

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA ŞİDDET, ÇOCUKLAR VE GENÇLER

Yrd. Doç. Dr. Firdevs GÜMÜŞOĞLU

*MSGSU Fen Edebiyat Fakültesi
Sosyoloji Bölümü*

Özet

Bu makalede, bilgisayar oyunlarının içeriği aracılığıyla iletilen şiddet odaklı ideolojik kodlara, oyunlardan örnekler vererek dikkat çekilecektir. Söz konusu oyunlarda çocuklar ve gençler, şiddetin çeşitlerini en acımasız yönleriyle oynayarak öğrenmekte ve oynarken öldürdüğü adam oranında sanal olarak puan ya da para kazanmakta, ancak bu koşulda oyunu “başarıyla” tamamlamaktadır. Şiddet içeren oyunlar, çocuk ve gencin gündelik yaşamında, şiddete eğilim gösterme riskini içinde barındırmaktadır. Bu nedenle şiddet içeren oyunların ithalatı, ülke içerisinde dağıtılması ve internetten kolayca ulaşılmasını güçleştirecek yasal düzenlemelerin zorunluluğu ortaya konacaktır.

Bununla birlikte, altmış dört çocuk ve gence yönelik olarak, kırk altısı internet kafede, on sekizi rastlantısal seçimle bir kız lisesinde yapılan anket verilerinin ışığı altında, kentlerde çocukların oyun kültürlerinin değişmesi ve şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının yaygın oyun tercihi haline gelmesi tartışılacaktır.

Giriş

Bilişim teknolojisinin büyük bir hızla geliştiği bir çağda yaşıyoruz. Az sayıda ailenin evinde telefonun ve televizyonun (üstelik siyah beyaz) bulunduğu yıllarda çocukluğu geçenler için, bu alandaki hızın boyutlarını tanımlamak oldukça güçtür. Bilişim teknolojisini kullanmayı hızla öğrenen ve teknolojiye kolaylıkla uyum sağlayan bir kuşağın yetişmekte olduğu, toplumsal gerçektir. Bu teknolojilerin, çocuğun öğrenme sürecindeki olumlu işlevi göz ardı edilemez. Bununla birlikte teknolojinin bizzat kendisi değil de, kullanım biçimi

minin ve iletilerinin masum olmayan ellerde ciddi tehlikelere kaynaklık edeceği de bir başka gerçektir. Çünkü eşitsiz ilişkilerin egemen olduğu dünyada, bilişim sektörü de egemen olan güçlerin amacına hizmet eden bir nitelik taşımaktadır.

Özellikle şiddet içeren bilgisayar oyunlarının pek çoğunda, oyun yapımcısının kurgusuna eşlik eden emirler verilir, "görev"ler yerine getirilir. Eğer görevde başarılı olunmamışsa oyun kaybedilir! Erdoğan, bu egemenlik ilişkilerinin sürdürülme biçimindeki eşitsizliğe de dikkat çeker: "... Çocuk mecmualarında, yeni-sömürgeciliğe geçiş zamanında bizim okuduğumuz ve açıkça Amerikan hayranlığını aşıl原因ayan ve Amerikan tarihini çarpıtılmış biçimde sunan Kinova, Teksas, Tom Miks, Bil Kid, Kid Carson gibi çocuk dergileri sahte de olsa insanlar arası ilişkilere dayanıyordu... Bu dünyanın kahramanlarının vahşeti, kapitalist düzenin hayallere aktarılmış ideallerini ve sistemini koruma çabasıdır." (1) Erdoğan'ın sözünü ettiği, çocukların ve gençlerin tüketimine sunulan basılı metinler, şiddeti yayan oyun sektörünün yanında son derece masum ve amatör propaganda metinleri olarak kalmaktadır. Günümüz görsel teknolojisinde sistemin yeniden üretilmesi ve her üretim sürecinden de güçlenerek çıkmak hedefi, bütün vahşetiyle bilgisayar oyunlarında uygulama alanı bulmaktadır.

Ryan ve Kellner'e göre, toplumsal dünyanın temsil edilişi politiktir:

"... Her kamera konumu, her görüntü düzenlemesi, her montaj kararı ve her anlatsal seçim, türlü çıkar ve arzuları barındıran temsil stratejisiyle ilişkilidir" (2) Bu stratejilerin bir parçası olduğu bilinen Amerikan film endüstrisi The Final Countdown (1979), Missing in Action I ve II., Rambo, Megaforce (1982) vb filmler aracılığıyla ABD'nin 1960'larda Vietnam Savaşı yenilgisinde kaybettiği "imaj"ı geri kazanmaya hizmet eder:

"Yetmişli yılların sonları ile seksenli yılların başlarında 'komünist komplonun' dünyayı saran tehdidi, 'terörizm'le (politik amaçlar için devlet dışı şiddet kullanımı) birlikte telaffuz edilmeye başlanmıştır. Clair Sterling gibi muhafazakar fan-tezi üreticileri, ABD çıkarlarına ters düşen tüm muhalif şiddet hareketinin izini sürüp bunları, Sovyet merkezli bir 'uluslararası terörist ağına' bağlamayı kendilerine görev edinmişlerdir..." (3)

Sinema sektörünün, ABD'nin itibarını geri kazandırmaya yönelik bu çabası, SSCB'nin çözülmesiyle birlikte, "terörist üretim merkezleri"nin yeniden kurgulanmasını gündeme getirmiştir. İşte bu aşamada, ABD'de 11 Eylül 2001'de ikiz kulelere yapılan saldırı imdada yetişmiştir. Böylelikle ABD yönetiminin, "şer ekseni" olduğu ve terörist ürettiğini varsaydığı coğrafyalara müdahalesi için meşru bir zemin yaratılmıştır. Özellikle Ortadoğu ve Asya'yı konu alan bilgisayar oyunlarında, "terörist" kılıklı kişiler, GLA'lar (Global Liberal Army), her gün televizyondaki haberlerde izlediğimiz Irak ya da Afgan halkını çağırıştırır bizlere. Bu nedenle, bilişim teknolojisinin sınır ötesi yayılma hızı, aynı zamanda Batı dışı halkların, moda deyimle "öteki"leştirilmesinin bütün araçlarını yaratmaktadır. Timisi'nin dikkat çektiği gibi enformasyonun özgür akışı ilkesi, "...Amerikan kültür endüstrisinin dünya çapındaki yayılmasını gizleyen bir ideolojidir". (4) Timisi'ye göre; "... İki anahtar sektör, Amerikan ürün ve hizmetlerini küresel pazarda egemen kılmak için, Amerikan hükümeti tarafından özel destek görmektedir: Uydu yayıncılığı ve bilgisayar sektörü... 'Birinci dünya-ikinci dünya' arasında bölünmeden çok, korkulması gereken, asıl kültürel bölünme, kuşaklar arasında bölünme olacaktır" (5). Bu politikanın en önemli hedefini ise çocuklar ve gençler oluşturmaktadır. Böylelikle, "güçlü" olduğu varsayılan ülkelere karşı çocuk ve gençlerde hayranlık oluşturulmak istenmekte, "şiddet" ideolojisinin doğrudan tüketicileri yine bu kuşaklar olmaktadır.

Günümüz kentlerinde artan sayıda çocuk, fiziksel ve ruhsal gelişimini doğal olmayan koşullarda geçirmektedir. Postman, çocukların olmadığı zamandan söz ederken "bir zamanlar kasaba ve kentlerimiz sokaklarında görebildiğimiz çocuk oyunları"nın ortadan kalktığını, hatta çocuk oyunları düşüncesinin bile zihinlerden silindiğini" (6) belirtmektedir. 64 çocuk ve gençle yaptığımız anket sonuçları da Postman'ı doğrular niteliktedir. Onlara, sokakta oynayıp oynamadığını sorduğumuzda, 40'ı (yüzde 62.5) oynamadığını, 24'ü (yüzde 37.5) oynadığını söylemiştir. Çarpık kentleşmenin günümüzde aldığı biçim, oyun alanlarının sınırlandırılmasına, dolayısıyla "yaz okulları, kış okulları, çocuklar için etkinlikler" in vb artmasına, kısaca "oyun"un satın alma gücü olanlar tarafından satın alınmasına neden olmuştur. Öte yandan, eğitim sisteminin içeriğinde

ve sınavlar dizgesinde kalan "boş zaman"a bakıldığında, çocuk ve gencin kendisine sunulanın ötesinde oyun seçenekleri bulunmadığı da görülmektedir.

Yavuzer'in dikkat çektiği gibi oyun, çocuğun geleceğinde yaşamsal öneme sahiptir. Çocukların, özellikle büyük kentlerde, dahası kentlerin kıyısında büyümeye doğru hızla yol alırken; nasıl beslendiği, sevgi görüp görmediği, eğitimin hangi aşamalarında ne türden travmalar yaşadığı, hangi türden korkular-güvensizlikler ve boş inançlarla yüklendikleri çoğu kez görmezlikten gelinen bir olgudur.

"Şiddetin tırmandığı, şiddet gösterilerinin bir meta haline getirildiği bir dünyada ve bir ülkede" (7) çocuklar ve gençler, şiddetin hem hedefi hem de aktörü olabileceklerinin iletileriyle yüklenmektedirler.

Günümüzde çocuklar, televizyon kanallarından hiçbir eğitici niteliği olmayan filmler izlemekte, internette dilediği sitede rahatlıkla dolaşabilmekte, internet kafelerde yaş denetimi olmadan şiddet içerikli oyunlar oynayabilmekte, korsan ve orijinal oyun CD'lerini, oyun dergilerini satın alabilmektedir. Böylece, doğalarına-ruhsal gelişmelerine zarar verecek içerikteki iletilerin tüketici öznesi haline gelmektedir: "Aracı tanımlayan, aracın kendi özelliklerinin ötesinde aracın amaçla olan ilişkisidir. Örneğin televizyonun, eğlence ve eğlenceyle birlikte gelen kültürel ve ideolojik araç olması, televizyonun kendine özgü karakterinden değil, bu aracın örgütlenmesinde ve kullanılmasındaki amaçtan dolayıdır. Otomobil taşıma aracıdır. Otomobil, bir insanı kasıtlı olarak çiğneyerek kullanıldığında, taşıma aracı silah olur" (8) Taşıma aracının silah olması gibi, bilgisayarın bir oyun aracı olarak kullanılmaya başlanması ve bilgisayarlar için hazırlanan oyunların içeriğinin denetlenmemesi, çocukların ellerine yeni türden silahlar verilmesi anlamına gelmektedir. Ülkemizde, genç kuşaklara yönelik umut üreten politikaların yetersizliği de, bu durumu körükleyen temel etken olarak değerlendirilmelidir. Çocuk ve gençlerin yaşamı bütün boyutlarıyla duyumsayacakları, yaratıcılıklarını geliştirecekleri seçeneklerin yetersiz olması; yalnızca kendine sunulanı tüketen, edilgen alıcılar haline getirilmelerine neden olmaktadır. Toplumsal sorunların giderek derinleştiği, çocuk ve gençlerin çeteleşme eğiliminin arttığı ve çocukların suça katılma yaşının hızla düştüğü koşullarda durumun ciddiyeti ortadadır. (9)

Şiddetin İzleyeni Olarak: Çocuk-Genç

Şiddetin, çocuk ve gencin yaşamına “doğal” olarak girmesi, şaşırtıcı bir biçimde sıradan süreçleri izler. Çocukluğun ilk evrelerinde televizyonda izlenen çizgi filmlerden, çocuk programlarına, haberlere dek, çocuklar şiddetle iç içe yaşamaktadır:

“24-30 Nisan 1993 günleri arasındaki bir haftalık sürede en çok TV izlenen saat olan 19.30-22.30 arasında dört büyük şebeke CBS, NBC, ABC ve FOX TV kanalları için USA Today gazetesi tarafından yapılan araştırmada şiddet unsurlarını içeren filmlerin yüzde 26'sı silahsız saldırı, yüzde 30'u kavga ve itiş kakışla geçerken, öldürmelerin yüzde 12'si silahlı saldırı, yüzde 3'ü katliam şeklinde gerçekleşir. Kurbanların yüzde 12'si çocuklardan oluşmaktadır. Söz konusu kanallardan rasgele seçilen birinde ise bilanço şöyledir: 59 cinayet, 29 otomobil kazası ve 22 polisiye olay. Aynı yıl yapılan araştırmada, Türkiye'deki yedi kanaldaki şiddetin bilançosu ise tüyler ürperticidir: 500 kişi yaşamını yitirir, 600'den fazla yaralama...”(10)

Böylesine yoğunlukta şiddet imgesiyle yüklenen çocuklar da şiddeti oyun gibi yaşamakta ve şiddetin uygulayıcısı olmayı kolaylıkla benimseyebilmektedir. Son yıllarda ABD, İngiltere ve Almanya'da yaşanan, çocukların arkadaşlarına, öğretmenlerine yönelik silahlı saldırı eylemleri, “film gibi” sıfatına uygun görünmektedir. Dünder, Danimarka'da yapılan bir araştırmayla ilgili olarak “Tom ve Jerry izleyerek büyümüş çocukların, ilk sokak kavgalarından sonra yumrukladıkları arkadaşlarında niye bu kadar hasar olduğuna şaştıklarını” (11) söylemektedir. Üstelik de Tom ve Jerry, son derece sevimlidir. Bilinen kedi ve fare ilişkisini ters yüz eden her zaman güçlü olanın değil de, kafasını çalıştırarak kendini koruyanın kazanacağını iletileriyle yüklüdür. Bununla birlikte içerdiği şiddet, ilk bakışta izleyenin dikkatini çekmemektedir.

Çocuk ve gencin yaşamında rol model kavramının yeri bilinmektedir. Onur, kitle iletişim araçlarının bireye yakın çevresinde bulunmayan rol modelleri ilettiğini belirtmektedir. (12) Televizyon kanallarında sıklıkla izlenebilen dizilerde, zenginlikle karanlık güç ilişkileri öykünülecek ilişki modelleri olarak topluma dayatılmaktadır. Bu dizileri izleyerek büyüyen çocuklar ve gençler, söz konusu davranış

biçimlerinin doğallığına inanmaktalar. Öte yandan içerdiği şiddet ve güç ilişkileri tartışılan bu dizide, rol gereği öldürülen kahraman için mevlit okutulduğu haberleri basından izlenebilmektedir. Şiddet içeren söz konusu dizilerin, yetişkin izleyenler tarafından gerçekmiş gibi algılanması, televizyon ve bilgisayar oyunlarından şiddetin her biçimini öğrenen çocuklar için de geçerlidir. Çocukların ve gençlerin işledikleri suçlarla, oynadıkları bilgisayar oyunları veya izledikleri filmler arasındaki ilişkinin olup olmadığı henüz bilimsel olarak kanıtlanmamış olsa da, saldırgan davranışları artırıcı olduğu bilinmektedir. Middlesex Üniversitesi'nin, Londra'da yaşları 12-14 arasındaki çocuklar üzerinde yaptığı araştırma da, şiddet oyunları oynayan çocukların daha önce olmadıkları kadar saldırgan olduğunu göstermektedir. (13) Çocukları odalarında ya da internet kafelerde, "öldürdüm", "temizledim", "geberttim herifi", "abi, kafa böyle parçalanır" vb vahşet çığlıklarını işitmek için kapıları biraz aralamak yeterlidir. Böylece bir yandan yazılı ve görsel basında, öte yandan bilişim teknolojilerinden yayılan şiddet ideolojisiyle paralel olarak, gerçek ile gerçek olmayanın iç içe geçtiği bir toplumsal alan yaratılmaktadır.

Şiddetin Uygulayıcısı Olarak: Çocuk-Genç

Bilgisayar oyunları, bireyi, "güçlü" olması doğrultusunda kışkırtmakta, edilgen olmaktan çıkartmakta ve doğrudan etken kılmaktadır. Böylelikle bireye, "başarı-kazanç" duygusunu vermektedir. Aynı zamanda olağanüstü grafik tasarımlarıyla ve özellikle şiddete eşlik eden müziğiyle farklı bir dünya sunmaktadır. Bilgisayar oyunları yazarlarından Akyıldız, Türkiye'de gençliğin bilgisayar oyunları ile ne zaman ve nasıl tanıştığını, bu oyunların hangi hızla yaşamımıza girdiğini deneyimlerine dayanarak şöyle anlatmaktadır:

"Yıl 1989... Amiga'nın kral olduğu zamanlar... PC'ler sadece 'iş bilgisayarı' o zaman. Sonra DOS oyunu çıkıyor PC'ye. Hemen bir yerlerde Personel Computer buluyoruz ve elimizdeki disketi heyecanla takıyoruz iş bilgisayarına (!). Ve hayatımızın şokunu yaşıyoruz: 'Aaa adam nasıl hareket ediyor bak, gerçek gibi!'... Derken Prince of Persia diye bir oyun hayatımızı değiştirdi, ilk 'Geç Yatma Rekoru'muzu kırdık bu oyun sayesinde... Bu oyun için bir çok suçsuz genç Amiga'sını satmış, yerine PC almış ve kız arkadaşından ayrılmıştı (?). Bu

ilgi boşa değildi elbette... Kusursuz grafikler, akıl almaz bulmacalar, tuzaklar ve PC speaker'ından çıkan gerçekçi 'cızırtılar'. Ya animasyonlara ne demeli." (14)

1980'lerin ortalarından az sayıda kişinin ulaşabildiği bilgisayar oyunlarının, internet kafelerin artışına paralel olarak akıl almaz bir biçimde yaygınlaşması, oyunların kaynaklık edeceği sorunların da çığ gibi büyüyeceğinin işaretlerini vermektedir: "Bilgisayar oyunları, çocuğun dar bir mekanda sıkışıp kalmasına neden olan bireysel bir oyundur... Dikkat, algı, göz-el koordinasyonu ve muhakeme gibi bazı zihinsel işlevlerin gelişiminde yararları bulunmasına karşın, bilgisayar oyunları çocukların gerçek anlamdaki oyun faaliyetini ve sosyal gelişimini olumsuz bir biçimde etkilemektedir." (15) Bununla birlikte Yavuzer, sınırlı süre içinde ve oyunların içeriğinin denetlenerek oynanmasını olumlu bulmaktadır. Bununla birlikte bilgisayar oyunları-çocuk ve genç ilişkisinin, sadece ailenin denetimine bırakılan bir alan olması da sorunludur. Aileler çoğu kez, çocukların karşı karşıya kaldıkları tehlikenin farkında değildir. Çocuğun odasında, ya da bildikleri bir internet kafede oynamasını, sokakta oynamasından daha güvenli bulmaktalar. Oysa bu oyunları özellikle en çok oynananları, akla hayale gelmeyecek boyutta şiddet içermektedir. Türkiye'de oyun sektörü, herhangi bir denetim olmadan özgürce oyunlarını piyasaya sürmekte ve oyun dergilerinde ayrıntılı oyun anlatılarına ulaşabilmektedir. Dünya'da ise 18 yaşından küçüklerin bu oyunlara ulaşmaması için ciddi sınırlamalar getirilmiştir. Daha önce değindiğimiz gibi, internet sitelerinden ya da oyun CD'lerinden her yaş grubundan çocuk ve gencin ulaşması çok kolaydır. Dahası internet kafelerde ucuza (1 YTL karşılığı bir saat) oynayabilmektedir. Bu mekanlar, kentin yoksul ya da varsıl keşimi olması hiç fark etmeden, özellikle okul çıkışı ve hafta sonları çocuk ve gençlerin doldurdukları mekanlardır. İnternet kafelerde yedi yaşındaki bir çocukla, otuz yaşındaki bir yetişkin de yan yana masalarda oyun oynayabilmektedir.

Yukarıda da değindiğimiz gibi internet kafeler, erkek mekanlarıdır ve buralarda kızlara rastlamak güçtür. Yetişkin kadınlar olarak girdiğimiz bu kafelerde, başta çocuk ve gençlerin rahatsızlık ve merak yüklü bakışlarını üzerimizde hissettik. Kaldı ki, genellikle kız çocuklarının aileleri kafeye getirmekte ve kafenin sahibine emanet etmektedirler.

Çocuk ve gençleri, internet kafede gözlemek, bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşlerini almak amacıyla İstanbul'un dört semtinde, Bayrampaşa, Koşuyolu, Acıbadem ve Ümraniye'de üç internet kafede bir anket düzenledik. Kafelerde kızlar yeterince bulunmadığı için anketin kırk altısı internet kafede, on sekizi Acıbadem'deki bir kız lisesinin önünde yapılmıştır. Kırk beş erkek, on dokuz kız öğrencinin katıldığı bu ankette, kızlardan sadece biriyle internet kafede görüşülmüştür. İnternet kafedeki inceleme nüfusu, üç erkek 8-10 yaş, 18 erkek ise 10-15 yaş grubuna dahildir. Böylelikle internet kafede görüşülen 46 kişiden 21'i (yüzde 45.65), 15 yaş altındadır. Erkek yoğunluklu mekanlar olan bu kafelere kızlar, sadece ödev yapmak amacıyla gelmekteyken, erkekler oyun oynamak için geldiklerini belirtmektedir. Bu öğrencilerin 27'si ilköğretim öğrencisidir ve toplam öğrenci sayısının yüzde 42.19'unu oluşturmaktadır. Dokuzu (yüzde 14.06) lise öğrencisi, sekizi lise mezundur. Böylece halen ilköğretim ve lise öğrencisi olanlar, hedef nüfusumuzun yüzde 56.25'idir. Görüşülenlerden sadece biri üniversite öğrencisidir. Öğrencilerin bilgisayarın işlevine ilişkin görüşlerini almak için yönelttiğimiz "Bilgisayar deyince aklınıza ilk gelen şeyi söyler misiniz?" sorusuna yanıtları şöyledir: Oyun 32, internet 26, eğitim 5, diğer 1. Bu durum bize, çocuk ve gençlerin ağırlıklı olduğu bu mekanların eğitsel işlevleri olmadığını ve bu konuda duyarlılığın ivedilikle geliştirilmesi gerektiğini göstermektedir. Bu çocuklardan, aynı zamanda şiddet içeren oyunları oynamayı tercih edenlerin sayısı ise şöyledir: 45 erkek öğrenciden 40'ı şiddet içeren oyunları oynamayı tercih ederken, kızlardan yalnızca 2'si şiddet içerenleri sevmektedir. Kızlar, şiddet içermeyen, The Sims vb oyunlar oynamaktadır. Kızlar erkelerin oynadığı türden oyunları oynamamakla birlikte, oyuna harcadıkları zaman da erkeklerden daha azdır. Buna göre iki saatten az oynayan kızların sayısı 18 iken (yüzde 94.73), erkeklerin sayısı 27'dir (yüzde 60). İki saatten fazla oynayan kız sayısının 1 olmasına karşılık, erkelerin sayısı 12'dir.

1998'de İngiltere'de yapılan bir araştırmaya göre de, kızlar bilgisayar oyunları ile erkeklerin geçirdiği zamanın yarısından daha az zaman geçirmektedir. Buna göre kızların yüzde 14'ü, erkeklerin ise yüzde 36'sı, günde bir ile üç saat arasında bilgisayar oyunları oynamaktadır. (16) Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynarken neler hissettiğini

sorduğumuzda, verdikleri yanıtların bir kısmı şöyledir: "Silahları sevmem ama oyunda zevkli oluyor." "Artık tutku haline geldi, resmen bağımlıyım." "Kimseyi dinlemek istemem, sadece oyun ve ben olmalıyım. Bazen vaktimin öldüğünü düşünüyorum ama ondan kopamam." "Çok zevk alıyorum, oyundan başka bir şey düşünmem." "Kaybedince sinir oluyorum, telefonumu yere atmak istiyorum, ondan nefret ediyorum." "Kazanınca seviniyorum, kaybedince bilgisayar kirasım geliyor." "Elendiğim oyunlarda, kalbim yerinden çıkacak gibi oluyor." Bu tepkiler, madde bağımlılığı olan kişilerin tepkilerini çağrıştırmaktadır.

"Ne kadar şiddet, o kadar başarı!"

Bu bölümde, çocuk ve gençlerin oynamaktan hoşlandığı oyunların içeriklerine yakından bakılacaktır. Şiddet içeren bu oyunların başlıcaları şöyledir: GTA (Grand Theft Auto), "Postal 1-2", "Counter Strike", "Manhunt", The Punisher, C&C Generals. Bunların dışında oldukça açık iletilerle yüklü; Amercian Army's gibi doğrudan Amerikan ordusunun katkısı olan oyun, "Special Force" adlı Hizbullah propagandası oyunlara değinilecektir. Son olarak da, "Kz Manager" adlı, Türklerin Almanya'dan temizlenmesini konu alan oyundan söz edilecektir.

GTA'nın çeşitleri arasında; Liberty City, Vice City, Real Vice City, Modern Vice City ve Vice City St. Andreas sayılabilir. İlki 1986'da yapılmış. Bu oyunlar, çocukluğumuzda evimizin bahçesinde ya da boş bir arsada oynadığımız hırsız polis oyunlarından esinlenerek hazırlanılmış. Fakat, esinlenme yalnızca bu açıdan. Onun dışında oyundaki her adım dehşet verici. Oyunlarda üç tane şehir, on iki tane de kasaba bulunuyor. Şehirlerin hepsi birbirinden farklı yapılandırılmış. Oyundaki üç şehir Los Santos, San Fierro ve Las Venturas. Bu şehirler gerçekte Los Angelos, San Francisco ve Las Vegas'ın oyuna uygulanmış hali. Los Santos'ta Vinewood adlı bölge ise Hollywood'a benzemekte ve film yıldızları yaşamaktadır.

"... Başından geçen bir sürü maceradan sonra Liberty City sokaklarında hayli sağlam bir üne kavuşur ve büyük bir ailenin mensubu olmayı başarır. Ne var ki bu kadar büyük üne sahip bir suçlunun sonunda polis tarafından sobelenmemesi de imkansızdır ve adamımız kendini sonraki birkaç yılını

geçireceği kodese tıklımış olarak bulur. Aradan birkaç yıl geçtikten sonra, eleman şartlı tahliye ile çıkar, ancak Liberty sokaklarındaki ünü unutulmamıştır ve düşmanları hazır beklemektedir. Bu yüzden patronu onun etrafta dolanmasını sakıncalı bulur ve biraz dinlenmesi için daha ılıman iklimi olan Vice City'e postalar. Hesapta burada bazı işleri kontrol edecek, bu arada biraz dinlenme imkanı bulacaktır. Ne var ki kısa sürede hiç dostu olmadığını ve buraya gönderilmesinin de kendisine kurulan tuzağın bir parçası olduğunu görecektir adamımız. Ve bir anda kendisini Vice City sokaklarında, cebinde beş kuruş olmadan her şeye sıfırdan başlamış olarak bulacaktır....” (17)

Real Vice City'de oyun, bikinili elinde kadeh olan “seksi” bir kadın resmiyle açılıyor. Oyunda eğer geceyse, Amerikan filmlerinde izlediğimiz çetelerin, fahişelerin olduğu sokaklarda dolaşmakta, gündüz ise sıradan insanlar, sokaklarda dolaşmakta veya plaja gitmekte. Oyuncu her iki durumda da oyunu “kurallarına” göre oynamak zorundadır. Burada araba gasp edebilir, sürücüyü durdurup, yakasından çektiğiniz gibi sokağa atabilir, hatta arabayla ezebilirsiniz. Tercih oyuncunun! Ayrıca, aşırı hız yapabilirsiniz, araba parçalayabilir, adam dövebilir, arabayla ezebilir, öldürebilir, dükkanları soyabilirsiniz... Silahını aldıktan sonra, polisi de öldürebileceğinizi buna eklemek gerek. Bu oyunda bazen de polis olayı görüp geçebilir, müdahale etmeyebiliyor. Ayrıca, önünüze çıkan bir kadını dövebilir, kısaca, sürekli kan dökebilirsiniz. Oyuna devam etmek için bunları yapmak zorundasınız. Dahası, on yaşındaki bir çocuğun “bunu da öldüreyim” dediği kadının kim olduğunu sorduğumuzda “fahişeee”, diyerek vurgulaması da dikkat çekicidir. Bu arada, heyecan verici bir müzik, oyuncunun eylemlerine eşlik etmektedir. Oyundaki silahların başlıcaları; demir, sopa, beyzbol sopası, tabanca, otomobildir!

Bilgisayar oyunları ile ilgili yayınlar giderek artmaktadır. Bu yayınlara ulaşmak her yaş grubu için çok kolaydır. Bir gazete satıcısına gitmek yeterlidir. Çünkü, piyasaya henüz çıkmamış oyunların tanıtımını okumak oyunseverler tarafından tercih edilmektedir. Bu yayınlarda, oyunlardaki şiddetin varlığı, hatta çeşitliliği bizzat oyun yazarlarının dikkat çektiği bir noktadır. Hatta oyunu satın almak için tercih edilen

faktörlerden biri olarak kabul edilir. Fakat bu yazarlar çoğu kez, yazılarının küçük çocuklar tarafından okunduğunun farkında değilmiş gibi davranırlar. Hatta okurlara seslenirken “Bunları Okulda Öğretmezler!” (18) denir. Öte yandan bu yayınlarda, şiddet içeren oyunların “gürültü koparması”ndan yakınırırlar, alaylı bir üslupla. Onlara göre şiddet içerikli oyunları eleştirenler, “özellikle oyunlarla hiç ilgisi olmayan ahlak bekçisi tipler”lerdir (19)!

Şiddetin, oyunlarda yeni heyecanlar yarattığını, Postal 2 adlı oyunun anlatısında bütün açıklığıyla görmek olanaklıdır. Oyunun, öncekiler gibi dar koridorlarda değil de geniş alanlarda, dahası bir kasabanın binalarında, sokaklarında geçmesi olumludur. Yazıda oyun alanının genişliği de olumludur, çünkü böylelikle “potansiyel kurbanlarla dolu” bir oyun oynamak mümkün olabilmektedir. Oyun ne kadar gerçekse o kadar başarılı bulunmaktadır. Hatta “geçit töreni yapan okul bandosunun üzerine molotof kokteyl atmak” kadar gerçek oyunlar tercih edilir!

“Postal 1997 yılında iki boyutlu izometrik bir aksiyon olarak piyasaya çıktığında büyük gürültü koparmıştı. Oyunun en belirgin, en dikkat çeken yanı ana karakterin her yeni bölümde farklı biçimlerde ama daima umarsızca büyük katliamlar gerçekleştirmesiydi. Ve burada Soldier of Fortune türü kapışmalardan değil, geçit töreni yapan okul bandosunun üzerine molotof kokteyl atmaktan filan bahsediyoruz! (...)

Postal 2, tıpkı ilk oyun gibi vahşeti dibine değdirecek. Üstelik bunu yaparken oyuncuya sadece bildik silahları değil, günlük hayatta sık sık kullanılan nesnelere dayanarak faydalanma imkanı sunacak. Korkarım bu oyun piyasaya çıktığında otobüslerde AVP ya da Long Sword+1 muhabbeti yapanlara bir de benzin bidonuyla adam yakanların oyun geyikleri eklenecek.

Her iyi FPS gibi oyunun Multiplayer kısmı da unutulmuyor, canınız sıkıldığında benzin bidonunu ya da odunu kapıp yakın arkadaşınızla birbirinize girebilirsiniz. Tabii bu kadar şiddet sıkıcı olabilir mi, bir zaman sonra bayabilir mi, orasını kestirmek güç. Ama Postal 2 yakında çıkacak ve biz sorunun cevabını alacağız.” (20)

Counter Strike ise, FPS (First Person Shooter) grubuna giren, birinci şahıs gözünden oynanan bir oyundur. Oyuncu, ekranda sadece elin-

deki silahı görür. Bu silahla karşınıza çıkan düşmanlar öldürmeye başlanır. Oyun dinamik bir kurguya sahiptir, zıplayabilir, koşabilir, yüzebilir, tırmanabilirsiniz. Oyunda en gelişmiş silahlarla öldürme eylemi gerçekleşir. Oyun; "counter" adındaki özel savaş timleriyle, "terörist" adındaki karşıt grubun çatışmaları temelinde kurgulanmıştır. Oyuncunun, terörist olmayı da, "counter" olmayı da seçme şansı bulunmaktadır! Bu oyunun teröristleri, bomba koyabilmekte, rehine almakta, başkanlık binasını basmakta, intihar saldırıları vb düzenlemektedir. Oyunda çatışmalar yaşanır ve hangi grubun elemanlarının tümü öldürülürse o grup kaybetmiş olur. Hemen ardından da oyun yeniden başlar. Kısacası oyun, karşı tarafı öldürmek üzerine kurulu bir grup oyunudur. Counter Strike'in Avrupa, Asya ve dünya turnuvaları düzenlenmektedir. (21) Maçlar beş kişilik takımlarla, sadece saldıran ve savunan takımlarla oynanır.

GTA'nın (Grand Theft Auto) yapımcısı olan, Rockstar Games adlı şirket tarafından 2004 yılı başında piyasaya çıkarılan bir başka oyun ise "Manhunt". Akıl almaz boyutta vahşeti içeren Manhunt'ta sokakların kameralarla donatıldığı bir mekanda bulunduğu hissi verilmektedir. Kahramanın kulağına yerleştirilen küçük bir mikrofondan gelen komutlarla yönlendirildiği, şiddeti en yüksek düzeyde uygulamanız gerektiği komutuyla sokaklarda sessizce dolaşmaya başlıyorsunuz. Oyun yazarlarının bile "midenize güveniyorsanız" uyarısıyla önerdiği Manhunt, bir insan avı. Şiddetin düzeylerinin haritada renklerle (gri, sarı ve kırmızı) belirlendiği oyunda kırmızı en yüksek düzeyde. Bu düzeyde şiddet uygulamışsanız eğer yönetmenin tatmin dolu haykırışını duyabilirsiniz: "Evet işte bu! Öldür onları, mahvet!" Oyunun konusuna gelince, "James Earl Cash" adlı mahkum, ölüm cezasına çarptırılmıştır. Fakat, kendi amaçları için kullanmak isteyen zengin bir adam Cash'ın ölüm cezasını kaldırmayı başarır. Hikayenin gerisini oyun yazarlarından dinlediğimizde, oyunun ne denli gerçekçi temele oturtulduğuna şaşmamak imkansız:

"Manhunt'ta her öge tehdit sizin için. Işıklar, yerdeki çakıl taşları, ortalıkta gezinen keşler... Oyunun ismine bakınca sanıyorsunuz ki, kaptığımız silahla ortalığa dehşet saçacaksınız. Bunu hemen unutun! Manhunt tam anlamıyla gizlilikle stratejinin sinsi buluşması.

İlk bölüme adım attığınız an elinizde silah olmadığını göreceksiniz... Merak etmeyin; kısa bir süre sonra sizin de bir silahınız olması kaçınılmaz. Bu bir buzdolabı poşeti olabilir, cam parçası veya bir inşaat teli de olabilir. Gülmeyin. Bunları silah olarak kullanabilirsiniz. Filmlerde poşet ve telle işlenen cinayetleri hepimiz izledik. Şimdi bunu uygulama zamanı.

... Özellikle, infaz sahnelerinin varyasyonları bazen gözlerinizi ekrandan kaçırmınıza neden olabilir." (22)

Bu oyunun içerdiği şiddet açısından 16 yaşından büyükler için uygun olduğu belirtilen yazıda, oyunun yasaklanma olasılığı söz konusu olmalı ki yazar, okurlara şunu önermektedir: "Oyun yasaklanmadan arşivinize ekleyin". Bu sözlerin verdiği iletinin netliği, bu oyunlarla oynayanların Manhut'tan etkilenme olasılığını dikkate almadığını ortaya koymaktadır. Oysa Batı'da bu oyunun yapımcı firmasına karşı ciddi tepkiler oluşmakta, GTA ve Manhunt bağımlılığı ile çocuk ve gençlerin işledikleri cinayetler arasında ilişki olup olmadığı araştırılmaktadır. (23)

The Punisher adlı oyun da; öldürülen düşman için de, kurtarılan masum insan için de puan kazanılan bir oyun. Oyunun diğer şiddet oyunlarından temel farkı; "The Punisher'da düşmanlarınızı öldürmek için onlarca seçeneğin" (24) olmasıdır. Bu tür oyunlarda öldürme seçeneklerinin fazlalığı ve kullanılan silahların çeşitliliği, oyunu çekici kılan bir etken olarak tanımlanmaktadır. Oyunda tuşları kullanarak, düşmanları yakalayabilir, kendinizi korumak için kalkan olarak kullanabilir, Q tuşuna basarak, "quick kill"le öldürebilirsiniz. Oyunun devamını oyun profesyonellerinden dinleyelim: "Rasgele öldürme şekli seçiyor Punisher. Ama buradaki çeşitlilik, fazlasıyla tatmin edici. Mesela düşmanın boğazını kesebilir, bıçağı kafasına saplayabilir, tek el pompalıyı karnına dayayıp tetiğı basabilir, ağzına bomba sokabilir, silahın dipçığı ile suratına vurabilirsiniz. Düşmanların silahları olarak kullandıkları objeleri -yere düşürdüklerinde- siz de kullanabiliyorsunuz. Bu da yeni öldürme listesi demek. İngiliz anahtarını alıp, birinin suratına iki defa çarpabilir, kafasına saplayabilirsiniz. Beyzbol sopasını, satırı ve daha birçok objeyi aynı şekilde farklı alanlarda (!) değerlendirebiliyorsunuz..." Görüldüğü gibi şiddetin uygulanma biçiminde farklılık, öldürme araçlarının çeşitliği bu tür oyunları heyecanlı kılan temel faktör olarak değerlendirilmek-

Yrd. Doç. Dr. Firdevs Gümüőglu

tedir. 17 yaőından küçüklere önerilmeyen bu oyunun, en çok da bu yaő grubunun dikkatini çekeceđi açıktır.

Sovyetler Birliđi'nin bir süper güç olduđu yıllardan anımsanacađı gibi, ABD yapımı filmlerde, Sovyet ajanları (düşmanlar) ile ülkesinin çıkarları için çabalayan Amerikan ajanları arasındaki mücadeleler izlenirdi. Bir yandan Sovyet tarafının acımasızlıđı, dünyayı tehdidi, demokrasi yoksunluđu; öte yandan, demokratik ülke ABD ve "Özgürlük Anıtı" imgeleri, bu filmlerin ana temasıydı! Günümüzde ne SSCB, ne de ABD egemenliđine karşı bir "blok" kaldı. Böylece, hem film, hem de oyun sektörü kurgularındaki savaőın taraflarını yeniden icat ettiler. Giderek uluslararası politikanın izdüşümü de oyunlarda yaratılmaya çalışıldı. İőte C&C Generals gibi oyunlar, uluslararası alanda yaratılan egemenlik iliőkisini dođallaőtıran oyunlardan biri. C&C Generals, benzeri strateji oyunlarındaki gibi konusu olan bir oyun. Bu oyunda üç taraf bulunuyor: ABD, Çin ve (GLA) Global Kurtuluő Örgütü. Her iki tarafın silah açısından birbirinden üstün ve zayıf tarafı var. ABD'nin parça tesirli bombası, Çin'in nükleer bombası ve GLA'nın biyolojik silahları bulunuyor. ABD'nin fazladan Comanche adı verilen, enerjisini kendi kendine yenileyebilen (recharge) helikopteri var. Bu helikopterler, roket ve makineli tüfeđe sahip, yakıt ikmaline gerek duymuyor. Çinliler'in malzeme naklinde kullandıkları araç kamyonet, GLA'lar bu türden araçlara sahip deđil. GLA'lar, çıplak ayaklı işçiler... Teknolojik donanımları olmasa da savaőçı ruhları var, rakiplerinin alanlarını ele geçirebiliyorlar kolaylıkla. Eđer, GLA'lara karşı savaşılıyorsa, her an oyuncun arkasında bir intihar bombacısı belirebilmektedir. Bu durum bize, özellikle bedenlerini silaha dönüőtüren eylemcilerin, Filistin ve Irak'taki eylemelerini anımsatmakta. Bu oyunda oyuncu, oyun boyunca sürekli saldırgan bir strateji izlemek zorunda. Savunma birimlerini, bir yandan da çođaltmak durumunda. ABD veya Çin tarafında oynanıyorsa güç kaynaklarını (santralleri) korumak gerekiyor. Geliőmiş teknoloji ABD ve Çin'in elinde (Çin, yükselen yeni güç!). Oyunda Çin tarafının ilerlemesi yavaő, bununla birlikte sayıları fazla ve savunması güçlü.

Oyuna yakından bakıldıđında, her ne kadar taraflar eőit silahlarla donatılmış da olsa, ABD birlikleri daha üstün hazırlanmış. ABD'yle

oyunmak daha kolay ve avantajlı. Bu konuda oyun yazarlarının sözleri dikkat çekicidir: "...Burada demek istediğim hafiften USA propagandası kokusu var." (25) Yazarlar, propagandan rahatsızlıklarını dile getirirken ilginçtir ki, GLA'ların "...Bölgeyi ABD emperyalizminden kurtarmalıyız" sözlerinden de rahatsızlık duyarlar. GLA'ların bir bölümü de Adana'da geçmektedir! Oyunun kurgusunun, gerçeğe yakın olduğu oranda ilgi çektiği düşünülmesi ki şöyle bir yorum yapılmaktadır: "Eminim artık savaş alanlarının kanlı-canlı şehir ortaları da olabileceğini ve normal arabaların, alışveriş yapan veya bir köşede oturmuş etrafı seyreden halktan insanların da ortasında savaşabileceğinizi desem ilginizi çeker. Üstelik bu halkın her bir bireyi oldukça detaylı, akılcı ve gerçekçi bir şekilde anime edilmişken" (26) Saddam'a benzeyen adamlar, pazar yerine nükleer füze atıyor, kadın erkek siviller kaçışıyor, ağaçlar devriliyor. Oyunda "Iraq War Zone" yazıyor. Askerlerden yükselen çığlıklar şöyle: "Destroy all enemy object, Destroy, Big bird, Great very great, Congratulation, Baghdad Secure, They must die, We are the just ones, It's good, I will destroy. I will do this... vb."

America's Army adlı oyunda amaç, bütün açıklığı ile belirlenmiş: Amerikan Ordusu'na hayran olacak, geleceğin kadrolarını yaratacak bir alt yapı oluşturmak. Savaşmayı, hem de ABD ordusunda savaşmayı benimseyecek gençler asıl hedeftir

"Oyuna kaydolup basit çalışmaları tamamlayan bir oyuncu gerçek ya da kurgu bir görevde yer alıyor; diğer askerlerle işbirliği yapıyor ve büyük operasyonlarda rol alıyor. Kariyeri server'da dikkatle izleniyor ve değerlendiriliyor. İstatistiklere göre bugün 2 milyondan fazla oyuncu var. Bazı Amerikan Ordusu liderlerinin oyun hakkındaki görüşleri, oyunun sadece gençleri orduya katılmaya özendirmediği aynı zamanda ordunun temel rutinlerini tanıttığı, böylece de gençlerin orduyla ilgili beklentilerini realize etmeye yardımcı olduğu yönünde. Dünyanın diğer bölgelerinde de benzer pazarlama ve tanıtım teknikleri kullanılıyor fakat bir bilgisayar oyununun bu amaca hizmet ettiği durum olarak America's Army bir ilk." (27)

Al-Qawat al-chasa, diğer adıyla "Special Force" Lübnan'da 2003 yılında yayınlanır. İnternet sayfalarında adı geçen yayıncı sadece

Solution Şirketi, fakat oyunun yaratıcısı aslen Hizbullah grubunun tanıtıma yönelik internet merkezi: "Oynamaya başlar başlamaz kendinizi duvarları Hizbullah bayraklarıyla ve savaşlardan resimlerle dolu bir karargahta eğitim alırken buluyorsunuz. Bunu bir atış talimi takip ediyor ki burada da hedef olarak istediğiniz bir İsraili politikacıyı seçmekte serbestsiniz. Eğitiminizi tamamladığınızda İsrailileri bulup deşifre etme görevine gönderiliyorsunuz. Her bir görev için zaman limitinizi yavaşça yanan bir İsrail bayrağı gösteriyor." (28) İnsan sormadan edemiyor, Lübnan'da çocuklar bu oyunla oynarken İsrail'dekiler nasıl oyunlar oynuyor? Fakat Almanya'da oynanan bir oyunu biliyoruz. Şiddet içeren strateji oyunları dışında Türkler'in "etnik temizliği" için oyun da yapılmıştır. "Kz Manager", oyuncunun Hamburg'da yaşayan Türklerin toplama kamplarında çalıştırılmasını ve işkence görmesini sağlayan, dolayısıyla Türklerin Hamburg'tan temizlenmelerinin amaçlandığı bir oyun. (29)

Sonuç

Bu makalenin sınırları içinde ele aldığımız bu oyunların içerikleri, bütün açıklığıyla görüldüğü gibi, şiddet doludur ve egemen ülkelerin, ideolojilerini aktarmalarının aracı durumundadır. Bu nedenle de, çocuk ve gençlerin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarından uzak tutulabilmeleri ve internet kafelerin denetlenmesi gerekmektedir. Bu anlamda "denetleme standardının olmaması" (30), sorunun boyutlarının büyüklüğünü göstermektedir. Ayrıca, ülkeye giren oyunların içeriklerinin incelenmemesi, çocuk ve gençlerin bu oyunlara rahatlıkla ulaşması, sorunu daha da derinleştirmektedir. Bu sektörün son iki yılda, sinema ve müzik sektörünü geçerek, yaklaşık 40 milyar dolarlık bir hacme ulaşması ve krizlerden çok az etkilenen bir sektör olması (31) da düşündürücüdür. Bu oyunların, çocuk ve gençleri duygusal ve düşünsel deformasyona uğratma potansiyeli taşıyanlarına karşı önlem alınması toplumsal bir sorumluluktur. Söz konusu olan, bağımlılık yapan maddelere karşı alınan önlemler kadar üzerinde durulması gereken bir öneme sahiptir.

Çocuk ve gençlerin yaşamlarını anlamlandıracak, sorumluluk almalarını sağlayacak alanların yetersizliğine değinmiştik. Dahası buna ilişkin politikaların olmaması, çocuk ve gençlerin kendilerine ulaşan her iletiye karşı savunmasız hale gelmesine yol açmaktadır.

Toplumsal değerlerin, dayanışma duygusunun zayıfladığı, gerçeklikle-gerçek olmayanın yer değiştirdiği, bir düğmeye basarak acıdan kaçıldığı-yakalandığı, yoksulluğun derinleştiği, işsizliğin yanı sıra eğitilmiş işsizlerin arttığı koşullarda çocuk ve gencin umutsuzluğu da artmaktadır. Yalnızca televizyondan iletileni tüketen, sinemaya ve tiyatroya gitmeyen-gidemeyen (32), kitap okumayı sevmediğini söylemekten rahatsızlık duymayan bir kuşak yetişmektedir. Bu kuşak, televizyon dizilerindeki “mafya babaları”nı, “popstar”ları, mankenlerin “renkli yaşamlarını” rol model olarak yetişmektedir. Bu olgunun ekonomik ve toplumsal temelleri de zaten yıllar boyu izlenen politikalarla oluşturulmuştur. Bu durumun toplumsal değerlere yansımaları, gündelik yaşamda şu biçimde karşımıza çıkmaktadır: “Namusuyla kazanmanın, üstün ahlakın, erdemini yerini (para kazan da, nasıl kazanırsan kazan), (gemisini yürüten kaptan), (köşeyi dönmek), (namuslu olmak enayiliktir), gibi yozlaşmış değerlerin aldığı dönemden geçiyoruz. Ne yazık ki bu ülkede, okulda, hastanede, otoparkta, her gün en az bir kere mafya ile karşılaşılıyor. Mafya ekonomisi, ülke ekonomisine ciddi maliyetler yüklüyor...” (33)

Sonuç olarak, kitle iletişim araçlarıyla, konumuz açısından bakıldığında bilgisayar oyunları ile üretilen; güce boyun eğme, şiddetle meşrulaştırma düşüncesinin etkin kılınması ve yukarıda sözü edilen “Mafya ekonomisi”, madalyonun iki yüzü gibidir. Bu durumun topluma getirdiği maliyet oldukça ağırdır, gelecekte daha da ağır olacaktır: Belki de en büyük maliyeti; ekonomik olmaktan çok, “değerler erozyonu” ve “kimlik” bunalımıdır. Artık bilinen kuşaklar arası çelişmeler gibi masum bir olgudan, kuşaklar arası kopuşun olduğu bir geleceğe doğru yol almaktayız. Bu durumun Türkiye'nin geleceğini gölgeleyeceği, hatta şimdiden gölgelediği bütün açıklığı ile ortadadır.

NOTLAR

Bu arařtırma, Őubat-Mart 2005'te yapıldı. Bilgisayar oyunlarında Őiddet konusunda arařtırma dūřuncesini bana veren ve alıřma sūresince bilgisayar oyunları hakkında bilgi veren, hatta benimle internet kafelerde oyun kuran, sevgili Ekim Iřık Ganimgil (15 yařında) ve Ekin Gümüšođlu'na (14 yařında) sonsuz teřekkūrlere. Ayrıca, MŪ Ortadođu Arařtırmaları Enstitū'sü Őđretim Gōrevlisi ve Sosyoloji Bōlūmū doktora Őđrencisi Mutay Őztemiz'e, MSGSŪ Sosyoloji Bōlūmū Őđretim Ūyesi Yrd. Do. Dr. Aylın Dikmen'e ve Sosyoloji Bōlūmū'nden henūz mezun olan Őđrencim Hatice Aka'ya yardımları iin teřekkūr ederim.

- (1) İrfan Erdođan, Agk., s. 403.
- (2) Michael Ryan-Douglas Kellner, Politik Kamera, ev: Elif Őzsayar, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1990, s. 419.
- (3) Michael Ryan-Douglas Kellner, Agk., s. 328-330.
- (4) Nilūfer Timisi, Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi, Dost Yayınları, Ankara, 2003, s. 221.
- (5) Nilūfer Timisi, Agk., s. 226.
- (6) Neil Postman, ocukluđun Yokoluđu, ev: Kemal İnal, İmge Kitabevi, Ankara, 1995, s. 14.
- (7) Giovanni Scognamillo, "Őiddet, Toplum, Birey ve Kan", Őiddet, Cogito, Sayı 6-7 Kış-Bahar, 1996, s. 357.
- (8) İrfan Erdođan, Agk., 77-78.
- (9) "İstanbul Bir Su Kenti", Cumhuriyet Gazetesi, 15 Nisan 2005.
- (10) Emir Turan, TV'deki Őiddetin ocuklara Etkileri Ūzerine Farklı Bir Bakış, Cogito, Sayı 6-7 Kış-Bahar, 1996, s. 399.
- (11) Can Dūndar, Televizyon ve Őiddet, Cogito, Sayı 6-7 Kış-Bahar, 1996, s. 387.
- (12) Bekir Onur, Geliřim Psikolojisi, İmge Kitabevi, Ankara, 2000, s. 168.
- (13) Brain Miller, "Beyond Manhunt", www.davenportlyons.com. Bu arařtırmanın tamamlanmasından birkaç ay sonra The Economist dergisinde yayınlanan bir habere gōre: Amerikan nūfusunun yarısı bilgisayar oyunu oynamakta, oyuncuların ođunluđu da 40 yař altı bir nūfusa karřılık gelmektedir. "ocukların masumiyetlerini alındıđına" ve ebeveyn olmanın giderek gūleřen bir olgu olduđuna dikkat ekilen yazıda, Michigan Ūniversitesi'nde bilgisayar oyunları ile Őiddet arasındaki iliřkiye yōnelik yapılan bir arařtırmaya yer verilmiř. Buna gōre, katılımcıların ođu daha Őnce hi bilgisayar oyunu oynamamıř. Bir ay sūren alıřmada, gūnde iki saat oyun oynayan grup ile kontrol grubuna sorular yōneltilir. Bir ay sonunda, gūnde ortalama iki saat oyun oynayan grup ūyeleri, saldırgan eđilim gōsterir.

- Bkz. "Chasing the dream", The Economist, 6 Ağustos 2005, s. 61-63.
- (14) Fırat Akyıldız, "Prince Of Persia The Sands of Time", Level, Ocak 2004, s. 36-38.
- (15) Haluk Yavuzer, Agk., s. 184.
- (16) Grampian Youth Lifestyle Survey 2001, <http://www.bbc.news.co.uk>.
- (17) YY, "GTA: Vice City", Level, Mart 2003, s. 14.
- (18) Sinan Akkol, Tomy Clancy's Splinter Cell Keser, Çırpar, Yoğurur", Level, Mart 2003, s. 37.
- (19) YY, "Postal 2", Level, Mart 2003, s. 15.
- (20) YY, Agy, s. 15.
- (21) Türkiye'de ilk kez Counter Strike turnuvası, 1 Mart 2003'te başlar. Turnuvanın elemeleri 16 ilde 18 internet kafede Siberlig Organizasyonu tarafından yapılır. Finaller ise 5-6 Nisan tarihlerinde İstanbul'da yapılır. Para ödülü 2500 dolardır. Kaynak: www.siberlig.com.
- (22) Tuna Ertuna, "Farklı Bir Avcılık Manhunt", Level, Ocak 2004, s. 84-85.
- (23) Brain Miller, "Beyond Manhunt", www.davenportions.com.
- (24) Fırat Akyıldız, "The Punisher", Level, Mart 2005, s. 38.
- (25) Gökhan&Batı, "Command Conquers Generals", Level, Mart 2003, s. 33.
- (26) Agy., s.33.
- (27) Agm., www.oynasana.com.
- (28) Agm., www.oynasana.com.
- (29) Eva, "İrkçi Oyunlar", www.oynasana.com.
- (30) Mehmet Taşpınar-Çetin Gümüş, "Türkiye'de İnternet Kafeler ve Yasal Konumları", I. Polis Bilişim Sempozyumu 2003.www.egm.gov.tr.
- (31) Söyleşi: Derya Bengi, "İTÜ Teknokent'ten Dünyaya Açılan Pencere: Mevlüt Dinç, İTÜ Vakfı Dergisi, Aralık 2004, s. 59.
- (32) Çocuk ve gençlerin, sinemaya ve tiyatroya gitme sıklığına verdikleri yanıt şöyledir: 63 kişiden 19'u (yüzde 30.15) sinemaya, yine 63 kişiden 46'sı (yüzde 70.01) ise tiyatroya yılda bir, ancak gitmektedir. Bir kişi bu soruları yanıtsız bırakmıştır.
- (33) ATO, "Hayatımız Mafya Raporu", www.atonet.org.tr.

