



e-ISSN: 2630-631X

Article Type
Research ArticleSubject Area
Child DevelopmentVol: 8 Issue: 59
Year: 2022 MAY
Pp: 938-948Arrival
13 March 2022
Published
30 May 2022

Article ID 62413

Doi Number
<http://dx.doi.org/10.29228/smrj.62413>How to Cite This Article

Kandemir, B.; Demir, E.; Kandemir, M. & Arıcılık, H. (2022). "Dijital Oyunlarda "Gençlik Pubg Oyunu" İdeolojik Bağlantı Ögelerinin İncelenmesi", International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, (Issn:2630-631X) 8(59): 938-948



Social Mentality And Researcher Thinkers is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Dijital Oyunlarda "Gençlik Pubg Oyunu" İdeolojik Bağlantı Ögelerinin İncelenmesi

Investigation Of The "Youth Pubg Game" Ideological Connections From Digital Games

Bayram KANDEMİR¹ Erdal DEMİR² Meliha KANDEMİR³ Hasan ARICILIK⁴ ¹ Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Entitüsü, Yeni Medya Yüksek Lisans Öğrencisi, Karaman/Türkiye² Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Entitüsü, Yeni Medya Yüksek Lisans Öğrencisi, Karaman/Türkiye³ Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri MYO, Bilgisayar İşletmeni, Karaman/Türkiye⁴ Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Entitüsü, Yönetim Bilişim Sistemleri Yüksek Lisans Öğrencisi, Karaman/Türkiye

ÖZET

Toplumsal bir varlık olan insan, varlığını sürdürebilmek ve toplumda yer edebilmek için mevcut şartlar içerisinde diğer insanlarla etkileşim içerisinde olmaktadır. İnsanın hayatı anlamlandırmasıyla doğrudan ilişkili olan iletişimin geleneksel anlamda temel unsuru dil oluşturmaktadır. Bu manada bireyleri ikna etmede ve onlardan beklenen tutum ve davranış değişikliğinin oluşmasında dil, önem arz etmektedir. Ancak gelişen teknolojiyle birlikte kitle iletişim araçları da gelişmiş özellikle "yeni medya" denilen ve iletişime yeni bir boyut kazandıran kavram literatürde yerini almaktadır. Modern çağda internet kullanımının yaygınlaşmasıyla toplumların iletişim biçimleri de değişmektedir. Teknolojik gelişmelere paralel olarak kitle iletişim araçları da gelişmekte ve bu araçlar, bireylerin hayatlarında önemli bir yer edinmektedir. Medya; çağımızda herhangi bir fikrin yayılması, propagandasının yapılması ve insanlar üzerindeki etkisinin artırılması için oldukça etkin kullanılmaktadır Özellikle internet ve medya araçlarındaki gelişmeler, milyonlarca insanın etkileşime geçebilmesine olanak sağlamakta dolayısıyla yeni medya ürünlerinin etki gücünün tartışılmaz bir gerçek olduğunu ortaya koymaktadır. Hal böyle olunca kişiler ve bazı gruplar, bu ürünleri kendi çıkarları ve hedefleri doğrultusunda kullanılmaktadırlar. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle dijitalleşen; bilgisayar, tablet, telefon gibi aygıtlarla çevrim içi etkileşimi sağlayan yeni medyanın sanal uzamları toplumun vazgeçilmezleri arasında yerini almaktadır. Yeni medyanın en önemli tüketim ürünlerinden olan dijital oyunlar bu noktada dikkat çekmektedir. Dijital oyunlar, toplumun büyük çoğunluğu tarafından ilgiyle takip edilmekte ve oyunların kullanıcı sayısı gittikçe artmaktadır. Özellikle gençler, boş zamanlarını geçirmek ve eğlenmek için dijital oyunlara rağbet göstermektedir. Dijital oyunların genç nesiller tarafından ilgi çekiyor olması, ideolojilerin hedef kitleye ulaştırılması noktasında önemli bir araç olarak görülmektedir. Hâkim güçler, verilmek istenilen bir fikir veya fikir akımını dijital oyunlara açık veya gizli şekillerde yerleştirerek ideolojilerini hedef kitleye ulaştırmaktadır. Bu çalışmada, genç kuşakların en çok oynadıkları dijital oyunlardan olan Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) oyunu, örnek olarak ele alınmaktadır. Oyunun içerik analizi yapılarak hangi ideolojik mesajların yer aldığı irdelemesi çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Medya, Dijital Oyunlar, İdeoloji, Gençlik, Pubg

ABSTRACT

As a social being, human beings interact with other people in the current conditions in order to maintain their existence and to be able to take part in society. Language constitutes the basic element of communication in the traditional sense, which is directly related to the meaning of human life. In this sense, language is important in persuading individuals and in the change of attitude and behavior expected from them. However, with the advancing technology, mass communication tools have also developed, especially the concept called "new media" that adds a new dimension to communication takes its place in the literature. With the widespread use of the internet in the modern age, the communication styles of societies also change. In parallel with technological developments, mass communication tools are also developing and these tools have an important place in the lives of individuals. Media; In our age, it is used very effectively to spread any idea, make its propaganda and increase its influence on people. Especially developments in the internet and media tools allow millions of people to interact, thus revealing that the power of new media products is an indisputable fact. As such, individuals and certain groups use these products for their own interests and goals. Digitalized with the development of communication technologies; The virtual spaces of the new media that enable online interaction with devices such as computers, tablets and phones are among the indispensables of society. Digital games, one of the most important consumer products of the new media, draw attention at this point. Digital games are followed with interest by the majority of the society and the number of users of the games is increasing. Especially young people prefer digital games to spend their free time and have fun. The fact that digital games attract the attention of young generations is seen as an important tool for conveying ideologies to the target audience. The dominant powers transmit their ideologies to the target audience by placing an idea or a stream of ideas that they want to be given to digital games in open or hidden ways. In this study, Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) game, one of the most played digital games by younger generations, is considered as an example. The main purpose of the study is to examine which ideological messages are involved by analyzing the content of the game.

Key words: Media, Digital Games, İdeoloji, Youth, Pubg

GİRİŞ

Günümüzde hızla gelişen dijital teknoloji, özellikle gençler üzerindeki etkisini fazlasıyla göstermektedir. Ailelerin kendi elleriyle teknolojinin kucağına attıkları nesiller, hızla gelişen bu teknolojik akıntıya kapılarak kendilerini dijital dünyanın hengâmesi içerisinde bulmaktadırlar. Nefislerine hoş gelen, hiçbir zihin faaliyeti gerektirmeyen paketlenmiş içeriklerle vakitlerini öldüren gençler; toplumun değer yargılarından günbegün uzaklaşmaktadır.

Teknolojiyle eşgüdümlü olarak internet alt yapısı da hızla gelişmekte ve çağa ayak uydurmaktadır. Özellikle zaman ve mekân kavramını ortadan kaldıran internet, etkileşimi hızlandırarak hoş vakit geçirmek isteyen genç kuşakların dijital dünyaya yönelimini arttırmaktadır (Kırık, 2017: 230-261).

Gelişen teknoloji, insanların ilgi alanlarını ve ihtiyaçlarını da değiştirmektedir. Buna paralel olarak bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının gelişmesi gençlerin ilgisini bu alana çekmektedir. Kendilerine meşguliyet arayan ve vaktini eğlenerek geçirmek isteyen gençler için farklı içerikler sunan dijital oyunlar, gün geçtikçe daha da cazip hale gelmektedir (Yıldırım, 2016: 13).

Mobil teknolojiler, bilgisayar ve internet; gençleri adeta tutsak ederek dijital dünyanın içine çekmektedir. Farklılaşan dijital oyunların da sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Her dijital oyun zararlıdır gibi düşünmek doğru değildir. Hatta doğru geliştirildiğinde ve yönetildiğinde bireylerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Burada önemli olan adeta mükellef bir sofraya gibi sunulan ve gençleri olumsuz da etkileyebilecek dijital oyunları kontrol etmek, güvenli hale getirmektir (Çetinkaya, 2019).

Bu çalışmada, dijital oyunlarla doğrudan veya dolaylı olarak belleklere yüklenen ideolojik yaklaşımların, gençlerin bilişsel düzeylerini ne ölçüde etkilediğini; bu amaçla dijital oyunların nasıl kullanıldığını ölçmek amaçlanmıştır. Bu doğrultuda Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) oyunu; amaçsal örnekleme yöntemiyle incelenmiş, içerik analizi yapılarak kullanıcılara doğrudan veya dolaylı olarak aktarılan egemen ideolojiler üzerinde durulmuştur.

Oyun

Oyun, kelime anlamı olarak keyifli vakit geçirilebilen etkinliklerin bireyler tarafından fiziksel ve zihinsel hareketlerle uygulamalı olarak yapılması anlamına gelmektedir (Abrudan & Prundaru, 2009: 30). Türk Dil Kurumu'nun güncel Türkçe sözlüğünde "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence." (TDK, 2020) olarak tanımlanan oyun, hızla gelişen teknolojiyle dijitalleşerek yeni bir boyut kazanmıştır.

İnsanlık tarihine bakıldığında oyun, insanların günlük hayatın koşuşturması içerisinde sığındığı bir liman olarak varlığını hep sürdürmüştür. Eğlenceli olduğu için ilgi görmüş, sosyal iletişimi de hızlandırmıştır. Dolayısıyla oyun, sosyal hayatın inşasında ve benlik oluşumunda önemli bir rol üstlenmiştir. Büyük - küçük her yaşta bireylerin hayatında yer alan oyunlar, etkin bir iletişim aracı olarak önemli bir görev üstlenmiştir. Bu nedenle oyunlar; sadece boş zamanların geçirildiği etkinlikler değil, bir takım toplumsal değerlerin de benliklerimize nakşedildiği iletişim süreçleri olmuştur (Adanır vd. 2016: 88). 30 Ekim 2020'de İzmir'de meydana gelen depremde enkaz altında kalan ve doksan bir saat sonra kendisine ulaşılan Ayda ile AFAD görevlisinin parmak oyunu oynaması, oyunun iletişimdeki rolünü ve toplumsal manada ne kadar önem arz ettiğini bir kez daha ortaya koymuştur.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte oynanan oyunlar da farklılaşmıştır. Fiziksel temasın, duygusal bağın, sosyalleşmenin fazla olduğu; seksek, beştaş, körebe gibi geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Oynayan kişi burada kendine yeni bir benlik oluşturmuş, hayalinde olmak istediği kişiyi yaratmış, sanal mutluluğa kapılmıştır. Bu hoşnutluk, oyun başında geçirilen zamanın giderek artmasıyla bağımlık haline dönüşmüştür (Yücel ve Şan, 2018: 88-89).

Dijital Oyunlar

Kendine özgü kuralları olan ve bir amaç doğrultusunda bilgisayar, cep telefonu, tablet vb. donanımlarla oynanan oyunlara "dijital oyunlar" denmektedir (Samur, 2016: 4). Başka bir ifadeyle dijital oyunlar; kullanıcıların bir arayüz yardımı ile etkileşime geçtiği, karmaşık kodlardan oluşan ve farklı cihazlardan yazılımlar sayesinde klavye, fare, oyun konsolları gibi araçlar ile çalıştırılabilen, belirli programlama ve oyun kurallarına göre veri işlem sistemleri tarafından analiz edilebilen yazılımlardır. Bu yönüyle dijital oyunlar, hızlı ve ani tepkiler gerektiren eylemlere neden olmaktadır (Abrudan & Prundaru, 2009).

Aile ve akran etkileşiminin yoğun olduğu geleneksel oyunlar, ebeveyneler tarafından daha çok arzu edilmektedir. Ancak dijital oyunlar; kullanıcılara geleneksel oyunlara göre daha eğlenceli, canlı, uzun vadeli ve daha güçlü iletişim imkânını sunmaktadır. Bu nedenle dijital oyunlar, "sosyal varlık teknolojisi" olarak da adlandırılmaktadır. Çünkü insanlar buldukları ortamlardan kilometrelerce uzaktaki insanlarla ortak bir alanda etkileşime geçebilmektedirler (Kort vd., 2007: 2).

Çağımızda bilim ve teknolojilerdeki gelişmelere bağlı olarak insanların ekonomik, sosyal ve kültürel ihtiyaçları da değişmektedir. İletişim araçlarındaki gelişmeler; insanların iletişim biçimlerinde büyük değişimlere yol açmaktadır. Özellikle çocukların ve gençlerin benlik oluşumunda önemli etkisi olan oyunlar da bu değişimden nasibini misliyle almaktadır. Fiziksel temasın yoğun olduğu geleneksel oyunların yerini dijital

ortamlara aktarılan ve bireylerin iletişim biçimlerini sanal uzama taşıyan, etkileşimin yoğun olduğu ürünlere dijital oyun denilmektedir. Dijital oyun olarak adlandırılan yeni oyun kültüründe bireyler iletişimlerini sanal bir ortamda gerçekleştirmektedir. Dijital oyunların, belirli normlarla sınırları çizilmiş geleneksel oyunlara göre daha hareketli ve değişken olduğu ve bu oyunların sonucunun oyuncular tarafından belirlendiği görülmektedir (Mul, 2008: 45).

Dijital oyunlar, kullanıcıların hizmetine farklı dijital platformlarda sunulmaktadır. Bu dijital platformlar belirlenirken sistemin gerekli kıldığı teknolojik alt yapı, sağladığı ekonomik getiriler, türü ve birtakım toplumsal gayeler göz önünde bulundurulmaktadır. Her dijital oyun platformu, oyunculara farklı oyun deneyimleri sunmaktadır. Dolayısıyla kullanıcılar, dijital âlemde haz aldıkları bireysel tercihleri doğrultusunda dijital oyunu oynamaktadır.

Sosyal oyun platformlarını, sosyal paylaşım sitelerinde bireysel takılmak isteyen kullanıcıların; konsol oyunlarını, örgütlenerek bir strateji gerektiren oyunlardan hoşlanan kullanıcıların; zaman ve mekân bağımlılığı olmadan çevrimiçi oyun oynamak isteyen kullanıcıların, taşınabilir cihazlardan mobil oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Dijital oyunlar; gerekli teknik özellikleri, kontrol edilme yöntemleri, içerikleri, ekonomik getirileri ve kullanıcı sayıları gibi farklı nitelikleri incelenerek şu şekilde sınıflandırılabilir:

Konsol Oyunları

Klavye ve fare gibi kontrol araçlarının yerine daha özel (Playstation, Xbox vb.) araçların kullanımının artması sonucu konsol oyunlarına olan ilgi de artmıştır. Dolayısıyla pc oyunlarına göre konsol oyunları daha maliyetlidir. Oldukça çeşitlilik gösteren konsol oyunlarında oyuncular, sanal gözlüklerle kendilerini oyunun içerisinde hissedebilmekte, fiziksel hareketleriyle etkileşime geçebilmektedirler. Konsol oyunlarının çok büyük bir oyuncu kitlesinin olduğu görülmektedir.

PC Oyunları

Kişisel bilgisayarların kullanımının artmasıyla bu alan yönelik geliştirilen oyunlardır. İnternet üzerinden ücretli ya da ücretsiz olarak bilgisayara yüklenerek oynanabilen oyunlardır. Direksiyon, fare, klavye gibi geleneksel kontrol cihazları ile kontrol edilen pc oyunlarının yerini günümüzde daha çok çevrimiçi oyunların aldığı bilinmektedir.

Mobil Oyunlar

Taşınabilir telefonlar ve tabletler için üretilen oyun türleridir. Zaman ve mekân kavramını ortadan kaldırarak her an yanlarında olan cihazlarla istenilen anda oynanabilen oyunlardır. Dijital tüketimin mobil cihazlara kaymasına paralel olarak oyun üreticileri mobil oyun sektörüne yönelmiş ve oyun endüstrisinin gelişmesine önemli katkı sağlamıştır.

Çevrimiçi (online) Oyunlar

İnternete bağlanıp ağ üzerinden tek veya birden fazla oyuncu tarafından oynanabilen oyunlardır. İnternette ücretli veya ücretsiz indirilebilen bu oyunların bazılarında, oyun içinde satın almalar (karakter, eşya yeni görev gibi) da olabilmektedir. Özellikle strateji, macera ve rol oynama gibi oyunlar günümüzde popüler olarak oynanmaktadır.

Sosyal Oyunlar

Yeni medyanın en önemli iletişim mecralarından biri de şüphesiz sosyal ağlardır. Sosyal ağlarda her geçen gün kullanıcı sayılarının artması, oyun üreticilerini sadece sosyal ağlarda oynanabilecek oyunlar üretmeye de teşvik etmiştir. Sosyal ağlarda oynanan oyunlarda önemli bir etkileşim söz konusu olmaktadır (Büyükbaykal & Cansabuncu, 2020: 9). Bunların yanında genellikle otobüslerde, yolculuk esnasında, yatakta uzanırken veya tv başında oynanan; basit kuralları olan, karmaşık olamayan ve özel bir beceri de gerektirmeyen gündelik oyunlardır. Bu oyunlar bilinen dijital oyunlardan temelde farklılıklar göstermektedir.

İnternet teknolojisi günümüzde gelişimini hızla sürdürmektedir. Bu hızlı gelişim çok farklı sanal zevkler ve heyecanlar sunmaktadır. Özellikle her geçen gün yenileri eklenen dijital oyunlar, gençlerin hızla bu oyun dünyasına girmelerine yol açmaktadır.

Gençler, sanal âlemde oluşturdukları sanal kimliklerle daha hür ve etkin bir dünya kurduklarını düşünmektedirler. Gençlerin kendilerini daha özgür hissetmeleri, bastırılmış duygularından arınabilmeleri, çok hızlı iletişim kurabilmeleri, kazanma arzuları ve her yerden rahatlıkla erişebilmeleri gibi faktörler; dijital oyunlara olan katılımlarını hızlandırmaktadır (Yücel ve Şan, 2018: 88-89).

Günümüzdeki hızlı kentleşme, iş hayatındaki yoğunluk, özellikle kadınların da iş hayatında daha aktif olmaları sosyal hayatta bazı zorlukları da beraberinde getirmiştir. Fiziksel ve zihinsel yorgunluk, ailelerin daha küçük

yaşlarda çocuklarının ellerine dijital teknolojiler tutuşturmalarına neden olmaktadır. Bu durumdan oldukça hoşnut olan çocuklar, sanal âlemin büyümesine kapılıp vakitlerinin çoğunu tüm dikkatlerini verdikleri dijital oyunlarda geçirmektedirler. Ancak Entertainment Software Rating Board (ESRB)' a göre oyuncuları birçoku kendi yaş seviyelerinin çok üstünde derecelendirilen (18 ve üzeri yalnızca yetişkinler) oyunları oynamaktadır. Bu durum oyuncuların bilişsel algıları üzerinde önemli etkiler göstermektedir (Martin ve Murray, 2007: 326). Dolayısıyla çocuklarındaki tahribattan bîhaber aileler; sorumluluklarının farkında olmayan, saldırgan, kendini toplumdan soyutlamış ve gelecek kaygısı taşımayan nesillerin müsebbibi olmaktadır.

Puanlama ve ödüllendirme dijital oyunlarda önemli bir yer tutmaktadır. Bu durum kazanma hırsını arttırdığı için oyuncunun oyun başında geçirmiş olduğu süreyi etkilemektedir. Uzun süren dijital etkileşim, genç dimağların sanal ile gerçek arasında sıkışıp kalmalarına neden olmaktadır. Geç saatlere kadar oyundan kalkmayan hatta yemek yemeyi bile ihmal eden oyuncular psikolojik olarak da dağılmaktadır (Okkay, 2019: 115).

İnsanlar; farklı ihtiyaçlarını karşılamak, toplumsallaşmak, kendilerine yeni bir kimlik oluşturmak, zevkli saatler geçirmek için daldıkları dijital deryada oyunların yarattığı simülasyonlarla kültürel hegemonyanın etkisine maruz kalmaktadır (Kılınç, 2017, s. 15). Giderek popülerleşen dijital oyunların, günümüzde küresel ağ sayesinde milyonlarca kişinin aynı anda oynayabilir olmasıyla ciddi bir etkileşim potansiyeli ortaya çıkmaktadır. Böylece kontrol gücünü ellerinde bulunduran küresel aktörler, kitleri amaçları doğrultusunda rahatlıkla kontrol edebilmekte ve yönlendirebilmektedir (Sepetçi, 2017: 51).

İdeoloji

Türk Dil Kurumu ideolojiyi “Siyasal veya toplumsal bir öğretiyi oluşturan, bir hükûmetin, bir partinin, bir grubun davranışlarına yön veren politik, hukuki, bilimsel, felsefi, dinî, moral, estetik düşünceler bütünü.” olarak tanımlamaktadır.

Ahmet Cevzici'nin felsefe sözlüğündeki anlamıyla ideoloji “Genel olarak siyasi ya da toplumsal bir öğretiyi meydana getiren, siyasi ve toplumsal eylemi yönlendiren düşünce, inanç ve görüşler sistemi; bir topluma, bir döneme ya da toplumsal bir sınıfa özgü inançlar bütünü; bir toplumsal durumu yansıtan düşünceler dizgesi, insanların kendi varoluş koşulları ve ilişkilerinden doğan yaşam tarzlarıyla ilgili tasarıların tümü.” olarak ifade edilmektedir. Başlarda fikir ve ide kökenleriyle ilişkilendirilmiş olan ideoloji, 18. yüzyılın sonlarına doğru Destutt de Tracy tarafından ideologların düşünce sistemi ve düşünce sisteminin kaynağı açısından felsefi olarak yorumlanmaktadır. 19. yüzyıldan itibaren ise bilimsellik özelliğinden uzak ve retorik olan, etkisi altına aldığı insanlara hatalı tarzda bakış açısı kazandırmak, gerçekleri olduğundan farklı göstermek olarak yorumlanmaktadır. Söz konusu anlamı içinde ideoloji; yanlış fikirler, inançlar bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Siyasal bir öğretiyi olarak ideoloji; kolektif bir davranış tarzının temeli olarak muhafazakârlık, liberalizm, sosyalizm benzeri, ayrı politik bakış ve fikir sistemini ifade etmektedir (Cevzici, 1999: 448-449).

Yaşadığı dünyayı anlamaya çalışan insan için birtakım toplumsal gerçeklikleri ve normları daha anlaşılır hale getirmeye çalışan; aynı zamanda toplumsal, kültürel ve politik açıdan inançlar ve değerler bütünü oluşturarak bir düzen ortaya koyan ideolojiler; bir pusula görevi yaparak tercihlerinde insanlara yön vermektedir. Dolayısıyla ideolojiler, bir dünya görüşü olarak karşımıza çıkmaktadır (Örs, 2014: 10). Altuser'in ifadesiyle ideoloji “İnsanın dünyaya bakış açısını, bilincini ve toplumsal hayatı kurgulamasını sağlayan şeydir.” (Çaha ve Şahin, 2015: 23).

Kapitalist sisteme eleştirel yaklaşan ve resmî adı Frankfurt Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Enstitüsü olan Frankfurt Okuluna göre burjuvazi tarafından üretilen gerçekler, İdeoloji tarafından gizlenir. Böylece kültür endüstrileri tarafından aptallaştırılan kitlelere, toplumda eşit olmayan güç ve hâkimiyet mücadelesi kamufle edilerek meşrulaştırılır (Yaylagül, 2019: 95).

Dijital Oyunlarda İdeoloji

Günümüzde gençler, eğlenceli oyunlara daha çok ilgi göstermektedir. Ancak etkileşimin yoğun olduğu bireysel ya da grup olarak oynanan bu oyunların neler içerdiğine, oyuncunun bu esnada neler yaptığına, zihinlere hangi mesajların işlendiğine iyi bakmak gerekmektedir. Dijital oyunlar; propaganda ve manipülasyonla ülkelerin, herhangi bir topluluğa mensup insanların, yine bir ülke içerisindeki radikal grupların ideolojilerini aktarmak için kullandıkları önemli kanallar olmaktadır (İnal ve Kiraz, 2008: 523-544). Bu konuyla ilgili Janet H. Murray “Towards a Cultural Game Theory: Digital Games and Media, Co-Evolution of Mind and Culture” adlı çalışmasında; teorisyenler Michael Tomasello ve Merlin Donald'ın, oyunların her toplumun kendi kültürüne göre uyarlanarak o toplumun kültürünü ve insanların zihinlerini yönlendirebileceği görüşlerine yer vermektedir. Dijital oyunlar da teknolojinin sunmuş olduğu imkânlarla bu zihin yönlendirme işlevini yerine getirme konusunda önem arz etmektedir (Murray, 2006: 185). Küresel

manada hedef kitlesi oldukça büyük olan dijital oyunlar, ideolojik mesajların iletilmesi konusunda önemli bir medya aracı olmaktadır.

Dijital oyunlardaki hızlı gelişim büyük bir dijital pazar da oluşturmaktadır. Yaş, cinsiyet, sosyo - ekonomik duruma göre oyunların hitap ettiği kitleye bakıldığında dijital tüketimin arttığı görülmektedir. Dijital oyunları çocukların özellikle de gençlerin yoğun bir şekilde oynadığı göz önünde bulundurulursa bu kitleye ideolojik mesajların gönderilmesi oldukça kolay olmaktadır. Çoğunlukla Avrupa ve Amerika kökenli olan büyük oyun firmalarının kapitalist değerleri zihinlere nakşetmesi kaçınılmaz bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır (Dönmez, 2012: 67).

Dijital oyunlarla ilgili yapılan araştırmalarda oyunların büyük çoğunluğu şiddet içermektedir. Bu durum gençler için büyük tehlike oluşturmaktadır. Oyun üreticileri tarafından gençler bilinçli bir şekilde etkilenmekte, kişisel bilgileri çalınarak tehdit şantaj ve siber zorbalıkla psikolojileri bozularak intihara kadar sürüklenmektedir. Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyetin yeniden inşası ve İslamofobi gibi gençlerimizi zehirleyen gizli tehditler de yer almaktadır. Ses ve görüntülerdeki İslam düşmanlığı Avrupa'da giderek yayılan İslamofobi'nin dijital oyunlardaki yansımasıdır (Güvenli Web, 2020).

Dijital oyunlarda zihinlere empoze edilen fikirlerin başında ırkçılık gelmektedir. Türk Dil Kurumu ırkçılığı "İnsanların toplumsal özelliklerini biyolojik, ırksal özelliklerine indirgeyerek bir ırkın başka ırklara üstün olduğunu öne süren öğretisi 'racizm' olarak tanımlamaktadır." Oyunlarda kullanılan imgeler, ırkçılık ile ilgili mesajların oyunculara iletilmesini sağlamaktadır. Sosyal medyanın da etkisiyle ırkçılık söylemi hızla yayılmakta ötekileştirme fikri zihinlere yerleşmektedir. Bu nedenle nefret duygusu artmakta; hoşgörüden uzak, saldırgan, hastalıklı fikirlerle zihinleri doldurulmuş nesiller yetişmektedir (Açıkgöz ve Yalman, 2018: 163-164).

Mesajların ne olduğundan çok nasıl iletilişinin önem kazanmasıyla birlikte, kitle iletişim araçlarıyla propaganda çok etkin kullanılmaktadır. Bu durum 21.yüzyılda toplumun yönlendirilmeye ve ikna edilmeye çok açık olduğunu göstermektedir. Zaten propagandanın amacı da dünyayı değiştirmek, insanları kendi isteklerine ve düşüncelerine yönlendirmektir. Propaganda; bir öğretiyi, düşünceyi, inancı, yasayı vb. başkalarına tanıtmak, benimsetmek, yaymak amacıyla sözle, yazıyla ve benzeri türlü araçlarla ve yollarla gerçekleştirilen her türlü faaliyetin adıdır. Aslında insanlar propagandayla aptallaştırılmaktadır. İletilmek istenilen mesajlar planlanmış bir şekilde gerçekler gizlenerek aktarılmaktadır. İnsanların bu planlanmış mesajları algılayabilmesi, yönlendirildiğinin farkına varabilmesi elbette kolay olmamaktadır (Güder, 2016: 78-80).

Küresel anlamda bakıldığında dijital oyunlar hayatın akışı içerisinde en önemli tüketim malzemesi haline dönüşmüş durumdadır. Farklı yaşta insan grupları yaşamlarının kayda değer bir bölümünü bu oyunlara ayırmaktadır (Binark ve Sütçü, 2008, s. 35). Kitleleri etkileyecek potansiyele sahip dijital oyunların, kişilerin zihinleri ve toplumsal kimlikleri üzerindeki etkilerine yönelik çalışmalara fazla rastlanılmamaktadır. Genellikle şiddet teması üzerine yapılan ampirik çalışmalar göze çarpmaktadır (Garite, 2003: 14). Ancak yapılan az sayıda çalışma; toplumu yönetmek, herhangi bir ideolojiyi veya fikir akımını yaymak isteyen zihin yöneticilerinin hedefleri doğrultusunda dijital oyunları bir araç olarak kullandıklarını göstermektedir (Sisler, 2005: 38).

Eleştirel Yaklaşım ve Frankfurt Okulu

Resmî adı Frankfurt Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Enstitüsü olan Frankfurt Okulu kapitalist sisteme eleştirel yaklaşan bir okuldur. Frankfurt Okulu'na göre kapitalist toplumlarda burjuva tarafında üretilen gerçekler aslında gerçek gerçekler değildir. Kapitalist zihniyet tarafından kontrol altında tutulan kültür endüstrileri tarafından işlenerek ideoloji gerçeği çarpıtır. Amaç kitleleri aptallaştırılarak toplumdaki güç ve iktidar sahiplerinin ayrıcalığını kamufle etmek ve kapitalist sistemi meşrulaştırmaktır. Kitle iletişim araçları ve toplumdaki birçok kurum bu amaç doğrultusunda kullanılmaktadır. Frankfurt Okulu'nun önde gelen kuramcılardan Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer "Kültür Endüstrisi" kavramına dikkat çekmektedirler. Onlara göre kültür endüstrileri medya ve eğlence firmalarıdır. Kapitalizmle bütünleşen ve büyük şirketlerin kontrolünde olan kültür endüstrileri, kârı daha çok arttırarak aynı zamanda tüketicileri oyalayarak endüstrinin egemen değerlerini yeniden üretmektedir. Böylece egemen ideolojinin topluma yayılmasını sağlamaktadır. Hayatın gündelik sıkıntılarından ve eleştirellikten uzak, kendini eğlenceye vermiş, içinde bulunduğu durumdan memnun, tüketim odaklı uyuşuk bir kitle oluşturularak kapitalist ideoloji zihinlere işlenmektedir (Yaylagül, 2019: 95).

Dijital oyunlar da bir kültür endüstrisi olarak, egemen ideolojinin kitlelere yayılması özellikle de kendilerini hoş ve eğlenceli bir vakit geçirme etkinliği içerisinde kaybeden genç kuşakların bu ideolojiler doğrultusunda yönlendirilmesi açısından büyük önem arz etmektedir.

YÖNTEM

Araştırmanın Amacı ve Metodolojisi

Egemen güçlerin; zihin yönlendirme, söylemlerini meşrulaştırma, kendi değerlerini temsil etme yani ötekinin olmadığı bir dünyanın inşası için kitle iletişim araçlarını etkin şekilde kullandıklarına yönelik birçok çalışma bulunmaktadır. Hedef kitlesi çok güçlü olan dijital oyunların, bireylerin zihin dünyaları üzerinde güçlü etkilerde bulunacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla dijital oyunlar, kullanıcılara doğrudan veya dolaylı olarak birçok mesajı iletmek için egemen güçler tarafından kullanılmaktadır (Dönmez, 2012: 72). Bu bağlamda çalışmanın amacı ve hipotezi belirlenmiştir.

Literatürde yer alan çalışmalar doğrultusunda; bireylerin toplumsal rolleri ve fikir dünyaları üzerinde etkili olan dolayısıyla ideolojik yaklaşımlar içeren dijital oyunlar ve oyunların içerdikleri ideolojik yaklaşımların incelenmesi, çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır.

Bu çalışmada, egemen güçlerin kendi idealleri doğrultusunda bir dünya inşası için günümüzde çok rağbet gören bir kültür endüstrisi olan dijital oyunları nasıl kullandıkları sorgulanmaktadır. “Hedef kitle hangi mesajlarla ve nasıl yönlendirilmektedir?” sorusu, araştırma ile cevabı aranan temel sorunsallardan birini oluşturmaktadır.

Çalışmanın hipotezi “Dijital oyunlar, eğlenceli ve ilgi çekici özellikleri nedeniyle içeriklerine yerleştirilen her hangi bir ideoloji ya da fikir akımını etkili bir biçimde hedef kitleye ulaştırmak için etkin bir medya aracı olarak kullanılmaktadır.” şeklinde belirlenmiştir.

Araştırma için amaçlı örnekleme metodu kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini dijital oyunlardaki ideolojik içerikler oluşturmaktadır. Ancak günümüzde çok popüler olan ve ideolojik yaklaşımlar içerdiği görülen Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) oyunu ve bu oyunun içerdiği ideoloji örnek olarak incelenmiş, örnekleme dâhil edilerek sınırlandırılmıştır. Amaçlı örnekleme, olasılığa dayalı olamayan amaçlı ya da yargısal bir örneklemedir. Bu yöntem; araştırmacının sorunsalına uygun geldiğini düşündüğü, belli ölçütleri karşılayan veya belli özelliklere sahip olan bir veya daha fazla özel durumda çalışılmak istenildiğinde tercih edilir. Yani amaçlı örneklemede araştırmacı amacına en uygun olan durumu örneklemeğe dâhil etmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2018: 132).

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada “Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG)” oyunu; amaçsal örnekleme yöntemiyle incelenmiş, içerik analizi yapılarak kullanıcılara doğrudan veya dolaylı olarak aktarılan egemen ideolojiler üzerinde durulmuştur.

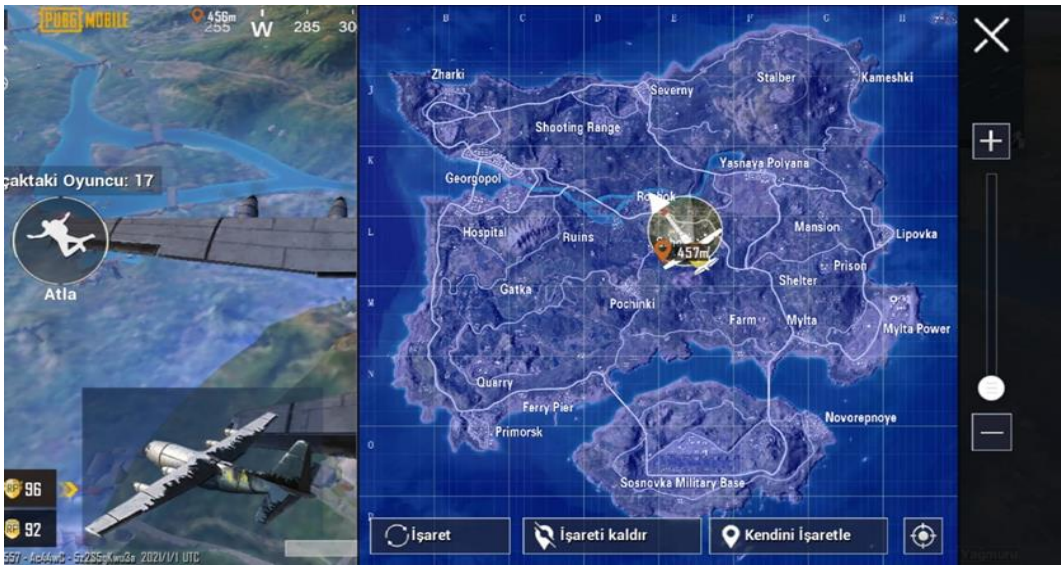
BULGULAR

Araştırmada, kapitalist sisteme eleştirel bir yaklaşım sergileyen ve kitle iletişim araçlarını kültürel ve ideolojik aygıtlar olarak gören Frankfurt Okulu’nun eleştirel teorisinden hareketle kültür endüstrisi (Yaylagül, 2019: 95) olarak kabul edilen dijital oyunların ideolojileri kitlelere yaymak için kullanılması örnek oyunun (PUBG) incelenmesi ile irdelenmiştir.

Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyunu ve İdeoloji

PlayerUnknown’s Battlegrounds, 100’e yakın (en fazla 100) oyuncu ile oynanan, oyuncuların istedikleri zaman uçaktan atlayarak paraşütleriyle adanın (8x8 kilometrelik) herhangi bir konumuna inerek, birbirlerine karşı mücadele verdiği bir oyundur. Oyundaki temel amaç, çeşitli yerlerden bulunan silah ve ekipmanlarla diğer oyuncuları öldürüp, ölmeden kalan son oyuncu olmaktır. Oyun esnasında adanın haritasındaki güvenli alan gittikçe küçülmeye başlamakta olup güvenli alan dışında kalan oyuncular zarar görmekte ve alan içine giremezlerse ölmektedirler. Bu özellik de oyuncuları birbirlerine daha fazla yaklaştırarak oyunun hızlı bir şekilde bitmesini sağlamaktadır. Oyunda en son hayatta kalan oyuncu ya da takım oyunu kazanmaktadır. Oyuncular oyuna tek başına, iki ya da dört kişilik takımlar halinde veya dört kişilik takımlara karşı tek başına girebilmektedir. Tek başına gruplara karşı oynamayı tercih eden oyuncular rastgele farklı oyuncularla takım olarak eşleştirilmektedir. Takımdaki tüm oyuncular ölmeden takım dağılmamaktadır. Oyuncular haritaya indiklerinde ellerinde herhangi bir ekipman bulunmamakta olup çevredeki zırh, silah ve bomba gibi eşyaları toplayarak rakiplerini öldürmeye çalışmaktadırlar. Haritanın bazı bölgelerinde daha kaliteli ekipmanlar olduğundan, oyuncular bu bölgelere daha fazla gitmektedirler. Böylelikle bu bölgeler daha tehlikeli hâle

geldiğinden, oyuncuların daha fazla dikkat etmesi gerekmektedir. Oyunda kırmızı bölge olarak adlandırılan, haritanın rastgele belirlenen bir kısmında yer alan bölgeye bomba yağmaktadır. Oyuncular sadece diğer oyuncularla değil, daralan oyun alanı ve bombalarla da mücadele etmek zorundadır. Oyun süresi ortalama 30 dakika sürmektedir (Güvenli Oyna: 2020).



Görsel 1. Güvenli Alan

Kitle iletişim araçlarının içeriğine bakıldığında kapitalist sistemin egemenliği görülmektedir. İletişim ve kültür endüstrilerini ellerinde bulunduran kontrol mekanizmaları, ideolojileri doğrultusunda içerikler üretmek etki alanlarını güçlendirmektedirler. Dijital oyunlar için üretilen içerikler ve bu içerikleri tüketenler de kapitalist endüstri için pazara sürülmektedir (Yaylagül, 2009: 183) Bu doğrultuda PUBG oyunu, genç kuşakların yoğun bir şekilde tükettiği bir kültür endüstrisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun içerisine yerleştirilen pazarlama uygulamaları ile oyuncular, heyecanlı ve haz veren duygulara gark olurken yerleştirilen örtük mesajlarla satın almaya ve daha çok tüketmeye yönlendirilmekte, kapitalizmin ve egemen güçlerin hegemonyasına maruz kalmaktadır (Kusay ve Akbayır, 2015: 136).

PUBG, günümüzde en çok tüketilen dijital oyunların başında gelmektedir. İçerdiği aşırı şiddetten dolayı 16 yaş sınırı olmasına rağmen daha küçük yaşlarda çocukların da bu oyunu oldukça fazla oynadıkları görülmektedir. Oyun içerisinde oyuncular, rakiplerine karşı üstünlük kurmak için kredi kartı kullanarak oyun içi satın alımlar yapılabilmektedir. Kredi kartı bilgileri kaydedilerek daha sonraki alışverişler için kolaylık sağlanmakta ve hızlı tüketim teşvik edilerek oyuncular güdülenmektedir. Ayrıca oyun içerisinde geçirdiğiniz zaman, puan ve oyun içinde biriktirdiğiniz paralarla açtığımız ve içerisinden ne çıkacağını bilemediğiniz bir tür sandık (Loot-box) sistemi de bulunmaktadır. Bu sistem, birçok ülkede kumar sayılıp sayılmaması konusunda tartışmalara neden olmaktadır (Dijital Medya, 2017).



Görsel 2. Sandık (Loot-box) Sistemi

Oyuncular; isterlerse farklı kıyafetleri, silah tasarımlarını "UC" olarak adlandırılan paralardan harcayarak alabilmektedir. Hatta bu paralarla görünüşlerini değiştirerek oyunu kazanma adına daha fazla para harcama yoluna gidebilmektedirler. Böylece kapitalist ve egemen zihniyetin daha fazla tüketim daha çok kazanç ideali

de bilinçaltına yerleştirilmektedir. “UC” adlı paralara sahip olmak için oyun içi satın alma şartı bulunmaktadır. “UC” nin, egemen güçlerin küresel bir para birimi amacına benzerlik gösterdiği görülmektedir.



Görsel 3. Karakter Satınalma

PUGB oyununda amaç yüz kişi arasında rakipleri yok ederek birinci olmaktır. Hal böyle olunca oyuncunun diğer rakipleri “düşman” olarak algılamasına ve diğerlerine karşı nefret duygusu beslemesine sebep olabilmektedir. Oyuncu tamamen kendi çıkarları doğrultusunda hareket etmekte hedefe ulaşmak için herkesi yok etmeye çalışmaktadır. “Hedefe ulaşmak için her yol mubahtır.” anlayışı meşrulaştırılmaktadır. Bu nedenle dayanışma duygusundan uzak, bencil bireyler toplumda hızla çoğalmaktadır. Sınırları çizilmiş bir alanda rakipler hızla yok ederek ötekinin olmadığı bir dünyada kendi varlığını güçlendirmek bu oyunun ve kapitalizmin egemen ideolojisini yansıtmaktadır (Gül, 2019: 461).

Başkasına değer vermeyen, hep kazanmaya odaklı, kendine hayran, kaybetmeyi asla kabul etmeyen, benmerkezci “narsistik kişilik” özellikleri ve özünde hazzı barındıran, öldürmekten zevk alan, kendi zevki ve hazzı için diğerlerini önemsemeyen, kendini beğenme, kendi çıkarları için başkalarını kullanma gibi “hedonist” düşünceler de oyunun etkisiyle özellikle gençlerde yaygın olarak görülebilmektedir.

Dijital oyunların daha çok çocuklar ve gençler tarafından oynandığı düşüncesinin aslında yanıltıcı olduğu yapılan çalışmalarda dile getirilmektedir. Dünya çapında popüler olan dijital oyunlar incelendiğinde her yaşta bireyin bu oyunlara oldukça ilgili olduğu ve bağımlı olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile sosyal izolasyon ve narsistik eğilim arasında kuvvetli bir ilişkinin olduğu Maria Waris Nawaz ve arkadaşları tarafından yapılan bilimsel çalışmalar ile de ortaya konmaktadır. Bu bağlamda toplumdaki soyutlanmış, narsistik kişilik özellikleri sergileyen ve dijital oyun bağımlısı; bireylerin sosyal toplum yapısından uzaklaşarak kapital sistemin empoze ettiği bireysel ve tüketim odaklı bir toplum yapısı ortaya çıkmaktadır (Navaz vd., 2020: 170). Dolayısıyla tüm dünyada ilgiyle takip edilen dijital oyunlardan olan PUBG, bütün oyun severleri kendi fikir dünyasına çekmekte, kullanıcıları bu doğrultuda bağımlı hale getirmektedir.

Günümüzde kitle iletişim araçlarının insanların üzerindeki etkisi kaçınılmazdır. İnsanların neye ihtiyaç duyduklarını bireylerin kendileri değil, iletişim araçlarının kendilerine sundukları içerikler belirlemektedir. İnsanlar, bu manada kendilerine sunulan içeriklerle zihinlerini inşa etmekte ve benliklerini oluşturmaktadır. Ancak bir ürün üretirken belli bir amaç doğrultusunda üretilmektedir. Dolayısıyla her ürün aslında üreticisinin ideolojisini de taşımaktadır. Kendi ideolojilerini kitlelere ulaştırmak isteyen sermaye sahipleri küresel bir kültür oluşturarak ortak bir tüketim ürünü üzerine yoğunlaşmaktadır (Gay, 1997: 14). Dijital oyunlar, bu bağlamda sermaye sahiplerinin en önemli ideolojik aygıtları olmaktadır. Modern ve haliyle tüketim toplumun köşe taşı olan bilgisayar oyunlarının eğlence açısından bir kullanım değeri söz konusudur. Oyunu oynayanlar boş zamanlarını değerlendirmekte ve buna bir ücret ödemektedirler. Oyunu piyasaya süren sermaye güçleri ise oyunun üretimini ve bakımını yapmakta ve buna karşılık oyunun değer üretimini arttırmaktadırlar. Yani oyuncular bu oyunu tercih ettikçe oyun kendini sürekli yeniden üretmektedir. Bu durumda kapitalist hâkimiyet ve kapitalist ideoloji bireyi her yönden sarmakta, her alanı işgal etmektedir (Yu, 2018: 197-198).

PUGB, bugün dünyadaki popülerliğiyle dikkatleri çekmektedir. Ülkemizde de ciddi bir kullanıcı kitlesi olan PUBG'nin oyun setlerinin bazı zincir marketlerde satışa sunulması, tüketimin ve kâr amacının farklı alanlarda devam ettiğini göstermektedir. Bu durum tüm dünyada kapitalizmin ve en önemli ideolojisi olan tüketim düşüncesinin toplumlarda egemen kılındığını göstermektedir. Aynı zamanda sermaye sahiplerinin tüketim kültürünün oluşmasındaki etkisini de gözler önüne sermektedir.



Görsel 4. Zincir Market Ürün Satış Reklamı (<https://mobileius.com/bim-pubg-oyun-seti/>)

Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu ve İdeolojisi, bazı ülkeleri kendi çıkarları doğrultusunda kararlar almaya da yöneltmiştir. Özellikle Çin, PUBG'yi resmi sosyalist ideolojiye uygun "daha vatansever" bir sürümüyle değiştirmiştir. PUBG'deki şiddetin dozundan rahatsız olan Çin hükümeti, 2017'in sonlarında oyunun yayıncısı Tencent'ten oyundaki şiddetin dozunun azaltmasını istemiştir. Bu talebe olumlu yanıt veren Tencent, Çinli oyunculara "sağlıklı, pozitif kültür ve değer aşılması yapacak bir oyun" sunmak vaadiyle değişiklik yapacağını belirtmiştir. Çin'in oyun içi satın alımlardan para kazanmasına izin vermemesi de sermaye sahiplerinin çıkarlarına aykırı düştüğünden şirket, Çin'de PUBG yerine "Game for Peace" (Barış için Oyun) adıyla kendine para kazandıracak yeni bir oyun sunmuştur (Küstür, 2019). Böylelikle şirket, hem kârına kâr katmış hem de devletin resmi ideolojisini oyuna yansıtmıştır.

Marshall McLuhan (1966, 1967 ve 1971)'a göre kitle iletişim araçlarındaki gelişmelerden sonra dünya küresel bir köye dönmüştür. Artık insanlar dünyanın neresinde olursa olsun gelişmelerden anında haberdar olabilmektedir. İnsanlar birbirleriyle etkileşime geçebilmektedir. Bu doğrultuda aynı şekilde giyinen, aynı şeylerden zevk alan, aynı yemekleri yiyen, hep tüketen vb. küresel bir toplum ortaya çıkmaktadır. Sermaye sahipleri de kazançlarına kazanç katmaktadır. Böylece daha fazla kâr amacı güden güçlerin ve kapitalizmin egemen ideolojisini yansıtan bu durum, PUBG ile küresel bir etkiyi gerçekleştirmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Küreselleşme ile başlayan teknolojik gelişmeler oyunlar üzerinde de büyük değişimlere neden olmuştur. Bu değişim özellikle insanların eğlence alanlarını değiştirmiş, eğlenme arzusu gerçeklikten sanallığa doğru yön değiştirmeye başlamıştır. Geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar hızla doldurmaya başlamıştır. Geleneksel oyunlar, bireylerin toplumsallaşması açısından büyük bir öneme sahiptir. Paylaşımın ve yüz yüze etkileşim yoğun olduğu geleneksel oyunlarda bireysellikten ziyade birlikte hareket etme, dayanışma ve zamanı etkili kullanmak gibi birçok olumlu davranış özellikleri edinilmektedir. Yüz yüze etkileşimin yoğun olması dil gelişiminde de çok faydalı olmaktadır. Bu yüzden çocuklarını kreşlere gönderen ailelerin birçoğu, çocuklarının sosyalleşmeni ve dil gelişimini geliştirmeyi hedeflemektedir. Yine basit de olsa kendi ürettikleri oyunlar, çocukların özgüven duygusunu arttırmaktadır. Böylece kendilerini daha iyi ifade edebilmektedirler.

Teknolojik gelişmelerle birlikte dijital oyun sektörü de hızla gelişmeye başlamış, her yaşta insanın ilgisini çeken içerikler hızla piyasaya sürülmektedir. İnsanlara; yaşamın kargaşasından uzak, hallerinden memnun keyifli zaman geçirme imkânı sunan dijital oyunlara ilgi giderek artmaktadır. Zamanının büyük bölümünü bilgisayar ve mobil oyunlarının başında geçiren insanlar evlerini adeta kafese çevirmekte ve kendilerini hapsedmektedirler. Hatta mobil teknolojilerdeki hızlı gelişmeler, mekân kavramını da ortadan kaldırarak ceplerde taşınan mobil cihazlarla istenilen yer ve zamanda istenilen oyunlara ulaşabilmeyi sağlamaktadır. Bu durumda; toplumda bireyselleşmiş, yorgun ve tüketen bir nesil gittikçe artmaktadır.

Dijital oyunların sadece zamanı güzel geçirme faaliyeti olmadığı özellikle kitlelere verilmek istenilen ideolojiler için oldukça etkili bir araç olduğu görülmektedir. Hedef kitle olarak iştah kabartan gençler, egemen güçlerin ideolojilerine gizli veya açık bir şekilde maruz kalmaktadırlar. Dijital oyunların cinsellik, şiddet, islamofobi ve kapitalist düşünce yapıları gibi birçok içeriği zihinlere empoze ettiği daha önce yapılan çalışmalarda da görülmektedir. Bu doğrultuda günümüzde popüler olan özellikle de gençler tarafından oynanan Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) oyunu araştırmada incelenerek kapitalizmin ve egemen ideolojinin oyunda empoze edildiği ortaya konmuştur.

KAYNAKÇA

- Abrudan, A. P., & Prundaru, A. (2009). Social representations and ideologies Social representations and ideologies in digital games. *Journal of Media Research*, 30-41.
- Açıkgöz, F. Y. & Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 163-180.
- Adanır, A. S., Doğru, H. & Özatalay, E. (2016). Oyuna adanmış yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış. *Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, 85-90.
- Aytekin, G. (2017). Dijital Oyunlar ve Bireyler Üzerindeki Etkileri. <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlar-ve-bireyler-uzerindeki-etkileri> adresinden alındı
- Binark, M. & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Büyükbaykal, C. I., & Abay Cansabuncu, İ. (2020). Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyunları. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi - eJNM*, 1-9.
- Cevizci, A. (1999). Paradikma Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Paradikma Yayınları.
- Çaha, Ö., & Şahin, B. (2015). Fikir Biliminden Ütoyaya İdeoloji. Ö. Çaha, & B. Şahin içinde, Dünyada ve Türkiye'de Siyasal İdeolojiler (s. 23). Ankara: Orion Kitabevi.
- Çetinkaya, A. (2019). Eğitim Reformu Girişimi. Kasım 03, 2020 tarihinde <https://www.egitimreformugirisimi.org/dijital-cagda-oyun/>.
- Dijital Oyunlar Bilgi Platformu. (2018). Güvenli Oyna. <https://www.guvenlioyna.org.tr/galeri-detay/playerunknowns-battlegrounds-pubg>.
- Dönmez, A. (2012). Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- GARİTE, M. (2003). The İdeology of İnteractivity (or, video games and the taylorization of leisure). *DIGRA 2003 Conference, University of Utrecht, The Netherlands*.
- Gay, Paul Du (1997). Production of Culture/Culture of Production. London: Sage Publications.
- Güder, F. Z. (2016). İkna Dili ve Medya. İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Gül, M. E. (2019). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği. *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*, 448-465.
- Gürbüz, S. Ve Şahin, F. (2018). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin.
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi? *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 523-544.
- Janet H. Murray (2006). Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Cathlena.
- Kılınç, M. (2017). Kitle Kültürünün Dijital Kültüre Dönüşümü ve Toplumsal Etkilerinin İncelenmesi. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Kırık, A. M. (2017). Yeni Medya Aracılığıyla Değişen İletişim Süreci: Sosyal Paylaşım Ağlarında Gençlerin Konumu. *e-Gifder*, 230-261.
- Koral, İ. (2019, 12 13). Dijital Medya ve Çocuk. 11, 2021 tarihinde İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi: <https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2019/12/13/>
- Kort, Y. A., Ijsselsteijn, W. A., & Poels, K. (2007). Digital Games as Social Presence Technology: Development of the Social Presence in Gaming Questionnaire (SPGQ). *Presence* 2007.
- TDK (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Kuşay, Y. & Akbayır, Z. (2015). Dijital Oyunlar ile Tüketim Yolculuk Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 135-154.
- Küstür, S. (2019, 5 8). 25, 2021 tarihinde teknoBlog: <https://www.teknoBlog.com/pubg-cin-de-yola-resmi-ideolojiye-uygun-cizgide-devam-edecek/> adresinden alındı

Martin & Liam Murray (2006). Digital Games, Learning, Media And Technology In The Twenty-First Century, 31: 4, 323-327, DOI: 10.1080 / 17439880601022940

Mul, Jos Del (2008), Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk, Çev: Ali Özdamar, İstanbul, Kitap Yayınları

Nawaz, M., Nadeem, T., Rao, S., Fatima, T., & SHOAI B, S. (2020). Impact of PUBG Game Addiction on Social Isolation and Narcissistic Tendencies among Gamers. *Asian Journal of Social Sciences and Management Studies*, 166-172 .

Okkay, İ. (2019). Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Yol Açtığı Etiksel Sorunlar. A. M. Kırık içinde, Yeni Medyada Çocuk ve İletişim (s. 115-143). Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.

Örs, H. (2014). İdeoloji: Karmaşık Dünyayı Anlaşılır Kılmak. H. Örs içinde, 19. Yüzyıldan 20. Yüzyıla: Modern Siyasal İdeolojiler (s. 10). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Samur, Y. (2016). Dijital Oyun Tasarımı. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık A.Ş.

Sepetçi, T. (2017). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Ana Bilim Dalı. Doktora Tezi.

Sisler, V. (2005). Video Games and Politics. The Entermultimediale 2. International Festival of Art and New Technologies, May 2005, 38-40.

Şan, Ş. & Yücel, G. (2018). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme. *Online Academic Journal of Information Technology*, 9, 88-89.

Yaylagül, L. (2019). Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar. Ankara: Dipnot Yayınları.

Yaylagül, L. (2009). Sinemanın Ekonomi Politikası (Editör: Selda Bulut). Sermayenin Medyası Medyanın Sermayesi Ekonomi Politik Yaklaşımlar. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Yıldırım, E. (2016, Kasım). Dijital Oyun Tasarım Programlarının Eğitimde Önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi*, 12-19.

Yu, B. (2018). An Analysis Toward Economics Based on Marxism. *Advances in Social Science Education and Humanities Research*, 4th International Symposium on Social Science, 89, s. 193-202.