

Dijital Oyunlar ve Çocuk

Tahsin Eren SAYAR

Sayı Editörü, Dr. Öğr. Üyesi, Yalova Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü,
sayartahsineren@gmail.com  0000-0002-6057-2989

Eğlence endüstrisinin önemli bileşenlerinden biri olan dijital oyunlar, birçok disiplini içerisinde barındıran yapısı ile son yıllarda akademik dünyada çokça tartışılan ve üzerine araştırmalar yapılan alanlardan biri konumuna ulaşmıştır. Multidisipliner yapısı gereği ekonomi, psikoloji, iletişim, sosyoloji, teknoloji ve tasarım gibi çok sayıda alanı bünyesinde barındıran dijital oyunlar dijital teknolojilerin sunduğu imkanlar dahilinde dünya genelinde milyonlarca kullanıcıya hitap etmektedir.

Eğlence ve tüketim stratejileri üzerine kurgulanan dijital oyun endüstrisi, toplum genelinde boş zaman aktivitesi kanaati oluştursa da sahip olduğu teknik ve donanımsal özellikler onu bu sürecin çok ötesine taşımaktadır. Dünya genelinde 3 milyarı aşan kullanıcı sayısı ile büyük bir sektörel güce sahip olan dijital oyunlar, özellikle çocukların dikkatini çeken önemli bir saha olarak görülmektedir. Türkiye'nin 'medya okuryazarlığı' temalı ilk akademik dergisi olan Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi bu hassasiyet doğrultusunda 5. Sayısında Dijital Oyunlar ve Çocuk konusuna eğilmiştir. Dijital oyunların etki alanı ile kullanıcıların önemli bir bölümünün çocuklar olduğu bir evrende sürecin okuryazarlık kavramı ekseninde tartışılması kapsam dahilinde önemli görülmektedir.

Bünyesinde hem olumlu hem de olumsuz birçok öge barındıran oyunlar, özellikle negatif yönleri üzerinden sıkça tartışılmaktadır. Nefret söylemi, İslamofobi, şiddet, propaganda ve pornografi, cinsellik gibi çok sayıda unsurun etkin olduğu oyunlar, okuryazarlık sürecinin ne denli önemli olduğu hususunu dikkate değer kılmaktadır. Yine yaşa uygunluk noktasında önemli bir bilgilendirme imkanı sunan oyun derecelendirme sistemleri konusunda yaşanan eksiklikler ile ebeveynlerin konuya ilişkin farkındalık düzeylerinin net bir şekilde saptanamamasına yönelik değerlendirmeler de sürecin çoğu zaman tıkanmasına neden olmaktadır. Tüm bu düşünceler doğrultusunda dijital oyunlar ve çocuk teması ile okurlarla buluşan Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi'nin 5. Sayısında iki araştırma makalesi, iki kitap değerlendirmesi, bir araştırma notu, iki kitap değerlendirmesi, tartışma ve söyleşi olmak üzere toplam yedi çalışma yer almaktadır.

Rıdvan Şentürk, *Walt Disney'in Eğitimlik Rolü ve Çocuk Filmleri* başlıklı makalesinde Walt Disney'in çocuk filmlerinde üstlendiği ahlâki ve kültürel eğitimlik rolüne odaklanmaktadır. Bu çerçevede çalışmada, son 30 yıllık zaman diliminde gişe başarısı kazanmış popüler filmler arasından seçilmiş 5 örnek, söylemsel içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Çalışmada, Walt Disney tarafından üretilen filmlerde, çocuk seyircileri eğlendirmekten ziyade toplumsallaşma süreçlerini, geçmiş hafızasını, gerçeklik algısını, tasavvur biçimlerini, ahlaki ve kültürel değerleri dönüştürmeye matuf söylemsel içerikler sunulduğu sonucuna varılmıştır.

Aykut Tamir, *Dijital Oyunlarda Gerçek Tarih Yansımaları "Europe Universalis 4 (Eu4)" Örneği* başlıklı makalesiyle dijital oyunlar ile tarih alanının ne denli örtüştüğünü incelemiştir. Europe Universalis 4 oyununu üzerine yapılan çalışma, tarihsel verilerin büyük oranda oyunlarda doğru ve gerçekçi bir dil ile yansıtıldığını ortaya koymuştur.

Bu sayımızda yer alan iki kitap deęerlendirmesinin ilkinde Oęuz Gölleb, Ertuęrul Söngü ve Barbaros Bostan'ın hazırladıęı *Dijital Oyunlar 3.0 Oynanış ve Mekanik* adlı derleme kitabı inceleyerek eserde yer alan makalelerin kapsamlı bir analizini yaparak eserin üzerinde durduęu temalara değinmiştir.

Kitap deęerlendirmesi kapsamında bu sayıda yer verdięimiz ikinci deęerlendirme yazısı ise Sonia Livingstone, Nigel Cantwell, Didem Özkul, Gazal Shekhawat ve Beeban Kidron'ın hazırladıęı Mart 2024 tarihli *The Best Interests of the Child in the Digital Environment (Dijital Ortamda Çocuęun Yüksek (Üstün) Yararı)* başlıklı rapor üzerine Ceyda Tetik tarafından kaleme alındı.

Araştırma Notu kategorisinde bu sayımızda yer verdięimiz *Türkiye'de Dijital Oyunlara İlişkin Medya ve İletişim Alanındaki Lisansüstü Tezler* başlıklı çalışmasında Hakan Yięit, ölkemizde dijital oyunlara yönelik yapılan lisansüstü tezleri inceleyerek bu eserlerin üzerinde durduęu ana temaları ele almıştır.

Medya Okuryazarlıęı Araştırmaları Dergisi'nin daha önceki sayılarında başlatılan ve sistematik bir şekilde devam ettirilen oyun derecelendirme sistemleri tartışmasına yeni bir boyut kazandıran Meriem Bahadır, *Dijital Kapitalizm ve Kültürel Emperyalizm Kısacasında Çocuk Dostu Küresel Bir Oyun Derecelendirme Sistemini Tartışmak* başlıklı yazısında çocuk dostu oyun sisteminin eęitici ve öğretici unsurlara değeri veren her yaşı grubunun dikkatle takip etmesi gereken bir sisteme vurgu yapmaktadır.

Bu sayının son metni ise *dijital oyunlar ve çocuk* konusuna ilişkin kapsamlı öneri ve hatırlatmaların de yer aydıęı Tahsin Eren Sayar'ın Yavuz Samur ile gerçekleştirdięi söyleşidir.

Dijital oyunlar ve çocuk ilişkisi ile okuryazarlıęın daha çok ön planda tutulması amacıyla hazırlanan bu sayıda emeęi geçen herkese teşekkür ederiz.

Tahsin Eren Sayar

Sayı Editörü