıldı*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/sanliurfa-da-yeni-bir-spor-salonu-acildi-sanliurfa-yerelhaber-1019479/>

İHA . (2015). *Usmed Başkanı Said Ercan: "Sosyal Medya Videoları İntihara Yol Açıyor"*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/usmed-baskani-said-ercan-sosyal-medya-istanbul-yerelhaber-1117426/>

İHA . (2015). *Yeşilay Topluluğu Genel Kurul Toplantısı Düzenlendi*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yesilay-toplulugu-genel-kurul-toplantisi-sakarya-yerelhaber-1012334/>

İHA. (2015). *Prof. Dr. Ercan Abay: "Sosyal Medya Aşkları Hüsrarla Bitiyor"*. Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/prof-dr-ercan-abay-sosyal-medya-asklari-edirne-yerelhaber-1084870/>

İHA. (2015). *Almanlar, Kocaeli’deki Gençlik Çalışmalarını İnceledi*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/almanlar-kocaeli-deki-genclik-calismalarini-kocaeli-yerelhaber-1074269/>

İHA. (2015). *Çorum’da Madde Bağımlılığına Savaş Açıldı*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/corum-da-madde-bagimlilikine-savas-acildi-corum-yerelhaber-1025553/>

- İHA. (2015). *Gümüşhane Milli Eğitim Danışma Komisyonu Teknoloji Bağımlılığı İçin Toplandı*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/gumushane-milli-egitim-danisma-komisyonu-gumushane-yerelhaber-1132402/>
- İHA. (2015). *HKÜ, Psikoloji Gündemi Sempozyumuna Ev Sahipliği Yaptı*. Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/hku-psikoloji-gundemi-6-sempozyumuna-gaziantep-yerelhaber-1093669/>
- İHA. (2015). *İnternet Bağımlılığı Aileye Ayrılan Zamani Azalttı*. Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/internet-bagimlilik-aileye-ayrilan-adana-yerelhaber-1067200/>
- İHA. (2015). *İnternet Bağımlılığı Araştırması İçin Türkiye'ye Geldiler*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/internet-bagimlilik-arastirmasi-icin-manisa-yerelfotogaleri-11712118/>
- İHA. (2015). *İnternet, Çocukları Depresyona Sokuyor*. Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.milliyet.com.tr/internet-cocuklari-depresyona-sokuyor-adana-yerelhaber-1019011/>
- İHA. (2015). *İstanbul'da 'Sosyal Medya ve Dizi Bağımlılığı' Konferansı*. Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/istanbul-da-sosyal-medya-ve-dizi-bagimlilik-istanbul-yerelhaber-1109367/>
- İHA. (2015). *Manisa'da Satranç Turnuvası*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/manisa-da-satranc-turnuvasi-manisa-yerelhaber-1009526/>
- İHA. (2015). *Mutlu Gençler Umutlu Yarınlar Projesi Hayata Geçiyor*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/mutlu-gencler-umutlu-yarinlar-projesi-ankara-yerelhaber-1008734/>
- İHA. (2015). *Sanlav: "Eğitimi Dijital Hale Getirelim, Çocukları Değil"*. Erişim: 12 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/sanlav-egitimi-dijital-hale-getirelim-istanbul-yerelhaber-1104560/>
- İHA. (2015). *Teknoloji Bağımlılığı KLÜ'de Konuşuldu*. Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/teknoloji-bagimlilik-klu-de-konusuldu-kirklareli-yerelhaber-1053924/>

- İHA. (2015). *Turhal'da İnternet Kafe İşletmecilerine Eğitim*. Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/turhal-da-internet-kafe-isletmecilerine-tokat-yerelhaber-1072567/>
- İHA. (2015). *Türkiye Yeşilay Cemiyeti Manisa Şubesi İlk Olağan Genel Kurulunu Yaptı*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/turkiye-yesilay-cemiyeti-manisa-subesi-manisa-yerelhaber-1025232/>
- İHA. (2015). *Ümit Sanlav, Sosyal Medyada Bağımlılık Türlerine Dikkat Çekti*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/umit-sanlav-sosyal-medyada-bagimlilik-istanbul-yerelhaber-1058072/>
- İHA. (2015). *Yeşilay Mardin'deki Projelerini Sürdürüyor*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yesilay-mardin-deki-projelerini-surduruyor-mardin-yerelhaber-1138900/>
- İHA. (2015). *Yeşilay'dan Vali Bektaş'a Ziyaret*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yesilay-dan-vali-bektas-a-ziyaret-manisa-yerelhaber-1163644/>
- İHA. (2015). *YURT-KUR Gediz Kız Öğrenci Yurdu'nda Öğrencilerle 'Farkındalık Konferansı' Verildi*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yurt-kur-gediz-kiz-ogrenci-yurdu-nda-kutahya-yerelfotogaleri-12067638/>
- İHA. (2016). *Adıyaman'da, sağlıklı nesil, sağlıklı gelecek yarışması*. Erişim: 18 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/adiyaman-da-saglikli-nesil-saglikli-adiyaman-yerelhaber-1216791/>
- İHA. (2016). *Akşehir'de Doğa Yürüyüşü*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/aksehir-de-doga-yuruyusu-konya-yerelhaber-1226627/>
- İHA. (2016). *Bilecik'te "Akıllıyım çünkü teknoloji bağımlısı değilim" projesi*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/bilecik-te-akilliyim-cunku-teknoloji-bilecik-yerelhaber-1235951/>
- İHA. (2016). *Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/dikkat-eksikligi-hiperaktivite-bozuklugu-samsun-yerelhaber-1221110/>

- İHA. (2016). *Gençlerin en büyük sorunu: İşsizlik ve eğitim*. Erişim: 19 Şubat 2017 <http://www.milliyet.com.tr/turkiye-nin-gundemi-terror-genclerin-antalya-yerelhaber-1203809/>
- İHA. (2016). *Gençlik Döneminde Bağımlılık Konferansı*. Erişim: 6 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/genclik-doneminde-bagimlilik-konferansi-eskisehir-yerelhaber-1217368/>
- İHA. (2016). *Gümüşhane Kent Konseyi Olağan Genel Kurul Toplantısı Yapıldı*. Erişim:12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/gumushane-kent-konseyi-olagan-genel-gumushane-yerelhaber-1164237/>
- İHA. (2016). *Hacivat, Çocuklara Teknolojiyi Anlatıyor*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/hacivat-cocuklara-teknolojiyi-anlatiyor-ankara-yerelhaber-1157010/>
- İHA. (2016). *İnternet Bağımlılığını Önleme Projesi*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/internet-bagimlilik-onleme-projesi-istanbul-yerelhaber-1211774/>
- İHA. (2016). *Kula 4 Eylül İlkokulunda Teknoloji Semineri*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/kula-4-eylul-ilkokulunda-teknoloji-semineri-manisa-yerelhaber-1161089/>
- İHA. (2016). *Mezitli'deki 'Anne Baba Okulu' Sona Erdi*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/mezitli-deki-anne-baba-okulu-sona-erdi-mersin-yerelhaber-1176937/>
- İHA. (2016). *Öğrencilere 'İnternet Bağımlılığı' semineri*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/ogrencilere-internet-bagimlilik-semineri-mardin-yerelhaber-1157836/>
- İHA. (2016). *Öğrencilere Uyuşturucu ve Doping ile Mücadele Konferansı Verildi*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/ogrencilere-uyusturucu-ve-doping-ile-istanbul-yerelhaber-1175208/>

- İHA. (2016). *Öğrencilerin İmzaları Başkan Çerçi'de*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/ogrencilerin-imzolari-baskan-cerci-de-manisa-yerelhaber-1177173/>
- İHA. (2016). *Projeyle Gençleri Kötü Alışkanlıklardan Uzak Tutacaklar*. Erişim: 19 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/projeyle-gencleri-kotu-aliskanliklardan-ordu-yerelhaber-1189111/>
- İHA. (2016). *Teknolojik Gelişmeler “iHastalıklara Davetiye Çıkartıyor”*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/teknolojik-gelismeler-ihastalıklara-istanbul-yerelhaber-1172353/>
- İHA. (2016). *Yerel Yönetim Akademisi Mezunları Sertifikalarına Kavuştu*. Erişim: 16 Ocak 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yerel-yonetim-akademisi-mezunlari-sertifikalarina-istanbul-yerelhaber-1214645/>
- İHA. (2016). *Yeşilay Cemiyeti'nden 'Medya Okur-yazarlığı' Talebi*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yesilay-cemiyeti-nden-medya-okur-yazarligi-mardin-yerelhaber-1185200/>
- İHA. (2016). *Yeşilay Cemiyeti'nden Başkan Yaşar'a Ziyaret*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yesilay-cemiyeti-nden-baskan-yasar-a-ankara-yerelhaber-1176430/>
- İHA. (2016). *Yıldırım'da Çocuklar Tiyatroyla Öğreniyor*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/yildirim-da-cocuklar-tiyatroyla-ogreniyor-bursa-yerelhaber-1203651/>
- İHA. *Ayvalık'ta Bağımlılıkla Mücadele Semineri Başladı*. Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/ayvalik-ta-bagimlilikle-mucadele-semineri-balikesir-yerelhaber-1121176/>
- İHA. *Sibercan ile İnternet Eğitimi*. Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/sibercan-ile-internet-egitimi-izmir-yerelhaber-1058114/>
- İHA. *Teknoloji Bağımlılığı Uyarısı*. Erişim: 7 Şubat 2016, <http://www.milliyet.com.tr/teknoloji-bagimlilik-uyarisi-gaziantep-yerelhaber-1169504/>

İlk Türk Cephe Savunma Oyunu "Dağ Zombileri" En İyi Yeni Oyunlar Listesinde! (2015). Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/ilk-turk-cephe-savunma-oyunu-dag-teknoloji-2150380/>

İzmir, DHA. (2015). *Huzursuzsanız bağımlısınız.* 25 Kasım 2015, <http://www.milliyet.com.tr/huzursuzsaniz-bagimlisiniz-gundem-2135864/>

Teknoloji Bağımlılığına Karşı 7 Öneri. (2015). Erişim: 6 Aralık 2015, <http://www.milliyet.com.tr/teknoloji-bagimliliğine-karsi-7-pembenar-detay-cocuk-2149314/>

Velilere "Ergenlikte Ruhsal Değişimler" Semineri Erişim: Erişim: 12 Şubat 2017, <http://www.milliyet.com.tr/velilere-ergenlikte-ruhsal-degisimler-kirklareli-yerelhaber-1110473/>

Ntv.com

AA. (2016). *Dijital bağımlılık hafızayı zayıflatıyor.* Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.ntv.com.tr/teknoloji/dijital-bagimlilik-hafizayi-zayiflatiyor,4wq9C3WyPU-LQ6g13ZxQjQ>

İHA. (2016). *Teknolojik gelişmeler 'ihastalıklara' yol açıyor.* Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.ntv.com.tr/saglik/teknolojik-gelismeler-ihastalıklara-yol-aciyor,oW6LO7XRxEgqyAUzgBKdgA>

NTV Haber. (2016). *Sosyal medya uyku bozukluğuna sebep oluyor.* Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.ntv.com.tr/saglik/sosyal-medya-uyku-bozukluguna-sebep-oluyor,y92QEf2PAE2OrqQcbyXABQ>

Sozcu.com.tr

Arıcı, A., Antalya, DHA. (2016). *İnternet kafe işletmecileri yasağı olumlu karşıladı.* Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.sozcu.com.tr/2016/gundem/internet-kafe-isletmecileri-yasagi-olumlu-karsiladi-1051959/>

İnternet ve oyun bağımlılığı müfredata girecek! (2015).Erişim: 14 Eylül 2015, <http://www.sozcu.com.tr/egitim/internet-ve-oyun-bagimliliği-mu%CC%88fredata-girecek.html>

Mahruki, N. (2016). *Çocukları hayata hazırlayan doğa kampları*. Erişim: 20 Ocak 2017, <http://www.sozcu.com.tr/2016/yazarlar/nasuh-mahruki/cocuklari-hayata-hazirlayan-doga-kamplari-1078852/>

Oynaması zor, minimalist ve bağımlılık yaratan yerli oyun: Tafu.(2015). Erişim: : 20 Ocak 2017, <http://www.sozcu.com.tr/2015/teknoloji/oynamasi-zor-minimalist-ve-bagimlilik-yaratan-yerli-oyun-tafu-1000153/>

Sözcü Haber. (2015). *İnternet bağımlılığı testi*. Erişim: 17 Aralık 2015, <http://hayat.sozcu.com.tr/internet-bagimliliği-testi-78061/>

Teknoloji bağımlılığına karşı ebeveynlere 7 öneri!.(2015). Erişim: 22 Ocak 2017, <http://www.sozcu.com.tr/2015/egitim/teknoloji-bagimlilikine-karsi-ebeveynlere-7-oneri-988101/>

Yeniakit.com.tr

Dijital bağımlılık hafızayı zayıflatıyor.(2015). Erişim: 06 Şubat 2017, <http://www.yeniakit.com.tr/haber/dijital-bagimlilik-hafizayi-zayiflatiyor-98667.html>

<http://shiftdelete.net/>. (2016). *Teknolojide doğru bilinen yanlışlar!*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.yeniakit.com.tr/haber/teknolojide-dogru-bilinen-yanlislar-122465.html>

Kavaklı. A. E., (2016). *Zekâ geliştirici beyin aktiviteleri ve ödevler*. Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.yeniakit.com.tr/yazarlar/ali-erkan-kavakli/zeka-gelistirici-beyin-aktiviteleri-ve-odevler-13499.html>

Sizin bağımlılık türünüz ne ?. (2015). Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.yeniakit.com.tr/haber/sizin-bagimlilik-turunuz-ne-105849.html>

Teknoloji bağımlılığına dikkat. (2016). Erişim: 07 Şubat 2016, <http://www.yeniakit.com.tr/haber/ogrenciler-ogretmenlerini-tanimadi-123897.html>

Teknoloji bağımlılığına karşı 7 öneri!. (2015). Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.yeniakit.com.tr/haber/teknoloji-bagimlilikine-karsi-7-oneri-107399.html>

Yenisafak.com

AA. (2016). *Yeni bir bağımlılık :Teknoloji hastalığı*. Erişim: 06 Şubat 2017, <http://www.yenisafak.com/hayat/yeni-bir-bagimlilik-teknooloji-hastaligi-2383838>

DHA. (2015). *Tehlike çanları çalıyor!* Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.yenisafak.com/hayat/tehlike-canlari-caliyor-2328800>

İHA. (2015). *Çocuklardaki internet bağımlılığına dikkat*. Erişim: 25 Ekim 2015, <http://www.yenisafak.com/hayat/cocuklardaki-internet-bagimlilikina-dikkat-2326735>

Öztürk, M., (2015). *Çocuklarımız bilgisayara bağımlı olmasın*. Erişim: 07 Eylül 2015, <http://www.yenisafak.com/yazarlar/mucahitozturk pazar/cocuklar%C4%B1m%C4%B1z-bilgisayara-bag%C4%B1ml%C4%B1-olmas%C4%B1n-2020614>

Öztürk, M., (2016). *İyi varsın Yeşilay*. Erişim: 23 Şubat 2017, <http://www.yenisafak.com/yazarlar/mucahitozturk pazar/iyi-vars%C4%B1n-yeilay-2027103>

Teknoloji bağımlılığına karşı 7 öneri. (2015). Erişim: 06 Aralık 2015, <http://www.yenisafak.com/hayat/teknoloji-bagimlilikina-karsi-7-oneri-2341771>

Zaman.com.tr

Altun, F. (2015). *Sürekli yasak ve ceza, çocukta teknoloji bağımlılığını arttırabilir*. Erişim: 6 Aralık 2015, Zaman.

Arat, M. (2016). *Özgürlük sağlayan bağımlılıklar*. Erişim:7 Şubat 2016, Zaman.

Bayram, E. (2015). *Çocukları teknolojik bağımlılıktan nasıl kurtarabiliriz?*. Erişim: 6 12 2015, Zaman.

Cihan. (2015). *İnternet, Çocukları Depresyona Sokuyor*. Erişim: 25 Ekim 2015, Zaman.


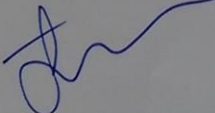
Çocuklarınız aktivite olarak bilgisayar oyunlarını tercih etmesin!. (2015). Erişim: 25 Ekim 2015, Zaman.

Kartal, E. (2016). *Oyun oynayarak burs kazanıyorlar*. Erişim: 7 Şubat 2016, Zaman.



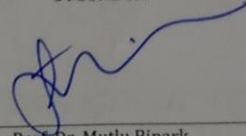
Kılıçarslan, R. (2016). *Çocuğunuz medya bağımlısı olabilir*. Erişim: 7 Şubat 2016, Zaman.

Kontrol edilemeyen alışkanlık: İnternet. (2015). Erişim: 25 Ekim 2015, Zaman.

EK:2 ETİK KURUL İZİN MUAFİYETİ FORMU

 <p style="margin: 0;">HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ TEZ ÇALIŞMASI ETİK KURUL İZİN MUAFİYETİ FORMU</p>
<p style="margin: 0;">HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA</p> <p style="text-align: right; margin: 0;">25.04.2017 Tarih: .../.../.....</p>
<p>Tez Başlığı / Konusu: <i>Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili</i></p> <p>Yukarıda başlığı/konusu gösterilen tez çalışmam:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır, 2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmaması gerektirmemektedir. 3. Beden bütünlüğüne müdahale içermemektedir. 4. Gözlemsel ve betimsel araştırma (anket, ölçek/skala çalışmaları, dosya taramaları, veri kaynakları taraması, sistem-model geliştirme çalışmaları) niteliğinde değildir. <p>Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullar ve Komisyonlarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre tez çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p> <p>Gereğini saygılarımla arz ederim.</p> <p style="text-align: right; margin: 0;">25.06.2017 Tarih ve İmza</p>
<p>Adı Soyadı: <u>Pelin Koç</u></p> <p>Öğrenci No: <u>N13227733</u></p> <p>Anabilim Dalı: <u>İletişim Bilimleri</u></p> <p>Programı: <u>Kültürel Çalışmalar ve Medya</u></p> <p>Statüsü: <input checked="" type="checkbox"/> Y.Lisans <input type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Bütünleşik Dr.</p>
<p style="text-align: center;">DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">  <i>etik kurul parçeli depoladı</i> </p> <p style="text-align: center; margin: 0;">Prof. Dr. Mutlu Binark</p>
<p>Detaylı Bilgi: http://www.sosyalbilimler.hacettepe.edu.tr</p> <p>Telefon: 0-312-2976860 Faks: 0-3122992147 E-posta: sosyalbilimler@hacettepe.edu.tr</p>

EK:3 TEZ ORJİNALLİK RAPORU

 <p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ YÜKSEK LİSANS/DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU</p>	
<p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA</p>	
Tarih: <u>25.04.2017</u>	
Tez Başlığı / Konusu: <i>Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili</i>	
<p>Yukarıda başlığı/konusu gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam <u>119</u> sayfalık kısmına ilişkin, <u>25/04/2017</u> tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin benzerlik oranı % 4'tür.</p>	
Uygulanan filtrelemeler:	
<ol style="list-style-type: none"> 1- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç, 2- Kaynakça hariç 3- Alıntılar hariç/dâhil 4- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç 	
<p>Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p>	
Gereğini saygılarımla arz ederim.	
Tarih ve İmza <u>25.04.2017</u> 	
Adı Soyadı:	Pelin Koç
Öğrenci No:	N13227733
Anabilim Dalı:	İletişim Bilimleri
Programı:	Kültürel Çalışmalar ve Medya
Statüsü:	<input checked="" type="checkbox"/> Y.Lisans <input type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/> Bütünleşik Dr.
<u>DANIŞMAN ONAYI</u>	
UYGUNDUR.	
	
Prof. Dr. Mutlu Binark	