

## DESIGN OF THE “VIOLENCE” IN THE GAMES OF THE NEW GENERATION

Ali ARICI

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Bozüyük MYO  
ali.arici@bilecik.edu.tr

Mehpare T. ARGAN

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Yüksekokulu  
mehpare.argan@bilecik.edu.tr

**ABSTRACT:** Released with improved graphics and design elements the last term (and which will be released) games in new generation attracts attention theme of violence. The month of November 2013 which was launched in new-generation game consoles, PlayStation 4 and Xbox One, the game range is located in the “AAA” dominant violence is integrating the design of marketing strategies in the classroom with the productions. Game Studios who works for Sony (PlayStation 4) and Microsoft (Xbox One), use “violence” and its associations in the new generation games. Fantastic reality which are brought into the standard, and agitated seems appropriate to make psychological and sociological inferences. Antisocial and passive audience of the mass media (like said George Gerbner) and games with violence can create the effect of “mean world syndrome”. Design of the playground and concept art violence is justified by concerns of ROI (Return On Investment). That technological fiction with augmented reality and gaming experience becomes normal.

The study discusses “violence” in the new generation consoles -especially the status of AAA- games in the direction of this discourse and perspective. The research emphasizes elements of violence, sales figures of games and target audience reactions at the same time. Data were obtained by using the method of content analysis, considers and focus sales figures, console games’ stories, their platforms, and promotional activities. The resulting table interpreted with McQuail, McLuhan and Veblen’s mass communication perspective.

**Key words:** New generation, console games, violence, theories of mass communication.

### YENİ NESİL KONSOL OYUNLARINDA “ŞİDDET” TASARIMI

**ÖZET:** Yeni nesil (new generation) başlığı altında geliştirilmiş grafik ve tasarım öğeleriyle piyasaya çıkan (ve çıkacak olan) son dönem oyunlar içerdiği şiddet temalarıyla dikkat çekmektedir. 2013 yılının Kasım ayında lansmanı yapılan yeni nesil oyun konsolları Playstation 4 ve Xbox One, oyun gamında yer alan “AAA” sınıfındaki yapımlarla egemen şiddet tasarımını pazarlama stratejileriyle bütünleştirmektedir. Sony (Playstation 4) ve Microsoft (Xbox One) için çalışan oyun stüdyoları piyasaya sürdükleri yeni nesil oyunlarda “şiddet”i ve çağrışımlarını yoğun bir şekilde kullanarak pazarlama iletişimini negatif değerler üzerine kurgulamaktadır. Sıradanlaştırılan ve ajite edilen fantastik ‘gerçeklik’, psikolojik ve sosyolojik çıkarımlar yapmaya uygun zemin teşkil etmektedir. Kitle iletişim araçlarının asosyal ve edilgen hedef kitle işleyişine benzer şekilde oyun ekranındaki tüketicilerde -George Gerbner’in tabiriyle- “vasat dünya sendromu” etkisi yaratabilen oyunlar, şiddetin satış gücünü devreye sokmaktadır. Concept art’lardan oyun sahasına evrilen şiddet tasarımının, zenginleştirilmiş gerçeklik ve oyun deneyimi eşliğindeki teknolojik kurgusu, oyunların ROI (Return On Investment: Yatırım Getirisi) değerini meşrulaştırabilmektedir.

Çalışma bu bakış açısı ve söylem doğrultusunda yeni nesil konsollara çıkan ve çıkacak olan -özellikle AAA statüsündeki- oyunları ele almakta, oyunlardaki şiddet örgüsünü tartışmaya açmaktadır. Şiddeti var eden unsurların oyun tasarımı ve satış rakamları bağlamındaki karşılığı, kıyas yapılarak ortaya konmakta, hedef kitle nezdindeki reaksiyonları örneklendirilmektedir. İçerik analizi yöntemi kullanılarak elde edilen veriler ile konsol oyunları platform odağında tanıtım-tutundurma faaliyetleri, öyküleri ve satış rakamları beraberinde değerlendirilmektedir. Teknotronik (Brzezinski) kavramı, Teknokrasi-Sibernetik Bilgi-Genel Sistemler Kuramı (Veblen), Teknolojik Belirleyicilik (McLuhan) ve Aktif İzleyici (McQuail) literatürü eşliğinde okunan tablo, kitle iletişim kuramları çerçevesinde yorumlanmaktadır.

**Anahtar sözcükler:** Yeni nesil, şiddet, konsol oyunları, kitle iletişim kuramları.

## GİRİŞ

Yeni medya kavramının kollarından biri sayılan dijital teknolojiler, 1960 sonrası süreçte hızla gelişen melez teknolojilere karşılık gelmekte ve içine bilişim ve oyun sektörlerini de almaktadır. Uydu-uzay teknolojileri, bilişim, mobilite, İnternet gibi alanlarda hızla gelişen modern toplum, oyun sektörünü yaratarak eğlence pazarlamasına yönelik rekreasyon açığını gidermektedir. Günümüz çağını oyun çağı olarak nitelendiren iletişim araştırmacısı Leonard (2003), yeni medyanın getirdiği yeniliklerle toplumun oyun sektörünü yaşattığını ifade etmektedir (Bati, 1-5).

1960'lı yıllar ve sonrasında Soğuk Savaş sürecinde yarışan iki düzen, özellikle uydu ve bilişim teknolojileri alanlarında yarışmış ve günümüz ileri teknolojilerinin temelini atmıştır. Bu temel üzerine kurulan dijital teknolojiler oyun kavramını da etkilemiş; bilgisayar, oyun konsolları ve mobil platformlara zemin hazırlamıştır. 2000'li yıllar sonrasında milenyum çağı ve kuşağına uygun olarak hızlı gelişimini sürdüren oyun sektörü, 2010 yılında lansmanı yapılan yeni nesil oyunlar ve konsollar ile günümüz rekreasyon anlayışına hitap etmektedir. Özellikle M ve Z kuşağına yönelik olarak eğlence kaynağı olan bilgisayar ve konsol oyunları yatırımcılar için de önemli bir yatırım kalemi olarak dikkat çekmektedir (Kellner'den akt. Zorlu, 2016: 13-32). Tablo 1'de dijital oyunların nesle uygun türleri ve amaç ilişkisi genel çerçevede ifade edilmiş, sektörel çeşitliliği belirtilmeye çalışılmıştır (Ögel'den akt. Irmak & Erdoğan, 2016: 3).

**Tablo 1. Dijital Oyun Türleri ve Amaçları**

Oyun türü	Amaç
Taktik	Zafer elde etmek için düşünme, planlama becerileri ve özel taktikleri gerektiren oyunlardır. Oyuncu genellikle düşman kuvvetlerini azaltmak için bir ya da daha fazla rakibe karşı bir dizi eylem planlar.
Yap boz	Oyuncu planladığı eylemlerle tek başına düşünsel kazanma mücadelesi verir. Rakip yoktur. Belirli bir düzen içinde oyunlarda yer alan şekilleri, renkleri veya sembolleri yönetir.
Macera	Oyuncu bilinmeyen bir dünyada/hikayede tek başına yolunu bulmaya, nesnelere toplamaya ve bilmeceleri çözmeye çalışır.
Aksiyon	El göz koordinasyonu, zamanlama, reaksiyon hızı ve hassasiyet gibi fiziksel zorlukları ön plana çıkaran bol hareket ve hız içeren oyun türüdür. Oyuncu bedensel/fiziksel eylemlerle, bir/birden fazla rakibe karşı fiziksel ve düşünsel mücadele verir. Oyuncunun bir bölümü tamamlaması, çeşitli ödülleri toplaması, engelleri aşması ve düşmanlardan gelen saldırıları atlatması gerekir.
Spor	Fiziksel hareketlerin ve tekniklerin çok önemli olduğu spor oyunlarıdır.
Rol yapma	Oyuncu belli bir durumda bir karakterin rolünü üstlenir. Var olan bilgi ve kaynakları kullanarak bu karakterin başına gelen sorunları çözmeye çalışır. Bu tür içinde yer alan Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG) da çok sayıda oyuncunun bilgisayarlarından veya oyun konsollarından internete bağlanarak birlikte oynadığı, oyun esnasında çeşitli karakterlere büründüğü oyun türüdür.
Simülasyon	Bir eylemle ilgili pratik yapmak, bir aracı kullanmak veya dünya kurmakla ilgili genellikle hiç bitmeyen şekilde tasarlanmış oyunlardır.

### ***Şiddet Olgusu ve Oyunlarda Şiddet***

Dijital oyunların içeriklerini inceleyen araştırmalarda oyunların %89'unun en az bir tür şiddet içeriği (fiziksel şiddet, ölüm, cinsel ve etnik ayrımcılık) barındırdığı belirtilmektedir (Dolu'dan akt. Zorlu, 2016: 27). "ESRB

(Eğlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu)” tarafından sınıflandırılan ve Tablo 2’de ifade edilen kıstaslar dijital oyunlardaki şiddet içeriğini kategorize etmekte ve tüketiciyi içeriğe dair uyarmaktadır.

**Tablo 2. Eğlence Yazılımları Uyarı Sınıflandırması ve Açıklamaları**



**EC — Early Childhood(Erken Çocukluk):**3 yaş ve üzerindeki için. Ebeveynlerin uygun görmeyeceği hiçbir materyal içermemektedir. Bu sınıflandırmaya giren oyunlar küçük çocuklar için talep edilmekte ve eğitimle ilgilidir.



**E — Everyone(Herkes):** 6 yaş ve üzeri için uygundur. Bu kategorideki başlıklar küçük çizgi filmler, fantezi veya hafif şiddet ve seyrek olarak hafif argo içerebilir.



**E10+ — Everyone 10 and older(10 Yaş ve Üzeri Herkes):**İçeriği 10 yaş ve üzerindeki için uygun olanlar. Bu kategorideki başlıklar daha çok çizgi film, fantezi veya hafif şiddet, argo, az seviyede kan ve/veya seyrek şekilde müstehcen temalar içerebilir.



**T — Teen: (Ergen)**13 yaş ve üzerindeki için. Bu kategorideki başlıklar makul aşırı arasındaki herhangi bir ölçüde şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, yumuşak ve makul arası cinsel içerik, kan ve/veya küfürlü konuşmalar içerir.



**M — Mature(Ergin)** 17 yaş ve üzerindeki için. Bu kategorideki başlıklar, yoğun şiddet, kan,yoğun cinsel içerik,çocuklara uygun olmayan ağır küfürlü konuşmalar içerir. Pek çok parekencici ebeveynlerinin izni olmadan küçüklere bu oyunları satmamaktadır.



**AO — Adults Only(Sadece Yetişkinler):** Sadece yetişkinlere uygun olan oyunlardır. Bu kategorideki başlıklar, uzun süren yoğun grafik şiddet veya açık grafik cinsel içerik ve çıplaklık içerir.



**RP — Rating Pending (Askıdaki sınıflandırma):**Ürün ESRB’ye sunulmuş ve sınıflandırılması beklenmektedir demek.

**Kaynak:** Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü

## YÖNTEM

“Geçmişte ya da halen var olan bir durumu, var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımı” şeklinde ifade edilen “genel tarama modeli”, evren hakkında temsil değeri olan örneklem üzerinden bilgi sunmaktadır (Karasar, 2005: 76-77). “Sosyal gerçeğin belirgin özelliklerinden, belirgin olmayan özellikleri hakkında çıkarımlar yapmak yoluyla sosyal gerçeği araştırın bir yöntem” olarak tanımlanan içerik analizi (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 227), objektif, nicel ve sistematik veri analizi yapma ve söz konusu verileri anlamlandırma olanağı sunmaktadır (Gökçe, 2006: 35). Bu doğrultuda içerik analizi kullanılarak okunan yeni nesil oyunlar şiddet içeriği temelinde kategorize edilerek betimleyici formatta değerlendirilmiştir.

## BULGULAR

Yeni nesil platformlar olarak dikkat çeken Playstation 4 (PS4) ve Xbox One (Xone) lansmanları yapılan 2013 yılı itibarıyla özel (exclusive) ve çoklu platform oyunlarında şiddet türü içeriği yoğun şekilde tasarıma yedirmektedir. PS4 konsoluna çıkan ve yeni nesil olarak adlandırılan gelişmiş grafik, ses ve kurguya sahip dijital oyunlar Metacritic web sitesinden alınan veriler ışığında yetişkinler için hazırlanmış görünmektedir. Oyun sektörünün “M (Mature)” yani yetişkinler için içerik üretmeye odaklanması ve piyasaya sürülen AAA

(büyük bütçeli yatırımlar) oyunlarının çoğunun söz konusu hedef kitleye hitap etmesi oyun içeriklerindeki şiddet örgüsünü meşru gösterebilmektedir. Dikkat çekici görünen hedef kitle sınıflandırması, oyun türü ve reyting kıstası bağlamında şiddet tasarımıyla olağan hale getirebilmektedir.

### Yeni Nesil Platformlar Odağında “Betimleyici” Değerlendirmeler

PS4 ve XOne konsollarına çıkan ortak oyunların, Metacritic.com temelinde sıralanan en başarılı olanları satış rakamları ve eleştiri puanları çerçevesinde Tablo 3 ve 4’te sıralanmaktadır. En yüksek puan alan ve satış rakamları bağlamında ilk sıralarda yer alan AAA statüsündeki oyunlar içerdikleri şiddet unsurlarıyla dikkat çekmektedir. 2013 yılı ile 2016 yılları arasında piyasaya sürülen en yüksek puan ve yorum alan ilk on oyun, PS4 platformunda sadece ikisi 17 yaş altına uygun görünmektedir. Oyunların tümünde şiddet içerikleri yer almakta ve en alt seviye yaş grubu 10 yaş ve üstü olarak biçimlendirilmektedir.

**Tablo 3. Playstation 4 Platformu En Yüksek Puan Alan Oyunlar Listesi ve Genel Bilgileri**

PS4 Oyun Adı	Oyun Türü	Çıkış Trihi	Hedef Kitle Reyting Sınıflaması	Metacritic Puanı	Kullanıcı Puanı	Şiddet İçeriği & Unsuru
Grand Theft Auto V	Aksiyon, Macera	18 Kasım 2014	M (17+)	97	83	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
The Last of Us Remastered	Aksiyon, Macera	29 Temmuz 2014	M (17+)	95	89	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Uncharted 4: A Thief's End	Aksiyon, Macera	10 Mayıs 2016	T (13+)	93	78	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Aksiyon, Macera	01 Eylül 2015	M (17+)	93	82	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Bloodborne	Fantazi	24 Mart 2015	M (17+)	92	86	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
The Witcher 3: Wild Hunt	Rol Yapma	19 Mayıs 2015	M (17+)	92	91	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Diablo III: Ultimate Evil Edition	Rol Yapma	19 Ağustos 2014	M (17+)	90	80	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Rayman Legends The	Aksiyon	18 Şubat 2014	E+10 (10+)	90	85	Hafif Şiddet, Argo
Tales From The Borderlands: Episode 5	Macera	20 Ekim 2015	M (17+)	90	82	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Dark Souls III	Rol Yapma	12 Nisan 2016	M (17+)	89	89	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür

Tablo 3’te olduğu gibi Tablo 4’te yer alan bilgilerde de XOne konsoluna çıkan oyunların da benzer içerikte olduğu gözlemlenmektedir. Benzer oyunların en yüksek satış rakamına ulaştığı ve olumlu puanlar aldığı, konsola çıkan oyunların yüzde 50’sinin 17 yaş ve üzerine uygun olduğu görülmektedir. PS4’e çıkan başarılı olarak sıralanan oyunlara kıyasla daha az şiddet içeren oyunların yüksek puanlandığı XOne konsolu, herkese hitap eden (“E” içeriği olan oyunlar) oyunlarla da hedef kitlesinin yaşını düşürebilmektedir. Yüksek puan alan oyunların yoğun şiddet teması taşıması bu konsolda da geçerli görünmektedir.

**Tablo 4. Xbox One Platformu En Yüksek Puan Alan Oyunlar Listesi ve Genel Bilgileri**

XONE Oyun Adı	Oyun Türü	Çıkış Trihi	Hedef Kitle Reyting Sınıflaması	Metacritic Puanı	Kullanıcı Puanı	Şiddet İçeriği & Unsuru
Grand Theft Auto V	Aksiyon, Macera	18 Kasım 2014	M (17+)	97	79	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Aksiyon, Macera	01 Eylül 2015	M (17+)	95	73	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
The Witcher 3: Wild Hunt	Aksiyon, Macera	19 Mayıs 2015	M (17+)	91	92	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Rayman Legends	Aksiyon	18 Şubat 2014	E+10 (10+)	91	78	Hafif Şiddet, Argo
Dark Souls II: Scholar of the First Sin	Rol Yapma	07 Nisan 2015	T (13+)	89	76	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
DOOM	Bilim Kurgu	13 Mayıs 2016	M (17+)	89	81	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Destiny: The Taken King	Aksiyon	15 Eylül 2015	T (13+)	89	51	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
Fallout 4	Aksiyon	10 Kasım 2015	M (17+)	88	62	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
FIFA 14	Spor	19 Kasım 2013	E	88	58	-
Minecraft: Xbox One Edition	Aksiyon, Macera	18 Kasım 2014	E+10 (10+)	88	68	Hafif Şiddet, Argo

Öte yandan PS4 platformuna çıkan özel (exclusive) oyunlar incelendiğinde “şiddet satar” ilkesinin daha az geçerli olduğu gözlemlenmektedir. Genel sınıflamada baskın olarak görülen şiddet ve başarı ilişkisi sadece PS4’te oynanabilen oyunlar söz konusu olduğunda değişmektedir. Bulmaca türündeki oyunun da (Witness) sıralamaya girdiği, hedef kitle çeşitliliğinin arttığı ve şiddet tasarımının; içeriğinin azaldığı okunabilmektedir.

**Tablo 5. Playstation 4 Platformu Özel (Exclusive) Oyun Listesi ve Genel İçerik Bilgileri**

PS4 Özel Oyun Adı	Oyun Türü	Çıkış Trihi	Hedef Kitle Reyting Sınıflaması	Metacritic Puanı	Kullanıcı Puanı	Şiddet İçeriği & Unsuru
The Last of Us Remastered	Aksiyon, Macera	29 Temmuz 2014	M (17+)	95	89	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Uncharted 4: A Thief's End	Aksiyon, Macera	10 Mayıs 2016	T (13+)	93	78	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik

Bloodborne	Fantazi	24 Mart 2015	M (17+)	92	86	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
The Witness	Çeşitli, Bulmaca	26 Ocak 2016	E	87	67	-
Uncharted: The Nathan Drake Collection	Aksiyon, Macera	09 Ekim 2015	T (13+)	86	80	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
Ratchet & Clank	Aksiyon	12 Nisan 2016	E+10 (10+)	86	86	Hafif Şiddet, Argo
God of War III Remastered	Aksiyon, Macera	14 Temmuz 2015	M (17+)	81	77	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Grim Fandango Remastered	Genel	27 Ocak 2015	T (13+)	80	79	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
inFamous: Second Son	Aksiyon, Macera	21 Mart 2014	T (13+)	80	79	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
Gravity Rush Remastered	Aksiyon	02 Şubat 2016	T (13+)	80	81	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik

XOne Platformuna özel olarak çıkan AAA statüsündeki oyunlara bakıldığında en başarılı bulunan oyunların herkese hitap ettiği ve oyun türü bağlamında çeşitliliğin arttığı görülmektedir. Yarış, fantazi ve çeşitli olarak sınıflandırılan oyunların tür değeri hedef kitle reyting sınıflamasını da etkilemiş, şiddet içeriği hafiflemiştir. ESRB tarafından denetlenen oyunlar hedef kitle uygunluğu bağlamında XOne konsolunda -eleştiri puanları ve kullanıcı yorumları çerçevesinde- daha az şiddet tasarımı içermektedir. Ancak konsola çıkan ve satış rakamları bağlamında ilk 10'a giren ortak oyunlarda tablo şiddet yönlü görünmektedir.

**Tablo 6. Xbox One Platformu Özel (Exclusive) Oyun Listesi ve Genel İçerik Bilgileri**

XONE Özel Oyun Adı	Oyun Türü	Çıkış Tarihi	Hedef Kitle Reyting Sınıflaması	Metacritic Puanı	Kullanıcı Puanı	Şiddet İçeriği & Unsuru
Ori and the Blind Forest	Aksiyon	11 Mart 2015	E	88	85	-
Forza Motorsport 6	Yarış, Spor	15 Eylül 2015	E	87	79	-
Titanfall	Aksiyon	11 Mart 2014	M (17+)	86	64	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Rise of the Tomb Raider	Fantazi	10 Kasım 2015	M (17+)	86	80	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Forza Horizon 2	Yarış, Spor	30 Eylül 2014	E+10 (10+)	86	81	Hafif Şiddet, Argo

Killer Instinct (Season 2, 3)	Aksiyon	29 Mart 2016	T (13+)	86	65	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
Halo: The Master Chief Collection	Çeşitli	11 Kasım 2014	M (17+)	85	73	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Rare Replay	Çeşitli	04 Ağustos 2015	M (17+)	84	77	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür
Halo 5: Guardians	Aksiyon	27 Ekim 2015	T (13+)	84	65	Hafif Şiddet, Kaba Mizah, Kan İçeriği, Müstehcenlik
Gears of War: Ultimate Edition	Aksiyon	25 Ağustos 2015	M (17+)	82	74	Şiddet, Kan, Cinsel İçerik, Küfür

## SONUÇ

Teknotronik (Brzezinski) -teknoloji ve elektronik bileşimi olan yeni ekonomik düzen- kavramı bağlamında günümüz çağının oyunlara ve dijital dile hizmet ettiği oyunların satış rakamları ve ulaştığı sektörel büyüme çerçevesinde anlamlı görünmektedir. Teknokrasi-Sibernetik Bilgi-Genel Sistemler Kuramı (Veblen) ekonominin dijital işlem kapasitesini ve teknoloji yoğun ekonomik büyümeyi ortaya koymaktadır. Teknolojik Belirleyicilik Kuramı'nın (McLuhan) belirttiği gibi teknolojinin merkezde yer aldığı günümüz sosyo-ekonomik işleyişi oyunları ve rekreasyon anlayışını da meşru kılmaktadır. Tüketicinin "Aktif İzleyici (McQuail)" olarak söz sahibi olduğu yeni medya olanakları, yeni nesil oyunlar üzerinden hedef kitlenin "başarı" kıstaslarını resmetmektedir. Yeni nesil oyunların en başarılı olanları en çok şiddet barındıran ve yetişkinlere hitap edenler şeklinde sınıflandırılmaktadır. Oyunların artık yetişkinlere seslendiği, "şiddet satar" varsayımına uygun tasarımı olduğu, ancak platforma özel oyunlarda oyun tür ve içeriklerinin çeşitlendiği görülmektedir.

Kullanımlar ve Doymalar kuramı bağlamında "Tüketici istiyor diye mi şiddet ve oyun ilişkisi yoğunlaşmakta?" yoksa "oyun sektörü kendini popüler kılmak adına mı şiddeti araç haline getirmektedir?" sorusu anlam taşımaktadır.

## KAYNAKLAR

- Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkisi*. [http://ailetoplum.aile.gov.tr/data/5429366a369dc32358ee2a92/dijital\\_oyunlar\\_ve\\_cocuklar\\_uzerindeki\\_etki\\_eri\\_rapor.pdf](http://ailetoplum.aile.gov.tr/data/5429366a369dc32358ee2a92/dijital_oyunlar_ve_cocuklar_uzerindeki_etki_eri_rapor.pdf) (Erişim Tarihi: 03.05.2016).
- Batı, U. (2015). *Üstgerçeklik, kimlik ve olağan şiddet*.
- ESRB, (2016). ESRB.org. (Erişim Tarihi: 05.05.2016).
- Gökçe, O. (2006). *İçerik analizi*. Ankara: Siyasal.
- Irmak, A.Y. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. <http://www.turkpsikiyatri.com/Data/UnpublishedArticles/20y2to.pdf>. (Erişim Tarihi: 01.05.2016).
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. Ankara: Nobel.
- Metacritic, (2016). Metacritic.com. (Erişim Tarihi: 05.05.2016).
- PS4, (2016). <https://www.playstation.com/tr-tr/explore/ps4/games/> (Erişim Tarihi: 02.05.2016).
- Xbox ONE, (2016). <http://www.xbox.com/tr-TR/games/xbox-one?xr=shellnav> (Erişim Tarihi: 02.05.2016).

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

Zorlu, Y. (2016). *Medyadaki şiddet ve etkileri*.  
<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/nwsahuman/article/view/5000171118/5000155490> (Erişim Tarihi:  
02.05.2016).