

JOURNAL OF TÜRKİYE MEDIA ACADEMY



e-ISSN: 2791-6014

TÜRKİYE
MEDYA AKADEMİSİ
DERGİSİ

SAYI/ISSUE: 9 ŞUBAT/FEBRUARY YIL/YEAR: 2025



www.turkiyemedyaakademisi.com



e-ISSN: 2791-6014

TÜRKİYE MEDYA AKADEMİSİ DERGİSİ

Türkiye Medya Akademisi Dergisi | Journal of Türkiye Media Academy

Sayı -Issue 9 | Yıl-Year 2025

Dergi Hakkında

Dergi Adı	Türkiye Medya Akademisi Dergisi
Diğer Adı (Çevirisi)	Journal of Türkiye Media Academy
e-ISSN	2791-6014
Yayın Aralığı	Yılda 2 Sayı (Şubat & Eylül)
Dergi Web Sitesi	https://www.turkiyemedyaakademisi.com/
Yayına Başlangıç	30.04.2021
Editörler	Doç. Dr. Sefer Kalaman ve Dr. Öğr. Üyesi Selim Beyazyüz
Yayıncı	Prof. Dr. Enderhan Karakoç
İmtiyaz Sahibi	Prof. Dr. Enderhan Karakoç
Yayımlandığı Ülke	Türkiye
Yayın Modeli	Açık Erişim
Yayın İçeriği	<p>Türkiye Medya Akademisi Dergisi, İletişim Araştırmaları adı altında Radyo, Sinema, Televizyon, Gazete, Yeni Medya, Reklam, Halkla İlişkiler, Siyasal İletişim alanlarında ve alt dallarında hazırlanan çok yönlü özgün çalışmaları kapsar.</p>
Okur Kitleisi	<p>Hedef okuyucu kitleisi; iletişimin her alanı ile ilgili meslek mensupları, uzmanlar, araştırmacılar, uzmanlık ve doktora öğrencileri yanı sıra bu alanla ilgili öğrencileridir. Sürekli mesleki gelişim ve araştırma kültürünün yaygınlaşmasına katkı sağlamayı hedefler.</p>

Yayın Dili

Türkçe- İngilizce

Türkiye Medya Akademisi Dergisi, Sosyal ve Beşerî Bilimler/iletişim alanlarıyla (yeni medya, radyo, televizyon, sinema, halkla ilişkiler, gazetecilik vb.) ilgili konuların ve farklı bilim dallarının (sosyoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi vb.) iletişim alanıyla alakalı tüm alanlarla alakalı konuları kapsamaktadır. Türkiye Medya Akademisi Dergisi, iletişim alanına katkı sağlayacak çalışmaları Türkçe ve İngilizce dillerinde yayımlayarak bu alandaki bilginin ulusal ve uluslararası düzeyde artmasını ve paylaşımını amaçlamaktadır. Türkiye Medya Akademisi Dergisi'nin hedef kitlesini akademisyenler, araştırmacılar, lisansüstü öğrenciler ve ilgili akademik kurum ve kuruluşlar oluşturmaktadır. Türkiye Medya Akademisi Dergisi, 2021 yılında yayın hayatına başlamış olup 28 Şubat ve 28 Eylül tarihlerinde olmak üzere yılda iki kez elektronik ortamda yayımlanan ve açık erişimli bir dergidir. Türkiye Medya Akademisi Dergisi'ne gönderilen çalışmalar, çift taraflı kör hakemlik sisteminin hassasiyetle işletildiği hakem sürecine tabi tutulmaktadır. Ayrıca tüm makaleler yayın etiği ihlallerini engellemek amacıyla intihal taramasından geçirilir ve benzerlik oranının %15'i geçmemesi ön şart olarak aranmaktadır. Dergimiz uluslararası saygın dizinlerden Directory of Open Access Journals (DOAJ), EBSCO Database, European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS) ve Ulrich's Periodicals Directory tarafından taranmaktadır.

Hakkında

Ücret Politikası

Derginin tüm giderleri Türkiye Medya Akademisi Dergisi Editör Kurulu tarafından karşılanmaktadır. Dergimiz tarafından makale gönderimi, makale yayını, makale süreçlerinin yürütülmesi de dahil olmak üzere hiçbir ad altında ücret talep edilmemektedir. Yayın politikalarımız gereğince hiçbir sponsorluk ve reklam anlaşması da kabul edilmemektedir.

Arşiv Politikası

1. Yayıncı, yazarlara, bir makalenin kendi kendine arşivleme (yazarın kişisel web sitesi) ve/veya yayımlandıktan sonra kurumsal bir havuzda arşivleme için bir makalenin (yayıncı pdf) nihai yayınlanmış sürümünün kullanılmasına izin verir.
2. Yazarlar, makalelerini halka açık ve/veya ticari konu tabanlı arşivlerde kendi kendilerine arşivleyebilirler. Ambargo süresi yoktur ancak yayınlanan kaynak belirtilmeli ve dergi ana sayfasına veya makalelerin DOI'sine bir bağlantı ayarlanmalıdır.

3. Yazarlar makalenin çıktısını PDF belgesi olarak indirebilirler. Yazarlar makalenin kopyalarını meslektaşlarına herhangi bir ambargo olmaksızın gönderebilir.

4. Yayıncı, makalelerin tüm sürümlerine izin verir (Gönderilen sürüm, kabul edilmiş versiyon, yayınlanmış versiyon) ambargo olmaksızın yazarın tercih ettiği bir kurumsal veya başka bir arşivde saklanacaktır.

Hakemlik Türü	Çift Taraflı Kör Hakemlik
İncelemede Geçen Süre	Ortalama 3 ay
İntihal Kontrolü	Turnitin

Yayın ve Danışman Kurulu | Editorial and Advisory Board

Prof. Dr. Abdullah Özkan

Istanbul University | Faculty of
Communication | Department of Public
Relations and Publicity
abdullahozkan@istanbul.edu.tr
ORCID: 0000-0001-5923-8732

Prof. Dr. Elçin İbrahimov

Azerbaijan National Academy of Sciences,
Nasimi Linguistics Institute
elchinibrahimov85@mail.ru
ORCID: 0000-0002-1105-9345

Prof. Dr. Gülcan Işık

Ankara Hacı Bayram Veli University |
Faculty of Communication | Department of
Public Relations and Publicity
gulcan.isik@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0002-6296-7802

Prof. Dr. Hakan Aydın

Erciyes University | Faculty of
Communication | Department of
Journalism
haydin@erciyes.edu.tr
ORCID: 0000-0003-4873-0988

Prof. Dr. Mahmut Çelik

Republic of North Macedonia, Shtip Gotse
Delchev University | Faculty of Philology
mahmut.celik@ugd.edu.mk
ORCID: 0009-0007-5531-7370

Prof. Dr. Mevlüt Akyol

İnönü University Faculty of
Communication | Department of Public
Relations and Publicity
mevlut.akyol@inonu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-2195-1652

Prof. Dr. Adem Yılmaz

Atatürk University | Faculty of
Communication | Department of Radio,
Television and Cinema
adem@atauni.edu.tr
ORCID: 0000-0002-8839-5582

Prof. Dr. Erdal Dağtaş

Anadolu University | Faculty of
Communication | Department of
Journalism
edagtas@anadolu.edu.tr
ORCID: 0000-0001-9716-2150

Prof. Dr. Göksel Göker

Fırat University | Faculty of
Communication | Department of
Journalism
ggoker@firat.edu.tr
ORCID: 0000-0002-5794-1122

Prof. Dr. Łukasz TOMCZY

(Jagiellonian University, Poland)
e-mail: lukasz.tomczyk@uj.edu.pl
ORCID: 0000-0002-5652-1433

Prof. Dr. Mehmet Sezai Türk

Ankara Hacı Bayram Veli University |
Faculty of Communication | Radio,
Television and Cinema Department
sezai.turk@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0001-6042-0486

Prof. Dr. Mustafa Akdağ

Erciyes University | Faculty of
Communication | Department of Public
Relations and Publicity
makdag@erciyes.edu.tr
ORCID: 0000-0002-1818-2960

Prof. Dr. Morakeng Edward Kenneth Lebaka

University of Zululand, Department of Creative Arts
edwardlebaka@gmail.com
ORCID: 0000-0002-4652-9490

Prof. Dr. Slobodan Ilic

Near East University, Faculty of Arts and Sciences
slobodan.ilic@neu.edu.tr
ORCID: 0000-0003-0707-0610

Prof. Dr. Ömer Alanka

Mustafa Kemal University | Faculty of Communication Department of Journalism
omer.alanka@mku.edu.tr
ORCID: 0000-0002-5558-1848

Prof. Dr. Yusuf Adıgüzel

Sakarya University | Faculty of Communication | Department of Journalism
yusufadiguzel@sakarya.edu.tr
ORCID: 0000-0002-8400-1099

Assoc. Prof. Dr. Ahmet Oktan

Ondokuz Mayıs University | Communication Faculty | Radio, Television and Cinema Department
ahmetoktan@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2618-2127

Assoc. Prof. Dr. Aytekin Zeynalova

Baku State University
aytekinzeynalova@mail.ru
ORCID: 0000-0002-9737-1072

Prof. Dr. Selami Özsoy

Bolu Abant İzzet Baysal University | Faculty of Communication | Department of Journalism
ozsoy_s@ibu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-8776-8922

Prof. Dr. Osman Kubilay Gül

Sivas Cumhuriyet University | Faculty of Education | Department of Turkish and Social Sciences Education
kubilaygul@cumhuriyet.edu.tr
ORCID: 0000-0001-9829-1819

Prof. Dr. Ümit Arklan

Süleyman Demirel University | Faculty of Communication | Department of Public Relations and Publicity
umitarklan@sdu.edu.tr
ORCID: 0000-0003-0066-3122

Prof. Dr. Zakir Avşar

Ankara Hacı Bayram Veli University | Faculty of Communication | Radio, Television and Cinema Department
zakir.avsar@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0002-1427-127X

Assoc. Prof. Dr. Asiye Ata

Atatürk University | Faculty of Open Education | Department of Public Relations and Publicity
asiye.ata@atauni.edu.tr
ORCID: 0000-0001-7862-7872

Assoc. Prof. Dr. Begayim Maksutova

Kyrgyz National University
bg.zad@mail.ru
ORCID: 0009-0004-8811-7824

Assoc. Prof. Dr. Dilan Çiftçi

Cyprus International University | Faculty
of Communication | Department of Digital
Game Design
dciftci@ciu.edu.tr
ORCID: 0000-0003-3806-3915

Assoc. Prof. Dr. Güllü Karanfil

Comrat State University | Maria
Marunovich Science Center
gullukaranfil@hotmail.com
ORCID: 0000-0002-8045-7822

Assoc. Prof. Dr. Fatma Çakmak

Muğla Sıtkı Koçman University | Fethiye
Faculty of Business Administration |
Department of Business Administration
fatmacakmak@mu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-7276-5016

Assoc. Prof. Dr. Haldun Narmanlıoğlu

Marmara University | Faculty of
Communication | Department of
Journalism
haldun.narmanlioglu@marmara.edu.tr
ORCID: 0000-0001-5137-8407

Assoc. Prof. Dr. Oğuz Göksu

Ankara Hacı Bayram Veli University |
Faculty of Communication | Department of
Public Relations and Publicity
oguz.goksu@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0002-7923-8761

Assoc. Prof. Dr. Oğuz Güner

Ankara Yıldırım Beyazıt University |
Faculty of Political Sciences | Department
of International Relations
oguz.guner@aybu.edu.tr
ORCID: 0000-0003-1619-579X

Assoc. Prof. Dr. Ozan Özpınar

Sivas Cumhuriyet University | Faculty of
Communication | Radio, Television and
Cinema Department
ozanozpınar@cumhuriyet.edu.tr
ORCID: 0000-0002-0352-696X

Assoc. Prof. Dr. Özlem Duğın

Uşak University | Faculty of
Communication | Department of Public
Relations and Advertising
ozlem.dugın@usak.edu.tr
ORCID: 0000-0001-9028-7989

Assoc. Prof. Dr. Redife Saini

Republic of North Macedonia International
Balkan University | Faculty of Education
refide.saini@outlook.com
ORCID: 0000-0001-8838-080X

Assoc. Prof. Dr. Zühal Fidan Barıtcı

Aksaray University | Faculty of
Communication | Department of Public
Relations and Advertising
zuhalfidan@aksaray.edu.tr
ORCID: 0000-0002-0957-1040

Editörler | Editorial Board

Editör | Editor

Assoc. Prof. Dr. Sefer Kalaman
Ankara Yıldırım Beyazıt University, Faculty
of Communication | Department of New
Media and Communication
seferkalaman@aybu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-2761-1229

Editör Yardımcısı | Ass. Editor

Lecturer Dr. Mehmet Ali Sevimli
Necmettin Erbakan University | Faculty of
Fine Arts and Architecture | Department of
Radio, Television and Cinema
masevimli@erbakan.edu.tr
ORCID: 0000-0002-2367-9912

Etik Editörü | Ethics Editor

Assoc. Prof. Dr. İkbâl Bozkurt Avcı
Samsun University | Faculty of Economics,
Administrative and Social Sciences |
Department of Communication Design and
Management
ikbal.avci@samsun.edu.tr
ORCID: 0000-0002-9604-7291

İstatistik Editörü | Statistics Editor

Assoc. Prof. Dr. Murat Koçyiğit
Necmettin Erbakan University | Faculty of
Tourism | Department of Recreation
Management
mkocyigit@erbakan.edu.tr
ORCID: 0000-0002-2250-415X

Ön Kontrolden Sorumlu Editör | Editor Responsible for Preliminary Control

Prof. Dr. Naci İSPİR
Atatürk University | Faculty of
Communication | Department of Radio,
Television and Cinema
naciispir@atauni.edu.tr
ORCID: 0000-0002-6239-7934

Editör | Editor

Asst. Prof. Dr. Selim Beyazyüz
Düzce University | Faculty of Art, Design and
Architecture | Department of Radio,
Television and Cinema
selimbeyazyuz@duzce.edu.tr
ORCID: 0000-0002-8384-8992

Editör Yardımcısı | Ass. Editor

Lecturer Salih Köse
Çankırı Karatekin University | Faculty of Art,
Design and Architecture | Department of
Cinema and Television
salihkose@karatekin.edu.tr
ORCID: 0000-0002-8135-6310

İndeks Editörü | Index Editor

Asst. Prof. Dr. Seher Karataş
Malatya Turgut Özal University | Faculty of
Art, Design and Architecture | Department
of Radio, Television and Cinema
shr.byr14@outlook.com
ORCID: 0000-0002-3820-520X

Mizanpaj Editörü | Layout Editor

Muhammed Ali Dinç
Selçuk University | Faculty of Communication
Department of Radio, Television and Cinema
mali.dinc@selcuk.edu.tr
ORCID: 0000-0003-3944-5368

Yayın Editörü | Publication Editor

Assoc. Prof. Dr. Abdullah Mert
Kütahya Dumlupınar University |
Faculty of Fine Arts Department of Cartoon
and Animation
abdullah.mert@dpu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-6306-412X

Dil Editörleri | Language Editor

Türkçe | Turkish

Assoc. Prof. Dr. Enes Bal
Necmettin Erbakan University | Faculty of
Social Sciences and Humanities | Department
of Public Relations and Advertising
ebal@erbakan.edu.tr
ORCID: 0000-0002-6426-9426

İngilizce | English

Assoc. Prof. Dr. Salih Gürbüz
Necmettin Erbakan University | Faculty of
Fine Arts and Architecture | Department of
Film Design and Directing
gurbuzsalih@hotmail.com
ORCID: ORCID: 0000-0002-5690-8136

Türkçe | Turkish

Grad. Student Ayşe Mine Arslan
Cumhuriyet University | Social Sciences
Institute | Department of Cinema and
Television
mineguz1@hotmail.com
ORCID: 0009-0007-8872-8539

Alan Editörleri | Field Editors

Kapsam: Gazetecilik

Scope: Journalism
Prof. Dr. Narin Tülay Şeker
Akdeniz Univesity | Faculty of
Communication Department of Journalism
tulayseker@akdeniz.edu.tr
ORCID: 0000-0001-9660-7197

Kapsam: Gazetecilik

Scope: Journalism
Prof. Dr. Onur Bekiroğlu
Ondokuz Mayıs University | Faculty of
Communication Department of Journalism
onur.bekiroglu@omu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-4526-358X

Kapsam: Halkla İlişkiler ve Tanıtım

Scope: Public Relations and Promotion
Prof. Dr. Makbule Evrim Gülsünler
Selçuk University | Faculty of
Communication Department of Public
Relations and Publicity ecil@selcuk.edu.tr
ORCID: 0000-0003-2092-0958

Kapsam: Halkla İlişkiler ve Tanıtım

Scope: Public Relations and Promotion
Assoc. Prof. Dr. Hüsametdin Akar
Bolu Abant İzzet Baysal University | Faculty
of Communication Department of Public
Relations and Publicity
husamettinakar@ibu.edu.tr
ORCID: 0000-0001-6742-6629

Kapsam: Yeni Medya

Scope: New Media
Prof. Dr. Umur Işık
Ankara Hacı Bayram Veli Univesity |
Faculty of Communication
Department of Journalism
umur.isik@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0002-1168-3578

Kapsam: Yeni Medya

Scope: New Media
Assoc. Prof. Dr. Mustafa Bostancı
Sakarya Univesity |
Faculty of Communication
Department of Journalism
mbostanci@sakarya.edu.tr
ORCID: 0000-0002-9235-293X

Kapsam: İletişim Bilimleri

Scope: Communication Studies

Assoc. Prof. Dr. Ülhak Çimen
Atatürk Univesity | Faculty of
Communication Department of Radio,
Television and Cinema
ulhak.cimen@atauni.edu.tr
ORCID: 0000-0002-7307-4874

Kapsam: İletişim Bilimleri

Scope: Communication Studies

Asst. Prof. Dr. Deniz Kurtyılmaz
Giresun Univesity | Faculty of
Communication Department of Radio,
Television and Cinema
deniz.kurtyilmaz@giresun.edu.tr
ORCID: 0000-0001-8123-8034

Kapsam: Radyo, Televizyon ve Sinema

Scope: Radio, Television and Cinema

Prof. Dr. Fevzi Kasap
Near East University | Faculty of
Communication Department of Radio,
Television and Cinema
fevzi.kasap@neu.edu.tr
ORCID: 0000-0003-3965-3837

Kapsam: Radyo, Televizyon ve Sinema

Scope: Radio, Television and Cinema

Assoc. Prof. Dr. Cüneyt Korkut
Atatürk University | Faculty of
Communication Department of Radio,
Television and Cinema
ckorkut@atauni.edu.tr
ORCID: 0000-0001-9763-5202

Kapsam: Reklamcılık

Scope: Advertising

Assoc. Prof. Dr. Ersin Diker
Gümüşhane University |
Faculty of Communication
Department of Public Relations and Publicity
ersindikier@gumushane.edu.tr
ORCID: 0000-0002-3973-0639

Arşiv Sorumlusu | Archive Supervisor

Asst. Prof. Dr. Seher Karataş
Malatya Turgut Özal University | Faculty of
Art, Design and Architecture | Department
of Radio, Television and Cinema
shr.byr14@outlook.com
ORCID: 0000-0002-3820-520X

Sorumlu Yazı İşleri | Responsible Editorial

Assoc. Prof. Dr. Mehmet Sefa Doğru
Selçuk Univesity | Faculty of Fine Arts
Department of Cartoon and Animation
sefadogru@selcuk.edu.tr
ORCID: 0000-0002-2680-888X

Editöryal Sekreteryaya | Editorial Secretaria

PhD. Student Batın Berr Güney
Atatürk Univesity |
Institute of Social Sciences
batin.guney@hbv.edu.tr
ORCID: 0000-0001-5579-3739

**Teknik İletişim | Technical
Communication**

Grad. Student Eda İnaloğlu
Düzce University | Graduate Education
Institute Department of Radio, Television
and Cinema
edainaloglu@gmail.com
ORCID: 0000-0001-9016-5893

Teknik İletişim | Technical Communication

Şafak Dönmez

safakdonmez15@gmail.com

ORCID: 0000-0003-2843-783X

Grafik Tasarım | Graphic Design

Lecturer Tarık Doğan

Selçuk University | Faculty of

Communication Department of Advertising

tdogan@selcuk.edu.tr

ORCID: 0000-0001-6761-2536

Son Okuma | Final Reading

Dr. Hamide Sarıtış

hsaritas32@gmail.com

ORCID: 0000-0003-1401-4174

Son Okuma | Final Reading

Assoc. Prof. Dr. Nesrin Öğüt

nogut42@hotmail.com

ORCID: 0000-0002-9026-0839

İletişim

Bizimle iletişime geçmenin en iyi yolu e-postadır.

Tüm editörlerin bireysel iletişim bilgileri mevcuttur ve editör kadrosu bulunabilir.

Editöryal Yetkili

Ad Soyad: Assoc. Prof. Dr. Sefer Kalaman

ORCID: 0000-0002-2761-1229

E-posta: seferkalaman@aybu.edu.tr

Telefon: 0 (312) 906 1397

Adres: Ankara Yıldırım Beyazıt University | Faculty of Communication

Şehir: Ankara

Ülke: Türkiye

Posta Kodu: 06100

Etik Editörü

Ad Soyad: Assoc. Prof. Dr. İkbâl Bozkurt Avcı

ORCID: 0000-0002-9604-7291

E-posta: ikbal.avci@samsun.edu.tr

Telefon: 0 (362) 313 0055 / 1556

Adres: Samsun University | Faculty of Economics Administrative and Social Sciences

Şehir: Samsun

Ülke: Türkiye

Posta Kodu: 55000

Dergi Sahibi

Ad Soyad: Prof. Dr. Enderhan Karakoç

ORCID: 0000-0001-8969-6144

E-posta: enderhankarakoc@aybu.edu.tr

Telefon: 0 (312) 906 2950

Adres: Ankara Yıldırım Beyazıt University | Faculty of Communication

Şehir: Ankara

Ülke: Türkiye

Posta Kodu: 06100

Adres

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Esenboğa Kampüsü A Blok 3. Kat İletişim Fakültesi

Dumlupınar Mahallesi 06760 Çubuk / ANKARA

İtiraz

Bilimsel içeriğini yanlış anladığımız için makalenizi reddettiğimizi düşünüyorsanız, lütfen info@turkiyemedyaakademisi.com adresinden editör ekibimize bir itiraz mesajı gönderin.

Şikâyet

Şikâyetler doğrudan info@turkiyemedyaakademisi.com adresine e-posta ile gönderilmelidir.

Sosyal Medya Hesapları

Instagram: <https://www.instagram.com/turkiyemedyaakademisi>

Twitter: <https://twitter.com/tmedyaakademisi>

Facebook: <https://www.facebook.com/turkiyemedyaakademisi>

İçindekiler | Contents

Türkiye Medya Akademisi Dergisi Jenerik **i-xii**
Journal of Türkiye Media Academy Generic

Araştırma Makaleleri | Research Articles

Mahir Necmi Yunusoğlu
Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri **1-18**
The Effects of Digital Game Visuals on Creativity

Emine Betül Ayaz
Dijital Teknolojiler ve Mahremiyet Bağlamında Kişisel Sağlık Verilerinin Korunması **19-36**
In the Context of Digital Technologies and Privacy Protection of Personal Health Data

Kübra Erbayrakçı
Savaş Haberciliğinde Dron Kullanımının Baudrillard Üzerinden İncelenmesi **37-58**
An Analysis of the Use of Drones in War Journalism Through Baudrillard



Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri*

Mahir Necmi Yunusoğlu | ORCID: [0000-0002-4652-688X](https://orcid.org/0000-0002-4652-688X) | mahir_necmi_63@hotmail.com

Bağımsız Araştırmacı

Öz

Bilgisayarlar ve beraberinde gelen teknolojik gelişmeler birçok alanda hayatı kolaylaştırırken, oyun ve eğlence araçlarının da giderek odak noktası haline gelmiştir. Zamanla gelişen ve değişen teknolojik gelişmeler sayesinde, kısmen de olsa kentleşme ve küçülen oyun alanları nedeniyle geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Bu durumda dijital oyunlarda yer alan görseller, bireyin görsel algısına etki etmeye ve görsel farklılıkların ortaya çıkarmaya başlamıştır. Bu durum, Görsel Sanatlar Eğitimi'nin çocukların gelişim özelliklerini, ilgi ve yeteneklerini merkeze alan bir yaklaşımla ele alınmasını sağlamıştır. İlerlemeci eğitim anlayışına uygun olarak, çocuğun yaratıcılığı desteklenmiş ve bu sayede eğitim programlarının niteliğinin önemi daha belirgin hale gelmiştir. Bu çalışmanın temel amacı, dijital oyun tasarımlarında bulunan görsellerin sanat eğitimi kapsamında ortaokul öğrencilerinin yaratıcılıklarına olan etkilerini öğrenci görüşleriyle belirlemektir. Araştırmada nicel ve nitel verilerin bir arada kullanıldığı karma araştırma yöntem modeli seçilmiştir. Buna uygun olarak çalışma grubunu Samsun ilinde Görsel Sanatlar Dersi alan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinden 100 kişi oluşturmuştur. Araştırmada nitel veri toplama açısından amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmış olup örnekleme, çalışma grubundan seçilen 10 gönüllü öğrenci oluşturmuştur. Araştırma sonucunda, dijital oyunların öğrencilerin yaratıcı düşünme, görsel tasarım ve sanatsal gelişim süreçlerine olumlu katkı sağladığı, ancak fiziksel rahatsızlıklara da neden olabildiği ortaya konulmuştur. Öğrenciler, özellikle üç boyutlu gerçekçi görsellerden ilham aldıklarını belirtirken, hayatta kalma oyunlarının gerilim ve hikâye unsurlarıyla en çok tercih edilen tür olduğunu ifade etmişlerdir.

Anahtar Kelimeler

Görsel Sanatlar Dersi, Grafik Tasarım, Dijital Oyunlar, Yaratıcılık, Tasarım

Atıf Bilgisi

Yunusođlu, Mahir Necmi. (2025). Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri. Türkiye Medya Akademisi Dergisi Sayı No: 9 (Şubat 2025), 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933882>

Geliş Tarihi	14.01.2025
Kabul Tarihi	27.02.2025
Yayın Tarihi	28.02.2025
Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme *Bu makale, TÜBİTAK-2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Desteđi Programı tarafından desteklenen Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri başlıklı projeden üretilmiştir.
Etik Beyan	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.
Yazar Katkıları	Mahir Necmi Yunusođlu (%100)
Etik Komite Onayı	Samsun Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu'nun 22.02.2023 tarihli 2023-19 sayılı kararıyla gerekli etik izinler alınmıştır. Ayrıca, çalışmada Helsinki Bildirgesi'ndeki araştırma ilkelerine bađlı kalınmıştır.
Benzerlik Taraması	Yapıldı - Turnitin
Etik Bildirim	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Telif Hakkı & Lisans	Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.



The Effects of Digital Game Visuals on Creativity*

Mahir Necmi Yunusoğlu | ORCID: [0000-0002-4652-688X](https://orcid.org/0000-0002-4652-688X) | mahir_necmi_63@hotmail.com

Independent Researcher

Abstract

While computers and the technological developments that come with them make life easier in many areas, they have also become the focal point of games and entertainment tools. Thanks to the technological developments that have developed and changed over time, traditional games have been replaced by digital games, albeit partially due to urbanization and shrinking playgrounds. In this case, the visuals in digital games have begun to affect the visual perception of the individual and reveal visual differences. This has enabled Visual Arts Education to be addressed with an approach that focuses on children's developmental characteristics, interests and talents. In accordance with the progressive education approach, the child's creativity has been supported and thus the importance of the quality of educational programs has become more apparent. The main purpose of this study is to determine the effects of visuals in digital game designs on the creativity of middle school students within the scope of art education through student opinions. A mixed research method model was chosen in the study, where quantitative and qualitative data were used together. Accordingly, the study group consisted of 100 6th and 7th grade students taking Visual Arts Course in Samsun. In the study, maximum diversity sampling, one of the purposeful sampling methods, was used in terms of collecting qualitative data, and the sample consisted of 10 volunteer students selected from the study group. As a result of the study, it was revealed that digital games positively contribute to students' creative thinking, visual design and artistic development processes, but they can also cause physical discomfort. While students stated that they were especially inspired by three-dimensional realistic visuals, they stated that survival games were the most preferred genre with their tension and story elements.

Keywords

Visual Arts Class, Graphic Design, Digital Games, Creativity, Design

Citation

Yunusoğlu, Mahir Necmi. (2025). Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri. Türkiye Medya Akademisi Dergisi Sayı No: 9 (Şubat 2025), 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933882>

Date of Submission	14.01.2025
Date of Acceptance	27.02.2025
Date of Publication	28.02.2025
Peer-Review	Double anonymized - Two External *Bu makale, TÜBİTAK-2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Desteği Programı tarafından desteklenen Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri başlıklı projeden üretilmiştir.
Ethical Statement	This article is produced from the project titled "Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri" supported by TUBITAK-2209-A University Students Research Projects Support Program. It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Author Contribution	Mahir Necmi Yunusoğlu (%100) The necessary ethical permissions were obtained with the decision of Samsun University Rectorate Ethics Committee dated 22.02.2023 and numbered 2023-19. In addition, the study adhered to the research principles of the Declaration of Helsinki.
Ethical Approval	Yes - Turnitin
Plagiarism Checks	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Conflicts of Interest	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Complaints	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Grant Support	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0 .
Copyright & License	

Giriş

İnternet dünyasındaki gelişmelerle birlikte bilgisayarların ve tabletlerin yaygınlaşması, bireylerin oyun oynama alışkanlıklarını değiştirmiştir. Geleneksel oyunlar yavaş yavaş yerini dijital ortamlarda oynanan oyunlara bırakmıştır. Bu süreç, yeni fikirlerin ve araştırmaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Oyun oynama alışkanlıklarının farklılaşması, dijital oyunları her yaştan birey için popüler bir etkinlik haline getirmiştir. Ayrıca, dijital oyunlardaki görseller zamanla daha fazla değer kazanmıştır.

21. yüzyıl toplumunda, teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, günlük yaşamın her alanında kişisel ve toplumsal algılarla desteklenen sanat eğitimi de zaman içerisinde değişmiştir. Sanat eğitiminin değişmesi ile yeni bir dil gelişmiş, sanat ve teknoloji artık iç içe girmeye başlamıştır. Bu yeni dili öğrenebilmek için bireylerin çok katmanlı, iç içe geçmiş yapıları ve teknoloji ile sanat arasındaki belirsiz durumları çözmelerini gerekli kılmıştır. Dijital kültür ve dijital sanat; sadece malzeme, araç veya teknikleri değil, algıdaki değişimleri de vurgulamıştır (Çalikoğlu, 2005, s. 11). Bu değişimlerden yola çıkarak, sanat eğitiminin bireysel algı ve farkındalığı artırmak amacıyla teknolojiyle birlikte gelişmesi ve ona uyum sağlaması gerekmektedir. Bu bağlamda, dijital sanatın, çocukların gelişiminde ön planda olan bilgi teknolojisi kavramını, dijital kültür ve sanatın dinamiklerine dayalı sanat eğitimi ile birleştirebileceği düşünülmektedir (Liu, 2007, s. 97).

Teknolojik gelişmeler, sanat üretiminde farklı materyallerin kullanımını mümkün kılmıştır. Bilgisayar ve tablet teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte, dijital araçlar sanatsal üretimde önemli bir yer edinmiş ve sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasına katkı sağlamıştır. Grafik tasarımın teknolojiyle birleşmesi, onun daha da gelişmesini sağlamış ve dijital sanat alanının ortaya çıkmasına yol açmıştır (Sürek, 2021, s. 2). Bu doğrultuda gelişen ve gelişmeye devam eden uygulamalar, oyunların görsel tasarımlarında kullanılan grafikleri daha önemli hale getirmiştir (Kelekçi, 2021, s. 54). Böylece, oyun uygulamasının tercih edilmesinde etkileyici grafikler ve oynanabilirlik önemli rol oynamıştır. Bu unsurlar, oyunun kullanıcılar tarafından ilgi görmesini ve öne çıkmasını sağlamıştır.

Bu çalışmada, sanat eğitimi bağlamında teknolojik yeniliklerin ve gelişmelerin görsel sanatlar eğitimine yansımalarını incelemiştir. Bu bağlamda, ortaokul öğrencilerine yönelik görsel sanatlar öğretim programında oluşturulan iki boyutlu, üç boyutlu ve dijital oyunlarda yer alan oyun görsellerinin, görsel sanatlar dersi kapsamında yaratıcılıklarını geliştirip geliştirmediği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda, Görsel Sanatlar Dersi kapsamında öğrencilerin, gerçek ve dijital ortamlardaki oyun görselleri ile tasarımlarını yaratıcılık açısından değerlendirmeleri ve dijital oyunlara dair görüşleri incelenmiştir.

1. Dijital Oyunlar ve Teknoloji

Eğitim ile teknoloji arasındaki etkileşim, modern öğrenme alanlarının oluşumunda önemli bir rol oynamaktadır (Orhan, vd., 2014). Geleneksel eğitim yaklaşımlarından farklı olarak, teknoloji entegrasyonu sayesinde öğrencilere daha verimli ve çeşitlendirilmiş öğrenme imkanları sunulması amaçlanmaktadır (Altan, 1998). Teknoloji, öğrencilerin sadece bilgiyi tüketen değil, aynı zamanda üreten bireyler olarak yetişmelerine imkân tanınması açısından büyük bir öneme sahiptir (Akdemir ve Yavuz, 2018). Dijital oyunlar ve simülasyonlar gibi etkileşimli araçlar kullanarak öğrencilere öğrenme deneyimi sunmak, onların problem çözme, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerinin yanı sıra yaratıcılıklarını da artırmalarına olanak sağlamaktadır (Akman ve Bircan, 2021).

Teknoloji, çocukların algı dünyasını zenginleştirerek yeni bilgiler edinmelerine ve buldukları ortama katkıda bulunmalarına yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda çocuklar, oyun oynayarak ve tekrar yoluyla öğrenme süreçlerini pekiştirmektedirler (Demirkale Kukuoğlu, 2024, s. 173).

Dijital oyun uygulamasında kullanılan görseller, metinler, sesler, renkler vb. tasarım ilke ve elamanları oyun tasarımında öne çıkan önemli bileşenlerdir. Bu bileşenler kullanıcının oyunda sürekliliğini sağlamasına yardımcı olmaktadır. Uygulamaların kullanılabilirliği, grafiksel kullanıcı arayüzü ve genel kullanılabilirlik özelliklerine bağlı olmaktadır. Kullanıcı deneyimi, arayüzle bilişsel ve duyuşsal etkileşim sonucunda oluşmaktadır. Ancak, tasarımda bütünlük sağlanamaz ve oyuncuya hitap etmeyen görseller kullanılırsa, uygulamaya olan ilgi azalmakta ve çeşitli sorunlar ortaya çıkabilmektedir. Bu durum, düşük kullanıcı deneyimi, oyun akışının bozulması ve rekabet gücünün zayıflaması gibi problemleri beraberinde getirebilmektedir.

Görsel sanatlar eğitiminin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Görsel sanatlar eğitimi almış olan kişi, dijital oyunların sanatsal gücünü yükselterek oyunun görsel dilini ortaya koymaktadır. Dijital oyunlarda bulunan görsellerin doğru kullanılması, oyunu oynayan kullanıcının aynı zamanda görsel algısının da değişmesine ve şekillenmesine neden olmaktadır (Demirkale Kukuoğlu, 2022, s. 351).

Zin, Jaafar ve Yue (2009), Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme (DOTÖ) yaklaşımını temel alan bir model geliştirmiştir. Bu model, DOTÖ kimlik modeli olarak adlandırılmakta olup analiz, tasarım, geliştirme, kalite güvencesi, uygulama ve değerlendirme aşamalarını içeren bir oyun geliştirme sürecini kapsamaktadır. Araştırmacılar, bu modeli Tarih dersine uyarlayarak öğrencilerde vatanseverlik bilincini geliştirmeyi, ülkeye bağlılık ve sadakat duygularını pekiştirmeyi ve bilinçli bir vatandaşlık anlayışı kazandırmayı amaçlamışlardır.

Yıldırım (2016) araştırmasında, bilgisayar öğretmen adaylarının dijital oyun temelli öğretim yaklaşımlarına bakış açılarını incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmada nicel yöntem kullanılmış ve anket uygulaması ile veriler toplanmıştır. Çalışma grubunu 177 bilgisayar öğretmen adayı oluştururken, anket sonrasında %25'lik bir grup ile birebir görüşmeler

yapılmıştır. Sonuçlar, öğretmen adaylarının dijital oyun temelli öğretime genel olarak olumlu yaklaştıklarını ve bu yaklaşımın kalıcı öğrenme sağladığına inandıklarını ortaya koymuştur.

Dönmez Usta ve Turan Güntepe (2019) ise dijital oyun tasarımının öğrenme üzerindeki etkisini incelemek amacıyla üniversite öğrencileriyle nitel bir araştırma yürütmüştür. Çalışmanın sonucunda, oyun tasarlama sürecinin ve oyunu geliştirmek için harcanan çabanın öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirdiği belirlenmiştir.

Sonuç olarak, dijital oyun temelli eğitim yaklaşımları, hem görsel sanatlar hem de öğretim süreçlerinde önemli bir yer tutmaktadır. Görsel sanatlar eğitimi, dijital oyunların sanatsal yönlerini güçlendirirken, bireylerin görsel algısını da şekillendirmektedir.

2. Yöntem

Çalışmada, hem nicel hem de nitel verilerin kullanıldığı karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Creswell'e (2021, s. 2) göre araştırma problemlerini anlayabilmek için hem nitel hem de nicel verilerin bir arada toplandığı ve birleştirildiği yöntemler karma araştırma yöntemi olarak adlandırılmaktadır. Çalışma kapsamında nitel ve nicel verilerin bir arada kullanılmasıyla daha kapsamlı ve geniş bilgilerin edinilmesi amaçlanmıştır.

Bu model çerçevesinde araştırmada dijital oyun uygulama tasarımlarında bulunan görsellerin öğrencilerin yaratıcılığına katkısına yönelik öğrenci görüşleri incelenmiştir. Nicel araştırma yönteminde ölçme aracı olarak anket uygulaması, nitel araştırma yönteminde ise yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır.

Nitel araştırma yöntemleri, üründen veya çıktıdan ziyade sürece odaklanmaktadır. Bu nedenle, nitel araştırmalarda yürütülecek çalışmalar süreç açısından büyük önem taşımaktadır (Merriam, 1988, aktaran Yılmaz ve Altınkurt, 2011). Öte yandan, yarı yapılandırılmış görüşmeler, bir dereceye kadar standart ve esnekliğe sahip olduklarından dolayı, anketlerin yanı sıra belirli konular hakkında derinlemesine bilgi edinmeye yardımcı oldukları için araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

Araştırmanın birinci aşamasında, katılımcılara ilk olarak araştırmacı ve danışman tarafından geliştirilen anket formu uygulanmıştır. Anket sorularının geçerliliği için alanında uzman iki görsel sanatlar dersi öğretmeni ve bir sosyoloji uzmanının görüşlerine başvurulmuştur. Alınan uzman görüşlerinden sonra gelen dönütlerle forma son hali verilerek 2022-2023 eğitim öğretim yılında Görsel Sanatlar Dersi alan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinden oluşan 100 gönüllü öğrenciye bu anket formu uygulanmıştır.

Çalışmanın ikinci aşamasında, öğrenciler ile yapılacak olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ana problemi karşılayacak şekilde açık uçlu sorulardan oluşturulmuş ve uzman görüşüne başvurulmuştur. Görüşmelere katılmış olan 6. ve 7. sınıfta öğrenim gören 10 öğrenci için gerekli izinler alınmıştır.

2.1. Amaç ve Hedefler

Bu çalışmanın temel amacı, Görsel Sanatlar dersi kapsamında dijital oyun uygulamalarında yer alan görsellerin öğrencilerin yaratıcılığı üzerindeki etkilerini ve dijital oyun tasarımları hakkındaki görüşlerini tespit etmektir. Bu nedenle, çalışmada dijital oyun uygulamalarındaki görsellerin ortaokul öğrencilerinin yaratıcılığı üzerindeki etkileri incelenmiştir.

Yapılan birçok bilimsel araştırmada çocukların hayatında önemli bir yer edinmeye başlayan dijital oyunların kullanıcılar üzerindeki etkileri araştırılmaktadır. Bu bağlamda, yapılan araştırmalar incelendiğinde, dijital oyun görsellerinin Görsel Sanatlar Dersi kapsamında öğrencilerin yaratıcılıklarına katkı sağlayıp sağlamadığını araştıran bir çalışma bulunmadığı görülmektedir. Dijital oyun oynayan kullanıcıların yaş ortalamalarına bakıldığında ağırlıklı olarak çocuklar ile gençler olduğu görülmüş ve oyun uygulamalarındaki görsel tasarımların bireyleri doğrudan veya dolaylı yollardan etkileyebileceği düşünülerek bu durumun araştırılmasına karar verilmiştir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun uygulamalarını oynarken, tasarımların görsel öğelerinin yaratıcılıklarına katkı sağlayıp sağlamadığı ve bu görsellerin ortaokul öğrencileri için ne kadar önemli olduğu ortaya konulmuştur. Bu nedenle araştırma bulguları Görsel Sanatlar Derslerine girdi oluşturması açısından önemlidir.

Bu amaçlar doğrultusunda çalışmanın hedefleri şu şekilde belirlenmiştir.

- Dijital oyun görsellerinin ortaokul öğrencilerinin yaratıcılığına katkısını ortaya koymak
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunların görsel iletişim tasarımı becerilerine katkısı hakkındaki düşüncelerini ortaya koymak
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunların tasarımları hakkındaki düşüncelerini ortaya koymak

2.2. Çalışma Grubu

Dijital oyun gruplarının sınıflandırılmasında öğrencilerin yaş gruplarının seçilmesi etkili olmuştur. Bu durumda yaş gruplarının mantık dönemine (12-14 yaş) denk gelen öğrencilerin dijital oyunlarla daha fazla ilişki içerisinde olacağı düşünülmüştür. Bu nedenle çalışma grubunu 12 ve 13 yaşında bulunan 6. ve 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Buna uygun olarak çalışma grubunu Samsun ilinde Görsel Sanatlar Dersi alan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinden 100 kişi oluşturmuştur. Araştırmanın nicel boyutunda kullanılacak olan anket formu bu 100 öğrenciye uygulanmıştır. Araştırmanın nitel boyutu yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla yürütülmüştür. Yarı yapılandırılmış görüşme formu için katılımcıların belirlenmesinde, amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmış olup, çalışma grubundan seçilen 10 gönüllü öğrenci katılımcı olarak yer almıştır. Ayrıca öğrencilerle yapılacak olan görüşmelerde veli onay formu ve gönüllü onay formu uygulanmıştır.

3. Bulgular

3.1. Anket Formu Verilerinin Analizi

Tablo 1. Anket sorusuna verilen yanıtlar aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
Soru 1	22	46	21	5	6
Soru 2	26	50	14	8	2
Soru 3	22	32	15	26	5
Soru 4	13	30	28	18	11
Soru 5	17	34	18	20	11
Soru 6	21	26	25	20	8
Soru 7	20	45	26	6	3
Soru 8	37	25	21	14	3
Soru 9	26	33	23	10	8
Soru 10	13	27	14	18	28
Soru 11	24	37	12	19	8
Soru 12	20	34	24	15	7
Soru 13	31	30	18	14	7
Soru 14	28	32	18	13	9
Soru 15	22	42	22	8	6
Soru 16	31	37	17	9	6
Soru 17	18	50	13	15	4
Soru 18	20	32	13	19	16

Tablo 1’de belirtildiği gibi araştırmaya katılan öğrencilere Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkilerini incelemeye yönelik anket formu uygulanmıştır. Uygulanan ankette araştırmaya katılan öğrencilere 1. soru olarak “dijital oyunlar oyun görselleri çizdiğim resimleri kurgulamada bana yardımcı olmaktadır” sorusu yöneltilmiştir ve en çok “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, oyunlardaki görsellerin, öğrencilerin çizim yaparken kompozisyon oluşturma ve kurgusal düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğunu düşündüklerini ortaya koymaktadır. 2. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun görsellerin yaratıcılığımı geliştirdiğini düşünüyorum” sorusuna en çok “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunlarda yer alan görsel unsurlarının öğrenciler üzerinde yaratıcı düşünmeyi teşvik edici bir etkisi olduğunu göstermektedir. 3. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun görsellerini sanat çalışmalarında kullanıyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı en fazla tercih edilmiştir. Araştırmaya katılan öğrenciler dijital oyunların sanatsal üretim süreçlerine doğrudan ilham kaynağı olduğunu düşünmektedir. 4. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlarda bulunan görselleri resimlerime yansıtıyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Öğrenciler, oyunların görsel dünyalarının sanatsal üretimlerine yansıdığını düşünmektedir. 5. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynađığım dijital oyunlarda bulunan görsellerin sanatsal gelişimime katkıda bulunduğunu düşünüyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” ifadesi en yüksek oranda seçilmiştir. Bu bulgu, dijital oyunların sadece eğlence amacıyla değil, aynı zamanda öğrencilerin sanatsal bakış açılarını ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren bir araç olarak işlev görebileceğini ortaya koymaktadır. 6. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlarda bulunana görsellerin farkındalık kazandırdığını düşünüyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı öne çıkmıştır. Dijital oyunların sadece eğlenceli bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda görsel algı ve estetik anlayış geliştirmede de önemli bir rol oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. 7. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlarda bulunana görsellerin farkındalık kazandırdığını düşünüyorum” sorusu yönelik “kesinlikle katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunların görsel unsurlarının farkındalık oluşturma açısından etkili olduğunu göstermektedir. 8. soru olarak “dijital oyunlarda bulunan görsellerin estetik bakış açımı geliştirdiğini düşünüyorum” sorusuna öğrenciler “kesinlikle katılıyorum” yanıtını tercih etmişlerdir. Bu, dijital oyunlardaki görsellerin öğrencilerin estetik anlayışları üzerinde güçlü bir şekilde etkili olduğunu ve bu etkileşimin onların estetik bakış açısını geliştirdiğini göstermektedir. 9. soru olarak öğrenciler “dijital oyunlarda bulunan görsellerin renk ve biçimsel özelliklerini çizimlerimde kullanıyorum” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” ifadesi en yüksek oranda seçilmiştir. Bu durum, dijital oyunların görsel unsurlarının, özellikle renk paletleri ve biçimsel özelliklerinin, öğrencilerin çizim süreçlerinde önemli bir kaynak oluşturduğunu ifade etmektedir. 10. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynađığım dijital oyunların sosyal medya hesaplarını takip ediyorum” sorusuna “kesinlikle katılmıyorum” yanıtı verilmiştir.

Öğrenciler, dijital oyunların sosyal medya üzerindeki varlığına karşı sosyal medya hesaplarını takip etmediklerini belirtmişlerdir. Bu, öğrencilerin dijital oyunlarla olan ilişkilerinin, oyun oynamanın ötesine geçmediğini ve oyunların tanıtım ya da sosyal medya etkisiyle fazla ilgilenmediklerini göstermektedir. 11. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun görsellerinde yer alan görseller farklı bakış açıları kazanmama yardımcı oluyor” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunların görsel içeriklerinin, öğrencilerin düşünce ve estetik anlayışlarını genişletmede önemli bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. 12. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunlar duygu ve düşüncelerimin şekillenmesini sağlıyor” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” cevabı tercih edilmiştir. Bu öğrencilerin, dijital oyunların bireylerin psikolojik ve duygusal durumları üzerinde belirgin bir etki yarattığını vurgulamaktadır. 13. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunlar kendi hayal dünyamı yaratmama neden oluyor” sorusuna yönelik “kesinlikle katılıyorum” cevabı öne çıkmıştır. Bu sonuç, dijital oyunların bireylerin yaratıcılıklarını ve hayal gücünü geliştirmelerine neden olmaktadır. 14. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlar yaratıcı güçlerimi geliştirerek çevreyi gözlemimin gelişmesine yardımcı oluyor” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Bu, öğrencilerin dijital oyunların hem yaratıcılık hem de çevresel farkındalık üzerinde olumlu bir etki yarattığını ortaya koymaktadır. 15. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlar bireyin yaratıcılıkla ilgili becerilerinin gelişmesine fırsat verir” sorusuna yönelik “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunların öğrenciler tarafından yaratıcı yetenekleri geliştirmede etkili bir araç olarak görüldüğünü göstermektedir. 16. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunların görselleri yeni ve farklı fikirler üretebilmeme yardımcı olur” sorusuna yönelik “katılıyorum” cevabı öne çıkmıştır. Öğrenciler, dijital oyunların görsel unsurlarının, yaratıcılık süreçlerinde önemli bir kaynak olarak işlev gördüğünü ortaya çıkarmaktadır. 17. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunlarda bulunan görseller yeni ve özgün fikirler üretmeme yardımcı olur” sorusuna “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Dijital oyunların görsel içerikleri, öğrencilerin yaratıcı süreçlerini destekleyerek yeni ve özgün fikirler geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır. 18. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun uygulamalarındaki görselleri çizimlerime yansıtılmaktan mutluluk duyuyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Bu sonuç, öğrencilerin dijital oyunların görsel unsurlarının, sanatsal ifadelerinde önemli bir rol oynadığını ve bu süreçten keyif aldıklarını göstermektedir.

Anket sonuçlarına bakıldığında, araştırmaya katılan öğrencilerin çoğunluğu, dijital oyunların görsel içeriklerinin, onların yaratıcı düşünme becerilerini ve sanat üretim süreçlerini desteklediğini belirtmiştir. Özellikle, dijital oyun görsellerinin sanatsal çalışmalarına ilham kaynağı olduğunu ve kendi çizimlerinde bu görselleri yansıttıklarını ifade etmişlerdir. Bu da dijital oyunların, yalnızca eğlence değil, aynı zamanda sanatsal gelişim ve yaratıcı ifadeler için de önemli bir araç olduğunu göstermektedir. Öğrenciler, dijital oyunların renk ve biçimsel özelliklerini çizimlerinde kullanarak, estetik bakış

açılarını geliştirdiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca, oyunların görsel unsurlarının, onların görsel farkındalıklarını artırarak sanat anlayışlarını derinleştirdiği vurgulanmıştır. Bunun yanında, dijital oyunların duygusal ve psikolojik etkilerinin de önemli olduğu, oyunların düşünceleri şekillendirdiği ve hayal gücünü geliştirdiği bulunmuştur. Dijital oyunların sosyal medya üzerinden takip edilmesi konusu ise katılımcılar arasında çok yaygın bir eğilim olarak görülmektedir. Bu durum, öğrencilerin dijital oyunlarla olan ilişkilerinin daha çok oyun içeriği ve deneyimi üzerine odaklandığını, sosyal medya etkisinin sınırlı olduğunu göstermektedir.

3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu Verilerinin Analizi

Yarı yapılandırılmış görüşme formu bulguları alt başlıklar şeklinde kapsamlı olarak aşağıdaki tabloda incelenmiştir. Her bir alt başlıkta yer alan sorulara ilişkin bulgular ve görüşme yapılan kişilerin görüşlerinden örnekler ayrıntılı olarak verilmiştir.

Tablo 2. “Dijital oyun uygulamalarında bulunan görsellerin yaratıcılığı geliştirmesi, yeni ve farklı fikirlerin üretilmesindeki etkisi nasıldır? Olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Fiziksel Ağrılar (Olumsuz Yönleri)	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10
Hayal Dünyasını Geliştirir (Olumlu Yönleri)	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K3: Olumlu etkisi hayal gücünü geliştirir, olumsuz etkisi göz bozukluğu, boyun ağrıları vb. durumlar.

K7: Hayal dünyamı geliştirmeme yardımcı oluyor, olumsuz etkileri şiddete yönlendiriyor.

Öğrencilerin tamamı "dijital oyun uygulamalarında bulunan görsellerin yaratıcılığı geliştirmesi ve yeni, farklı fikirler üretmesindeki etkisi nasıldır? Olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?" sorusuna verdikleri yanıtlarda, genellikle fiziksel ağrıları olumsuz bir yanıt olarak belirtmişlerdir. Ancak olumlu yönde, dijital oyunların hayal dünyalarını geliştirdiğinden bahsedilmiştir.

Tablo 3. “Oynadığınız dijital oyun uygulamalarındaki görseller hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız” sorusuna ilişkin bulgular:

Kod	Öğrenciler
Yaratıcı	K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K10
Bilgilendirici	K2, K9

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K5: Oynadığım oyunlardaki görseller bir konuya daha yaratıcı bakmamı sağlıyor.

K2: Dijital oyunlardaki görsellerin İngilizce olması İngilizce bilgimi arttırıyor.

Öğrencilerin neredeyse tamamı dijital oyunların öğrenme süreçlerine ve yaratıcılığa katkıda bulunduğunu vurgulamaktadır.

Tablo 4. “Dijital oyun görsellerini Görsel sanatlar dersinde resimlerinize yansıtır mısınız? Neden?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Öğretmenimizin verdiği çizimleri yapıyoruz	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K5: Okuldaki görsel sanatlar dersi öğretmenimiz kendisi ne istiyorsa onu çiziyoruz.

K8: Öğretmenimiz bu tarz şeyler çizmemize müsaade etmiyor.

Verilen cevaplardan da anlaşılacağı üzere öğrenciler, okulda öğretmenlerinin kendilerine verdikleri çizimler üzerinden derse devam ettiklerini ve öğretmenlerinin buna izin vermediğini ifade etmiştir.

Tablo 5. “Dijital oyun uygulamalarında en çok etkilendiğiniz görseller hangileridir? Neden?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
3 Boyutlu Gerçekçi Karakterler	K1, K2, K5, K6, K8
Arka Plan Ve Oyuna Yeni Gelen Efektler	K3, K4, K7, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K1: Oyun sahnelerinin aşırı gerçekçi olması sanki gerçek dünyadaymışım gibi hissettiriyor.

K10: Oyundaki farklı efekt ve arka planları eğlenceli buluyorum.

Cevaplar, öğrencilerin dijital oyunlardan nasıl etkilendiklerine dair iki farklı bakış açısı ortaya koymaktadır. Bir grup öğrenci, oyunları oynarken gerçek dünyadaymış gibi hissetmenin etkileyici olduğunu vurgularken, diğer grup ise oyunlardaki görsel arka planlar ve efektlerin büyüleyici olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6. “Dijital oyun görselleri Görsel Sanatlar Dersi’nde faydalı olabilir mi?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Evet. Olabilir	K1, K2, K5, K6, K8, K9, K10
Hayır. Faydalı bulmuyorum	K3, K4, K7

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K2: Faydalı olabilir çünkü çizimlerimiz daha güzel ve yaratıcı olabilir.

K7: Oyun görsellerinin görsel sanatlar dersime faydalı olabileceğini düşünmüyorum.

Öğrencilerin birçoğu dijital oyun görsellerinin yaptıkları çizimleri daha yaratıcı yapabileceğini düşünürken, diğerleri oyun görsellerinin görsel sanatlar dersine katkı sağlamayacağını belirtmiştir.

Tablo 7. “Dijital oyunlar ile ilgili yapılan tasarımlar gelecekteki meslek seçiminizde etkili olur mu?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Meslek Seçimimde Etkili Olur	K1, K2, K5, K6, K8, K9,
Meslek Seçimimde Etkisi Olmaz	K3, K4, K7, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K5: Yapmak istediğim meslek tasarım alanında olacağından dolayı etkili olacaktır.

K3: Tasarımla ilgili bir meslek düşünmediğim için etkisi olmayacaktır.

Öğrencilerin bir kısmı gelecekte tasarımla ilgileneyeceği için oyunlardaki tasarımların meslek seçiminde etkisi olacağını savunurken diğer öğrenciler tasarımla ilgilenmediklerinden etkisi olmadığını söylemektedir.

Tablo 8. “En çok oynadığınız dijital oyunlar hangileridir? (Korku, Gerilim, Hayatta Kalma, Tower Defans, Arcade, Hikaye Tabanlı Oyunlar, Denenmemiş Oyunlar) Neden bu oyunları tercih ediyorsunuz?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Hayatta Kalma	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K8: Hayatta kalma oyunları zaten hikâye tabanlı olduğu için gerilim, korku hepsi var.

K1: Hayatta kalma oyunları uzun soluklu ve bir emek istediği için en çok onu oynuyorum.

Öğrencilerin tamamı hayatta kalma ile ilgili oyunları oynadıkları cevabını vermiştir. Bu oyunlar bütün duygu ve heyecanı barındırdığı için en çok tercih edilen oyun türü olmuştur.

Sonuç

Bu araştırma, dijital oyun görsellerinin ortaokul öğrencilerinin yaratıcılığına katkısını ortaya koymak, ortaokul öğrencilerinin dijital oyunların görsel iletişim tasarımı becerilerine katkısı hakkındaki düşüncelerini belirlemek ve dijital oyunların tasarımlarıyla ilgili öğrenci görüşlerini tespit etmek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Elde edilen bulgular, dijital oyunların sanatsal gelişim, görsel algı ve estetik anlayış üzerinde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Öğrenciler, oyunlardaki görsellerin yaratıcılıklarını desteklediğini, sanat çalışmalarında ilham kaynağı olduğunu ve görsel tasarım becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Özellikle üç boyutlu gerçekçi görsellerin dikkat çekici bulunduğu ve sanatsal üretim süreçlerine doğrudan yansıtıldığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, dijital oyunların uzun süreli kullanımı sonucunda fiziksel rahatsızlıklara yol açabildiği tespit edilmiştir. Ayrıca, dijital oyunların eğitimle ilişkisine dair öğrenci görüşleri farklılık göstermektedir. Araştırma sonucunda, dijital oyunların yalnızca eğlence aracı olmadığı, aynı zamanda sanatsal ve yaratıcı süreçleri destekleyen bir kaynak olduğu anlaşılmaktadır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu, oyunların görsel tasarım unsurlarının kendilerine estetik bakış açısı kazandırdığını ve sanatsal ifade biçimlerini zenginleştirdiğini vurgulamıştır.

Bu bulgular doğrultusunda, dijital oyunların sanat eğitimi bağlamında daha bilinçli ve verimli bir şekilde kullanılabilmesi için eğitimcilerin bu görselleri ders içeriklerine entegre etmeleri önerilmektedir. Ayrıca, dijital oyunların olası fiziksel ve psikolojik etkilerine karşı bilinçli kullanımın teşvik edilmesi gerekmektedir. Gelecekte yapılacak araştırmalarda, farklı yaş grupları ve oyun türleri arasındaki etkileşimlerin incelenmesi, dijital oyunların eğitimdeki potansiyelini daha kapsamlı bir şekilde değerlendirmeye yardımcı olabilir.

Extended Abstract

While computers and technological developments provide convenience in many areas of life, they have also become the focal point of entertainment and game tools. Urbanization and shrinking physical playgrounds have caused digital games to replace traditional games. This transformation has resulted in the visuals in digital games affecting the visual perception of individuals and revealing visual differences. In the context of Visual Arts Education, the progressive education movement, which focuses on children's developmental characteristics, interests and abilities, has emphasized the importance of creative thinking and the quality of art education programs with this change.

The main purpose of this study is to determine the effects of visuals in digital game designs on the creativity of middle school students within the scope of art education. The research was conducted with a mixed research method where quantitative and qualitative data were used together. The study group consisted of a group of 100 6th and 7th grade students taking Visual Arts courses in Samsun province, and semi-structured interviews were conducted with 10 volunteer students selected with the maximum diversity sampling method for the purpose of collecting qualitative data.

The research results reveal that digital games positively contribute to students' creative thinking, visual design and artistic development processes. Three-dimensional realistic visuals in particular have been a source of inspiration for students. However, it has been determined that digital games can also cause physical discomfort. Students stated that they experienced problems such as visual impairment and neck pain, but stated that these games improved their imagination. According to the survey results, digital games help students develop their editing, creative thinking and visual design skills. It was also stated that games were a source of inspiration in art works and were reflected in their artistic productions.

In addition to the positive effects of digital games on artistic development, visual perception and aesthetic understanding, it was observed that they increased students' environmental awareness. While the creative and informative aspects of games were prominent, students stated that teachers avoided reflecting digital game visuals in artistic works. It was observed that survival games were the most preferred game category among students due to their tension and story elements.

While some students thought that digital games contributed to the visual arts course, others found this contribution insufficient. While there were students who thought that the designs of the games could affect their future career choices, students who were not interested in this field stated that they did not have any effect. Overall, research shows that digital games play a role as an important resource in creative processes and artistic expressions.

Kaynakça | References

- Akdemir, E., ve Yavuz, Ö. (2018). Öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri, teknolojiye yönelik eğilimleri ve bireysel girişimcilik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 13(27).
- Akman, E., ve Bircan, M. A. (2021). Öğrencilerin teknolojiyle kendi kendine öğrenme ve bilgisayarca düşünme becerilerinin incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 40(1), 12-22.
- All, A., Nunez Castellar, E. P., ve Van Looy, J. (2014). Measuring Effectiveness in Digital Game-Based Learning: A Methodological Review. *International Journal of Serious Games*, 1(2).doi:10.17083/ijsg.v1i2.18.
- Altan, M. Z. (1998). Eğitim fakülteleri, teknoloji ve değişim. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 15(15), 295-304.
- Creswell, J. W. (2021). A concise introduction to mixed methods research. SAGE publications.
- Çalikoğlu, L. (2005). Çağdaş Sanat Konuşmaları. Yapı Kredi yayınları.
- Demirkale Kukuoğlu, O. C., ve Koyuncu, S. S. (2024). Çocukların Teknolojiyle Etkileşimini Şekillendiren Grafik Arayüz Tasarımları. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(156), 171-189, <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.77940>
- Demirkale Kukuoğlu, O. C. ve Koyuncu, S. (2022). Çocuklara Yönelik Oluşturulan Grafik Arayüzü Tasarımlarında Bulunan Görsel Metaforların Dönüşümü. *Akdeniz Sanat*, 16(30), 345-363.
- Dönmez Usta, N., ve Turan Güntepe, E. (2019). Dijital Oyun Tasarılmanın Öğrenmeye Etkisi. *Journal of Social Sciences Institute/Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(18).
- Kelekçi, M. (2021). Dijital Oyunlarda Tipografinin Tasarıma Etkisi. *Yıldız Journal of Art and Design*, 8(2), 53-61.
- Liu, K. H. (2007). Teaching digital art in art teacher education: recommendations for Taiwanese pre-service elementary art teachers in the digital age (pp. 1-231). Teachers College, Columbia University.
- Orhan, D., Kurt, A. A., Ozan, Ş., Vural, S. S., ve Türkan, F. (2014). Ulusal eğitim teknolojisi standartlarına genel bir bakış. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(1), 65-78.
- Sürek, A. (2021). Dijital oyunların ortaöğretim görsel sanatlar dersine katkısına yönelik öğrenci görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldırım, E. (2016). Dijital oyun tasarım programlarının eğitimde önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi (MBD)*, 5(2).
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2003). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, K., ve Altınkurt, Y. (2011). Öğretmen adaylarının Türk eğitim sisteminin

sorunlarına ilişkin görüşleri. *Uluslararası insan bilimleri dergisi*, 8(1), 942-973.

Zin, N. A. M., Jaafar, A., ve Yue, W. S. (2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. *WSEAS transactions on computers*, 8(2), 322-333.



Dijital Teknolojiler ve Mahremiyet Bağlamında Kişisel Sağlık Verilerinin Korunması

Emine Betül Ayaz | ORCID: [0009-0000-5128-1744](https://orcid.org/0009-0000-5128-1744) | ayaz.emine@std.izu.edu.tr

İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul, Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/00xvwqp40>

Öz

Bilim, sınırları olmayan bir evren misali insanoğlunu sürekli yeni bir köşesine doğru cezbetmektedir. Sadece tedavi alanında değil, tıbbın araştırma ve geliştirme alanında da etkisini hissettiren teknoloji yardımıyla tıbbi çalışmalar esnasında özel veriler toplanmakta ve bu veriler üzerinden hayati öneme sahip araştırma ve değerlendirmeler yapılmaktadır. İnsana ait her olgunun gelişim kapasitesi merakla araştırılıp, tüm detayları ile incelenmektedir. Yapılan çalışmalarda sınırları çizilmiş bir usulün varlığı gelişimi desteklerken, ilkelerden mahrum bir yöntemin söz konusu olması halinde bazı hak ihlalleri ve tartışılan etik değerler kendisini gösterebilmektedir. İnsanın sahip olduğu tüm özellikler son derece kıymetli iken biyolojik veriler ve bu veriler üzerinden gerçekleşecek uygulamalardaki süreç daha korunaklı bir alana ihtiyaç duymaktadır. Hem uluslararası hem de ulusal hukuk gereği kişisel hak ve özgürlükler koruma altına alınmıştır. Ülkeler nezdinde değişkenlik gösterse de artık çerçevesi çizilmiş olan bireysel haklar “mutlak değer” kavramı ile ilintilidir ve bu hususta yasal statü benimsenmiştir. Yeni nesil sağlık çalışmalarının özünde insanın biyolojik materyalleri yer aldığı için araştırma ve çalışmalarda kullanılacak insana özgü her şey de bu mutlak değerden nasibini alacaktır. Bu değerlerin, küresel metinlerin de temelini oluşturan “insan onuru” için özenli bir şekilde kullanılması kaçınılmazdır. Çalışmaların omurgasını teşkil eden kişisel verilerin korunması ise hukuken tartışılmaz değer örgüsünde ana unsur olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmada mevcut koşullar değerlendirilerek dijitalleşme-kişisel veri-insani değer ve mahremiyet noktasında değerlendirme yapılmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler

Dijital Teknoloji, Etik, Kişisel Veriler, Veri Güvenliği, Mahremiyet

Atıf Bilgisi

Ayaz, Emine Betül. (2025). Dijital Teknolojiler ve Mahremiyet Bağlamında Kişisel Sağlık Verilerinin Korunması. Türkiye Medya Akademisi Dergisi, Sayı: 9 (Şubat 2025), 19-36. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933897>

Geliş Tarihi	30.12.2023
Kabul Tarihi	23.02.2025
Yayın Tarihi	28.02.2025
Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
Etik Beyan	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Yazar Katkıları	Emine Betül Ayaz (%100)
Benzerlik Taraması	Yapıldı - Turnitin
Etik Bildirim	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Telif Hakkı & Lisans	Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.



In the Context of Digital Technologies and Privacy Protection of Personal Health Data

Emine Betül Ayaz | ORCID: [0009-0000-5128-1744](https://orcid.org/0009-0000-5128-1744) | ayaz.emine@std.izu.edu.tr

Istanbul Sabahattin Zaim University, Institute of Graduate Studies, İstanbul, Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/00xvwqp40>

Abstract

Like a universe without borders, science constantly attracts humanity to a new corner. With the help of technology, which makes its impact not only in the field of treatment but also in the field of research and development of medicine, unique data is collected during medical studies, and vital research and evaluations are carried out on these data. The developmental capacity of every human phenomenon is researched with curiosity and examined in all its details. While the existence of a method of withdrawn boundaries supports development in the studies carried out, if a method devoid of principles is used, some rights violations and controversial ethical values may manifest themselves. While all human characteristics are precious, biological data and the process of applications that will be carried out through these data need a more protected area. Personal rights and freedoms are protected under both international and national law. Although it varies among countries, individual rights, whose framework has now been drawn, are related to the concept of "absolute value," and their legal status has been adopted. Human biological materials are at the core of new-generation health studies. Everything specific to humans used in research and studies will also share this absolute value. It is inevitable for these values to be used carefully for "human dignity," which forms the basis of global texts. Protecting personal data, which forms the backbone of the work, is accepted as the central element in the legally indisputable value structure. In this study, an evaluation will be conducted by examining current conditions in the context of digitalization, personal data, human values, and privacy.

Keywords:

Digital Technology, Ethics, Personal Data, Data Security, Privacy

Citation

Ayaz, Emine Betül. (2025). Dijital Teknolojiler ve Mahremiyet Baęlamında Kişisel Saęlık Verilerinin Korunması. Türkiye Medya Akademisi Dergisi, Sayı: 9 (Şubat 2025), 19-36. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933897>

Date of Submission	30.12.2023
Date of Acceptance	23.02.2025
Date of Publication	28.02.2025
Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Author Contribution	Emine Betül Ayaz (%100)
Plagiarism Checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Complaints	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Copyright & License	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0 .

Giriş

Tıp ile teknolojinin birleşmesi sonucu hızla ilerleyen gelişmeler bir taraftan insana fayda ve hizmet amacı güderken diğer taraftan çerçevesi çizilemeyen çalışmaların kötü amaçlar doğrultusunda kullanılması veya öngörülemeyen sonuçlar uğruna denenmesi gibi olumsuzluklar ile de karşılaşabilmektedir. Çünkü bilim, insanın yaşama dair daha fazlasını bilme ve öğrenme hevesi doğrultusunda çok yönlü kullanılabilen ve tarihte örnekleri olduğu üzere hem bireysel hem de toplumsal tahribatlara sebep olabilmektedir. Bu yüzden tüm bu çalışmaların hukuki düzenlemeler ve etik değerler ile sınırlarının çizilmesi, çalışmaların odak noktasındaki insanın ve insana özgü olan değerlerin kötü niyetlerle kullanılmasına engel olunması mutlak gereklilik halini almıştır. Hukuksal bazı çerçeve çalışmaları ile hem uluslararası hem de ulusal mevzuatta korunmaya çalışılan yararın önemli kısmını insanın özgün değerlerinin korunması oluşturmaktadır. Bu koruma ekseninde “insanın kişisel mahremiyeti” mefhumu doğmakta ve geniş bir perspektiften değerlendirilmeye muhtaç hale gelmektedir.

Mahremiyet, insanın başkalarına karşı özgürlük alanını koruyan ve aynı zamanda varlığını ifade biçimine de imkân veren çift yönlü güce sahiptir. Özgün iradesini merkeze alarak kontrol alanı içerisindeki şeylerin alenileşmesi için yapacağı denetimini de mahremiyet ile belirler (İzgi, 2014, s. 27). Bu ilişki bağlamında insan tüm yaşamsal faaliyetlerinde mahrem alanını belirleme ve bunun korunmasını isteme hakkına sahiptir. Bu yönüyle özellikle bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin insanın özerk alanına daha fazla müdahale ve hak ihlaline sebep olma potansiyeli gözetilerek, felsefi ve ahlaki kriterler daha fazla konuşulmaya başlanmıştır.

Modern akış içerisinde bilgilerin de hızla akışı ve büyük güce evrilmesi bilgi güvenliği sorununu çok yönlü olarak tartışılmaya muhtaç hale getirmiştir. İrade beyanıyla aktarılan ihtiyari bilgiden hareket kaynaklı irade dışı büyük verilerin işlenmesine dönüşüm özellikle sağlık alanında kişisel değerlerin kötüye kullanımı ve mağduriyete sebep olabileceği gibi haklı endişelerin de kaynağını oluşturmaktadır. Zira verilerin kapasitesi ve çeşitliliği gün geçtikçe büyüyerek baş muazzam hızıyla farklı mekanizmaların odağında ciddi talep görmektedir.

Bireyin sağlıkla ilgili bilgileri kişilik hakkı değerlerindedir (Zevkililer vd., 2015, s. 97). Bu nedenle mutlak hak kategorisinde özel değere haizdir ve dış etkenlerin olumsuz müdahalelerine karşı yasalarla korunmaya alınmıştır. Bireyin sağlığına ilişkin bilgilerin tasarrufunu başkasına bırakması ise istisnai durumlarda ve ancak rızası dahilinde mümkün olabilmektedir (Dural & Öğüz, 2020, s. 104).

Teknolojik gelişmelerin yansımaları olarak bilişim sektörünün sağlık alanında etkin bir şekilde hizmet veriyor olması, hasta verileri ile kişisel bilgilerin çoğunlukla dijital ortamlarda depolanması nedeniyle mahremiyet ilkesi hak temelli çalışmalarda daha yüksek sesle dile getirilmektedir. Yakın zamana kadar kişisel bilgilerin edinilmesi, saklanması,

paylaşılması ile ilgili hususlarda kapsamlı bir düzenlemenin bulunmaması, kişi varlığı değerlerinin tehdit altında olması kaygısıyla işleyişlerde büyük problemleri de beraberinde getirmiştir. Farklı çalışma alanlarında ihtiyaç duyulan kişisel bilgiler, niteliği itibariyle sağlık alanında kullanıldığında karşılıklı güven unsurunun önemi daha da artmaktadır.

Biyoloji ve tıp bilimlerinin bir araya gelmesi üzerine literatüre kazandırılan “biyotıp” kavramı son yıllarda modern ve “çağdaş tıp” olarak da adlandırılmaktadır. Genetik çalışmalar, üremeye yardımcı teknikler, kök hücre ve kordon kanı bankacılığı gibi tıbbi alanlarındaki modern gelişmeler, uygulamanın altyapısını teşkil eden bilgilerin güvenliği ve kişilerin mahremiyetinin sağlanması gibi başka bir sorunsalı da beraberinde getirmiştir. Mevcut hukuki yapının yetersiz olması nedeniyle 2016 yılında kabul edilerek hayata geçirilen 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu genel amaçlar doğrultusunda Anayasada da zikredilen “özel hayatın gizliliği”ni koruma altına almaktadır. Bu kanunun penceresinden bakıldığında, bahse konu çalışmalarda kişisel verilerin de korunduğunu söyleyebiliriz ancak yeterli olmadığı birçok nokta mevcuttur. Bu makale kapsamında genel analiz yapılarak göze çarpan eksiklikler değerlendirilmeye çalışılacaktır.

1. Kişisel Veri-Hassas Veri

1950’li yıllarda Henrietta Lacks isimli hastada keşfedilerek rızası ve bilgisi dışında elde edilen özel nitelikli ölümsüz hücreler HeLa ismiyle yıllarca çeşitli araştırmalarda kullanılmış ve hücre sahibinin adı anılmaksızın ona ait biyolojik özellik üzerinden tıp alanında binlerce akademik başarı sağlanmıştı. 2010 yılına kadar gizli tutulan bu olayın ortaya çıkmasından sonra hasta rızası, onam ve biyolojik maddelerin kullanımı, insan doku ve hücrelerinin metalaştırılması, kişisel verilerin korunması gibi tıp hukukuna dair kavramlar tıp tarihindeki tartışmalarda yerini almıştır (Ünsal & Büken, 2018, s. 250).

Bir insanı başkalarından ayıran özelliklerin tamamı kişisel veri olarak kabul edilir. 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu (KVKK) tanımına göre; “*Kişisel veri: Kimliği belirli veya belirlenebilir gerçek kişiye ilişkin her türlü bilgi*” olarak ifade edilmektedir (Madde 3/1-d). Bu şartı sağlayan yazılı ya da dijital şekilde oluşturulmuş, belge niteliğini haiz her türlü bilgi kişisel veri olarak değerlendirilir. Kişiye ait bilgi zincirinin korunmasındaki hukuki değer ise; kişi özerklidir. Kişisel verilerin veri bütünlüğü içerisinde katmanlı bir ölçeklendirmesi söz konusudur ve kanun koyucu bu ölçeği hassas verileri belirlerken kullanmıştır. KVKK madde 6’ da “özel nitelikli kişisel veri” olarak konumlandırılan, bireyin mahrem alanının neredeyse çekirdeğini oluşturan bilgilerden sağlık ve cinsel hayata dair olanların işlenmesine dair koşullar ayrıca belirtilerek bu bilgilerin özerkliğine dikkat çekilmiştir (Yücel & Sert, 2023, s. 212). İnsana dair bilgilerin tamamı korumaya değer iken bir kısım bilgiler daha özel nitelikte olmaları nedeniyle ön plana çıkmaktadır ve buradaki amaç hassas verilerin korunması ile insanın toplumsal itibarının güçlendirilmek istenmesidir (Bulut, 2020, s. 123). Hukuk doktrininde kişisel verilerin korunmasının özel hayatın gizliliğine bağlı ikincil bir hak olduğu ya da teknolojik ilerlemeye bağlı olarak özel hayatın gizliliğinin kişisel veriler için beklenen korumayı

sağlamada yetersiz kalması karşısında müstakil bir hak olduğu yönünde farklı görüşler mevcuttur. Ancak kişisel verilerin gizli olsun ya da olmasın özel hayata dair bilgileri içermesi ve kişilik değerine bağlı olması nedeniyle son dönem yargı içtihatlarında ayrı bir hak kategorisinde değerlendirilmiştir (Dülger, 2015, s. 45).

Hem genel hukuk hem de sağlık hukuku alanında önemli olan hassas verilerin koruma alanı ulusal ve uluslararası ölçekte belirlenmiş, korunmasına dönük ilkelere dikkat çekilmiştir. Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesinin (AİHS) 8. Maddesi ile işaret edilen özel hayatın gizliliği ilkesinin Anayasa 20. Maddesindeki yansıması daha genel iken ek fıkradaki (Ek fıkra: 7/5/2010-5982/2 md) KVKK' nın yasal zeminini hazırlayan hüküm iç hukukumuzda daha özel, kişisel veri-mahrem alan ilişkisini vurgulaması açısından temel kabul edilmektedir. Sadece yerel değil, küresel ölçekte de dijitalleşmenin etkilerinin artması, mahremiyet ihtiyacının sadece etik değerler ile korunamayacağını anlaşılmaması karşısında yazılı ilkelerin belirlenmesi ve benimsenmesi zaruretini ortaya çıkarmıştır. AİHS'nin genel tanımlamasının akabinde kişisel veri konusunda uluslararası ilk metin olan 1981 tarihli "Kişisel Nitelikteki Verilerin Otomatik İşleme Tabi Tutulması Karşısında Şahısların Korunmasına Dair Sözleşme", 1995 tarihli 95/46EC Sayılı "Kişisel Verilerin İşlenmesi ve Serbest Dolaşımı Bakımından Bireylerin Korunmasına İlişkin Avrupa Parlamentosu ve Avrupa Konseyi Direktifi", 7 Aralık 2000 tarihinde kabul edilen "Avrupa Temel Haklar Şartı" ile kişisel veri kavramına evrensel boyutta özgün bir alan tahsis edilmesinin adımları atılmıştır.

2. Kişisel Veri - Mahremiyet İlişkisi

İngiliz filozof Jeremy Bentham'ın bir hapisane modeli olarak kurguladığı ve sonra felsefi ve sosyolojik bir kurama dönüşen, "her yerin gözlenmesi" anlamına gelen "Panoptikon", modern dünyada tüm bireylerin gözetlendikleri fikri ile yaşamaya mahkûm olması şeklinde bir metafora dönüşmüştür. Kişisel mahremiyete vurgu yapan tüm çağdaş metinler bu kuramın araladığı kapıdan bakarak gördükleri tabloyu birey özgürlüğü açısından güncellemektedir.

Bentham, 1787'de yazdığı mektupta tasarladığı yapı modelinin tüm kurumlara uygulanabilir olduğunu ifade etmektedir (Bentham, 2016, s. 12). Günümüze evrilmiş haliyle dijital gözlem araçlarını kullanarak sosyal alanda herkesi kontrol altında tutmak isteyen otoritenin veri toplama işlemi, gizlilik ve mahremiyet ilkesini çoğu zaman saf dışı bırakmaktadır. Bireylerin "iyiliği, güvenliği ve esenliği" amaçlanarak yapılan bu gözlemler, kamusal menfaat adına veri toplanması, özel bilgilerin kötü niyetli yaklaşımlara alet edilmesi, mahremiyetin ihlal edilerek kullanılması gibi tehlikeleri de içinde barındırmaktadır (Ertin & Az, 2022, s. 645). 21. yüzyıl itibarıyla artık her şeyin gözetlenebilir ve kontrol edilebilir olması dijital panoptikonu doğurmuştur. Öyle ki bakış açısından mahrum bu panoptikon oldukça verimlidir ancak her alandan, her türden ve herkes tarafından aydınlatılarak görülme aynı zamanda otoriteyi de beraberinde getirir. Bu otorite ağının günümüz versiyonunda klasik anlayıştan farklı olarak ciddi bir iletişimi ve

etkileşimi de mevcuttur ve bir yönüyle ortak şeffaflık anlayışının da tezahürüdür (Han, 2020, s. 67).

Mahremiyetin literatürdeki birçok tanımlamasına kaynaklık eden ve sloganlaşan “yalnız kalma hakkı” kişiler için özgürlük alanının merkezidir. Ama aynı zamanda başkaları ile birlikte olma, “kendi” liğini ifade etme ve özgürlüğünün gücünü kullanarak içerden dışarıya sınırlı paylaşımına karar verme yetisini de ifade eder (İzgi, 2014, s. 26). Mahremiyet tanımlamalarında farklı bakış açıları ile tanımsal analizler yapılırsa da hepsinin ortak noktasının “sınır” olgusunda birleştiğini görürüz. Dolayısıyla ortaya çıkan bu sınırın; çerçevesinin belirlenmesi, belirtilen sınıra dahil olmak için bireysel izin gerekli olması ve ihlal edilmesine karşı tedbir alınması gibi bazı ilkeler belirlemektedir (Düzgüner, 2022, s. 21). Özgür bireylerin toplumu oluşturmasının şartlarından biri olarak da görülen özel hayata ve mahremiyete saygı kişisel kimliği geliştirmeye de yardımcı olmaktadır. Kişisel bütünlüğü kapsamında mahremiyetin korunması, bireylerin başkaları ile sosyalleşmesini de etkilemektedir. İnsanın aynı zamanda sosyal bir aktör olarak üstlendiği tüm rolleri yerine getirmesinde mahremiyetinin sınırlarının belirlenmesi büyük bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmaktadır. Sosyal alandaki edimlerini yerine getirmek için özel alanından çıkan bireyin buradaki tavır ve davranışları kendi korunaklı alanının da bir yansıması olacaktır (Lokke, 2018, s. 21).

Bu ilişki bağlamında sadece sağlık alanında değil insan tüm yaşamsal faaliyetlerinde mahrem alanını belirleme ve bunun korunmasını isteme hakkına sahiptir. Mahremiyete dönük ihlaller yalnız devletin tasarrufundan dolayı değil özel şahıs ve kurumların iş ve işleyişleri nedeniyle de gerçekleşebilir. Özellikle bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin insanın özerk alanına daha fazla müdahale ve hak ihlaline sebep olma potansiyeline karşı yeni hukuki korum alanlarının oluşturulması ihtiyacı doğmaktadır (Yüksel, 2003, s. 183).

Tüm bu yorumlardan yola çıkarak kişisel verilerin kaydedilmesi, arşivlenmesi, paylaşılması birey mahremiyetine dokunan ve yasal olarak artık rıza kavramını gerekli kılan hallerdir. Kişisel Verileri Koruma Kanununun amacı, “*kişisel verilerin işlenmesinin disiplin altına alınması ve Anayasada öngörülen başta özel hayatın gizliliği olmak üzere temel hak ve özgürlüklerin korunmasıdır*” (Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Gerekçesi, Madde 1). Kanunun amaç izahını yapan Kişisel Verileri Koruma Kurumu; “*Kanun ile son yıllarda önem kazanan, kişinin mahremiyetinin korunması ile veri güvenliğinin sağlanması ve kişisel verileri işleyen gerçek ve tüzel kişilerin yükümlülükleri ile uyacakları usul ve esasların düzenlenmesi de bu kapsamda değerlendirilmektedir*” ifadeleri ile mahremiyetin korunması bağlamında verilerin güvenliğine vurgu yapmıştır (www.kvkk.gov.tr). Kanunun lafzından yaptığımız çıkarım, bireye ait özel bilgilerin muhafazası için yasal zemin oluşturularak yükümlülüklerin belirlenmesi ve devletin güvence bildirimini bir yükümlülük olarak sağlanmasıdır.

3. Sağlıkta Bilgi Mahremiyeti

Tıp alanında hastalara ait bilgilerin mahfuz bir değer olarak kabul edilmesi Antik Çağ'dan beri hekimlik mesleğinin temel ilkelerinden birisidir. M.Ö. 4 yüzyılda tıbbın kurucusu olarak benimsenen Yunanlı Hekim Hipokrat'ın hekimlik yeminindeki ifadeler, hastalara ait bilgilerin korunması prensibinin tarihi temeli olarak kabul edilmektedir; Hipokrat'ın tedavi ettiği hastaya ait olan ve başkalarının bilmemesi gereken bilgileri muhafaza ederek hiçbir yerde konuşmayacağını taahhüt eden ifadeleri günümüze kadar hasta ile hekim arasındaki güven ilişkisinin teminatı olmuştur (Altuner, 2015, s. 7). Güven ilişkisinin sağlanması ve hekimlik sanatının hakkıyla tatbiki için öncül ilke olan hastanın bilgilerinin saklanması günümüzde Kişisel Verilerin Korunması Kanunu ile daha önemli hale gelmiştir. Bilgi mahremiyeti, teknolojik imkanlarla genişleyen ve hasta bilgisinin bu imkanlar dahilinde çok daha geniş bir alanda tutulmasını gerektiren modern tıp için de altın kural olma özelliğini korumaktadır.

Sağlık hizmeti alırken kişinin bilgilerinden bazılarının kayda geçirilmesi, bu kayıtların sağlık hizmeti alıcısının izni doğrultusunda alınması ve dikkatli bir şekilde muhafaza edilmesi gerekir. Hassas kişisel veri olarak kabul edilen sağlık bilgilerinin muhafaza edilmesi aynı zamanda “hekimin sır saklama yükümlülüğü” ile de yakından ilişkilidir. Hekim, hastanın menfaati için hastaya ait bilgileri saklamak zorundadır çünkü bu bilgiler hekim ve hasta arasında sır niteliğindedir (Dülger, 2014, s. 43,80). Sağlık alanında kişilerin bilgilerine ulaşma ve tedavi sürecinin sağlıklı işlemesi için gerekli araştırmanın yapılması ile bu bilgilerin korunması sağlık personeline de “ahlaki bir görev” yüklemektedir (Avaner, 2018, s. 113). Bu yükümlülüğün bir yansıması olarak sağlık kurumlarında tüm sağlık personelinin mahremiyet prensibi doğrultusunda çalışması öngörülmüştür. Günümüzde neredeyse hastaya ait tüm kaydın dijital ortamda tutulması nedeniyle bu prensip teknolojik muhafaza anlamında sorumluluğu da söz konusu hale getirmiştir.

4. Veri Güvenliği

Tarihsel süreç içerisinde kısıtlı paylaşımlar ile edinilen bilgiler bugün çok büyük bir hızla akan bilgi seline dönüşmüş ve yaşamın birçok noktasında kontrol edilemez hale gelmiştir. Dijital ortamda ulaşılabilen verinin ölçeği her geçen gün artmakta ve bilginin kapasitesi de aynı oranda büyümektedir. Günümüz koşullarında 10 yıl önce elektronik ortamda depolanabilen verinin 32 katı, 20 yıl önceki verinin ise 1024 katının saklanabildiği düşünüldüğünde, bilgi akışının ve hızının büyüklüğü kısmen da olsa anlaşılabilir (Sağkaya, 2022, s. 528). Bilgilerin sağladığı fayda ve zaman yönetimindeki etkinliği sebebiyle dijital dünyadan her türlü veriye ulaşmak mümkün hale gelmiştir. Özellikle “büyük veri” (Big Data) kavramının ortaya çıkmasıyla bilgilerin kapsama alanlarının ve kullanım, işleme esaslarının da belirlenmesi için yöntem arayışları baş göstermiştir.

Büyük veri; geleneksel veri işleme sistemleri ile yönetilemeyecek kadar büyük veya sistemsel olmayan verileri analiz ederek düzenli ve anlamlı bilgi sağlamayı amaçlayan bilimin adıdır. 2005 yılında dillendirilmeye başlanan ve “veri gölü” (data lake) olarak

tanımlanan, yönetilmeye muhtaç verileri esas alan büyük veri her alanda bilgiyi içinde barındırmaktadır (Sütçü & AYTEKİN, 2018, s. 1569). Büyük verinin asıl unsurları hacim, hız ve çeşitliliğidir. Gelişen teknoloji ile büyük veri ekonomik bir güce dönüşmeye başlamıştır ve bu güç, gizlilik ihlali tehlikesini de içinde barındırmaktadır. (Mehmood vd., 2016, s. 1821). Karmaşık ve düzensiz bir şekilde akan devasa boyutlardaki ham bilginin işlenmesi için çalışan bilişim sistemleri günümüz bilgi teknolojilerini yönlendirmektedir.

Veri toplama sonucu ortaya çıkan algoritmalar, veri sahiplerinin kullanım geçmişleri doğrultusunda kendileri için uyarlanmış bazı profilleri ya da eşdeğer bazı hizmetleri sunmaktadır. Ancak veri toplama sonucu oluşacak algoritmalar ile hukukumuzun ana prensiplerinden olan irade serbestisinin örtüşmeyeceği düşünülmektedir. Verilerin toplanıp işlenmesi sonucu irade serbestisinin durumunu sorgulayan ve özellikle büyük veri sorunu penceresinden bakıldığında KVKK bağlamında hukuki bir korumanın bilhassa kişilik hakkı bağlamında var olması gerektiğini savunan Çetin'e göre başta kişinin açık rızası olmak üzere ilgili düzenlemenin içerdiği bütün koşulların işlevsel hale getirilmesi gerekmektedir (Çetin, 2016, s. 632). Sınır çizilemeyecek kadar büyük bilgi akışı içerisinde mahremiyet ihlaline sebep olabilecek verilerin durumunun ne olacağı hem bilişim hem de hukuk dünyasında tartışılmaktadır. Kişilik hakkının ihlale uğraması riski karşısında genel kullanımdan doğacak büyük imkanlar ve üretilen yararlı platformların çatışma hali mümkün olduğu için buna ilişkin uygun teknolojik alt yapı da ihtiyaç haline gelmektedir.

Lokke, Taylor Armerding' ten aktarımla büyük verinin beraberinde getirdiği beş problemi şöyle sıralar; Ayrımcılık, Güvenlik ihlali, Anonimliğe Veda, Devlete Verilen Geniş Yetkiler, Düzenlenmemiş Bilgi İşlem (Lokke, 2018, s. 65). Kanaatimizce bunlardan en önemlisi Ayrımcılık ve Güvenlik ihlalidir. Çünkü doğrudan özel hayata dair tehlikeleri barındırabilir ve kişisel mağduriyetlere yol açabilir. Örneğin etnik köken, inanç, siyasi görüş ayrımı içeren bilginin paylaşımı sonucunda bir kimsenin diğerleri tarafından ötekileştirilerek hak ihlaline uğrama ve zarar görme ihtimali mümkündür. Şu noktada büyük verinin kapasitesi arttıkça kişilerin korunmaya değer varlıkları için sorun kümesi de artacaktır.

Sağlık alanında büyük veri ise çeşitli kaynaklardan zaten toplanmış olan bilgilerin kullanım için bekliyor olması nedeniyle daha büyük veri yığını şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Biyolojik veriler, elektronik sağlık kayıtları, radyolojik görüntüler, tele tıp, mobil sağlık uygulamaları, sigorta kayıtları gibi geniş bir skala büyük veriye kaynak sağlamaktadır (Ünsal & Büken, 2018, s. 84). Tıbbi vakalarda kullanılmak üzere büyük bilgi yığınları içerisinde önemli olanlar analiz edilerek modern teşhis ve değerlendirme için kullanım imkânı sunulmaktadır. Böylece tedavide önceki kayıtlardan istifade edilerek tıbbi müdahalelerin olumsuz riskleri azaltılabilir. Bilgi sirkülasyonunun olduğu elektronik ortamlarda kullanıcılar kendilerine ait deneyimleri de paylaşarak sağlık sektörü için hazır veri sağlayan gönüllü veri üreticisi konumuna gelebilirler (Sütçü & AYTEKİN, 2018, s. 114). Bu nedenle paylaşılan bilgilerin kişilere ait olması veya onları tanımlaması durumunda mahremiyeti gözeten tedbirlerin alınması zaruri hale gelmektedir. Ancak tedbirlere, kişisel

verinin mahremiyetinin sağlanması ile verinin işlenip paylaşılması arasındaki yararın gözetilmesi de eşlik etmelidir. Burada tahmin edildiği gibi ciddi bir denge sorunu da ortaya çıkmaktadır (Vural, 2018, s. 22).

Türkiye’de sağlık sektöründen hizmet alan hastaların elektronik kişisel sağlık kayıtları Ulusal Sağlık Bilgi Sistemi (USBS) üzerinden toplanmaktadır. Hasta verileri her hastanenin kendi otomasyon sistemi üzerinden Sağlık Bakanlığına gönderilir. Dijital ortamda toplanıp depolanan verilerin güvenliği için şifreleme ve anonimleştirme sistemleri kullanılır. Bilgi sisteminde yaşanabilecek muhtemel bir güvenlik açığı sonucu hasta bilgilerinin kötü niyetli kişilerin eline geçme ihtimali de düşünüldüğünde mahremiyetin muhafazası için bu sistemlerle birlikte “*mahremiyet koruma teknolojileri*” de kullanılması elzem hale gelmiştir (Karaaslan vd., 2016, s. 2).

5. Biyotıp Çalışmalarında Veriler

Tıp alanında tedavi yöntemlerinin teknoloji yardımıyla gelişmesi ve özellikle kronik, genetik hastalıklarda dikkat çeken yeni nesil tedavi alanlarının açılması yeni sorunlara da kapı aralamıştır. İnsanın her zaman daha ötesini bilme ve risk alarak bazı tehlikeli alanlarda denemeler yapma isteği, araştırmaların ana unsuru olan “insan” için korunmaya muhtaç bazı hak silsilesinin de yeniden değerlendirilmesi ve çalışma ortamının korunaklı bir alan olduğu hususunda güven vermesi gerekmektedir. Örneğin; yapay dölleme ile çocuk sahibi olmak isteyen bir çiftin embriyo nakline kadar geçen sürecin hassasiyetle yürütülmesi ve özellikle mahremiyet hususunun taviz verilmeden uygulanması gerekmektedir. Olabilecek küçük bir ihmal nesep-soybağı problemlerinin yaşanması, maddi manevi zararın ortaya çıkması gibi birçok soruna da sebep olabilecektir.

Bu alanda kişisel verilerin korunması, birçok durumda hasta mahremiyetinin korunması şekline de evrilecektir. Çünkü biyotıp sahasının nesnesi olan kişi gönüllü, denek veya hasta olarak nitelendirilse de tüm etkinliklerin odağındadır. Bilimsel gelişmelere paralel olarak sadece klinik tedavide değil, klinik araştırma ve endikasyonsuz operasyonlar olduğunda da aktif bir insan unsuru göze çarpmaktadır.

BM tarafından 1946 yılında yayınlanan Dünya Sağlık Örgütü anayasasında sağlık; “*sadece hasta veya sakat olmama hali değil, fiziksel, ruhsal ve sosyal açıdan iyi olma hali*” olarak ifade edilmiştir (<https://www.who.int/>) Bu geniş tarife göre sağlık kuruluşlarının dışında sunulan ve kişiye maddi manevi anlamda iyi gelecek, genel iyi olma haline katkı sağlayacak birçok etkinlik sağlık hizmeti olarak görülebilir. Oysa sağlık hizmetlerinin standardını belirleme, usul ve esaslarını düzenleme açısından daha somut tanımlara ihtiyaç duyulmaktadır.

Hasta Hakları Yönetmeliği’ne göre hasta; “*sağlık hizmetlerinden yararlanma ihtiyacı bulunan kimse*” (Madde 4/b) olarak tanımlanmıştır. Pratikte tıbbi müdahale uygulanan kişi “hasta” olarak kabul edilmektedir ancak endikasyona bağlı olarak hekimin “iyileştirme amacı” ile hareket etmesi tıbbi müdahalenin ana unsuru iken tıbbi teknolojideki ilerlemeler

ışığında iyileştirme amacı olmadan ve endikasyon şartı aramadan gerçekleşen hukuka uygun işlemlerin de tıbbi müdahale olarak kabul edileceği savunulmaktadır (Hakeri, 2018, s. 455).

Mevcut bir endikasyon olmaksızın da yürütülen çalışmalardan olan biyotıp çalışmaları insan odaklı çalışmalardır ve çalışmalara eşlik eden etik değerler araştırma sahasında insanın korunmasını esas alır. Koruma sorumluluğu araştırma süreci içerisinde tüm ilgililer için söz konusu olacaktır (Büken, 2018, s. 2). Bu sorumluluğun ana unsurlarından birisi de kişisel verilerin korunması ve gizliliğin gözetilmesidir. Avrupa'nın ortak biyoetik kurallarını belirleyen ve 2004 yılında ülkemiz tarafından kabul edilerek iç hukukumuzun bir parçası olan "Avrupa Konseyi İnsan Hakları ve Biyotıp Sözleşmesi" tıbbi araştırmaların usul ve esaslarının yanı sıra insan haysiyeti vurgusu ile özel yaşama saygı prensibini de içermektedir. Sözleşmenin 10. maddesindeki; "*Herkes kendi sağlığıyla ilgili bilgiler bakımından, özel yaşamına saygı gösterilmesini isteme hakkına sahiptir. Herkes kendi sağlığı hakkında toplanmış her bilgiyi öğrenme hakkına sahiptir. Bununla beraber, bireylerin, bilgilendirilmeme istekleri de gözetilecektir. İstisnai durumlarda, 2'nci paragrafta belirtilen hakların kullanımına hastanın yararı için kanuni kısıtlamalar getirilebilir*" hükmü kişisel sağlık verilerinin evrensel güvencesini net olarak ifade etmektedir (<https://saglik.gov.tr/>).

Ulusal ve uluslararası mevzuata uygun, etik kurulların denetim ve değerlendirmelerine açık, bilimsel araştırma standartlarına uyumlu araştırmaların odağında insandan elde edilen veriler vardır. DNA temelli çalışmalar, kök hücre, klonlama, genetik araştırmalar, üremeye yardımcı tedavi hizmetleri ve bu araştırma materyallerinin saklandığı biyobankalar, KVKK' daki tanımı ile "hassas veri" lerin kullanıldığı alanlardır ve kanundaki açık hüküm uyarınca diğer verilerden farklı olarak bu verilerin işlenmesi için ilgisinin açık rızası gerekmektedir. Dolayısıyla biyotıp çalışmalarında veri kullanımı için de veri sahibinin rızası, bilimsel araştırmanın güvenliği, etkinliği ve verinin kullanım süreci için vazgeçilmez bir ilkedir.

Hasta Hakları Yönetmeliği Madde 5-e ve Madde 22, 24'te hastanın rızası kavramına değinilmiştir ancak 32. Maddede özellikle tıbbi araştırmalarda rıza unsuru belirtilmiştir. Rıza olmaksızın kişinin tıbbi araştırmaya dahil olması mümkün değildir. KVKK' da verinin işlenmesi için gerekli olan rıza da bu hükmü desteklemektedir. Ancak Ünsal ve Büken' e göre rıza, aydınlatılmış onama eşdeğerdir ve araştırmalar için onam veren kişiler biyolojik verilerin daha sonra kullanılmasına da izin vermiş olmaktadırlar. Gönüllü olarak çalışmada yer alan kişiler, verdikleri onam ile muhtemel genetik bilgilerinin ileride yapılacak bir araştırma için tekrar açığa çıkmasına da rıza göstermiş olacaktlardır. Açık onamda mahremiyetin sağlanmasına dönük bir kesinlik bulunmaması nedeniyle hukuki anlamda kastedilen onam ile KVKK' daki onam örtüşmemektedir (Ünsal & Büken, 2018, s. 85).

6. Verilerin Mahremiyeti

Biyolojik örneklerin erişim ve saklanması Biyoinformatiğin alanına girmektedir. Birincil (orijinal biyolojik veri), ikincil (işlenmiş veriler) ve özelleşmiş (belirli organizmaya ait veriler) veri tabanı olarak üç kısımda toplanan veri tabanları kullanıcıları için çok çeşitli veriye ulaşma imkânı sunmaktadır (Altunoğlu vd., 2020, s. 19).

Biyotıp çalışmalarında elde edilen verilerin mahremiyeti hem hukuki düzenlemeler hem teknik-bilişim kaynaklı uygulamalar ile mümkün olacaktır. İnsan Hakları ve Biyotıp Sözleşmesinde de sözü edilen özel yaşama saygının tezahürü olarak yapılacak araştırma ve uygulamalarda kullanılan verilerin mahremiyeti mutlak surette gözetilmelidir. Sözleşme, taraf devletlere bu anlamda sorumluluk yüklemektedir. Çalışma alanının genişliği nedeniyle izahlarımızı biyobankalar özelinden yapacak olursak, insana ait biyolojik verileri barındıran bu kurumların kusursuz bir sistem ile çalışması ve veri güvenliği için kesintisiz inovasyon halinde olması gerektiğini söyleyebiliriz.

Bilimsel araştırmalarda ihtiyaç duyulan veriler ile örneklerin karşılanmasına hizmet eden biyobankalar özellikle insan sağlığı alanında ihtiyaç duyulan tanı ve tedavinin yanı sıra genetik araştırmalar için de arşiv özelliği taşıyan kurumsal merkezlerdir. Burada biyolojik ve kişisel veriler, hücre, organ, DNA örnekleri teknolojik imkanlar eşliğinde muhafaza edilir ve gerektiğinde de kullanılabilir (Aslanova, 2018, s. 39). Biyobankalarda saklanan verilerden olan genetik kalıtsal hastalıklara dair bilgiler ile genetik yatkınlığa dair veriler yalnız bireysel olarak kendisini değil ailesini de ilgilendiren genetik aktarıma dair bilgileri de içerdiği için toplumsal bir genetik arşiv özelliği de taşımaktadır (Özgüç & Yüzbaşıoğlu, 2009, s. 13).

Saklanan bilginin mahiyeti itibarıyla kişinin gelecekteki sağlığı, ilerde ortaya çıkabilecek muhtemel hastalıklar hususunda fikir verebileceği de düşünüldüğünde elde edilen verilerin büyük bir kitleyi ilgilendiriyor olması nedeniyle endişe kaynağı da olmaktadır. Biyobankalarda saklanan verilerin olumlu neticelerinin doğması kadar veri sahiplerine karşı aleyhte kullanılacak nitelikte olması, özel hayatlarının da ötesinde soyağacındaki kişileri de kapsayan biyolojik bağlarının tehlikeye düşme ihtimali gibi olumsuz yönleri de mevcut olduğu için mahremiyet bağlamında güvenin mutlak surette sağlanması gerekmektedir (Aslanova, 2018, s. 44).

Verilerin benzer bir kullanımı önleyici tıp alanında da görülmektedir. Kişiyeye özel veriler üzerinde yapılacak çalışmalardan yola çıkarak hastalıklara karşı önleyici tedbirler alıp muhtemel sağlık sorunlarına dair harekete geçmek “kişiselleştirilmiş tıp” olarak benimsenen çalışma yöntemi ile mümkün olabilmektedir. Dijital platformda inceleme yapılabilecek şekilde toplanan ve genetik bilgilerden oluşan bu bilgiler tıbbi çalışmalarda önemli bir potansiyel olarak görülmektedir.

Örneğin genetik araştırmalar ve genetik yatkınlık testleri ile bazı hastalıklara yakalanma ihtimali olan kişilerin bu özel bilgilerinin sigorta şirketlerinin tarafından

öğrenilmesi durumunda risk odaklı çalışan şirketlerin bu ihtimal nedeniyle söz konusu kişilere sigorta yapmaması, kişisel hak ihlaline ve mağduriyete yol açacaktır (Dülger, 2012, s. 117). Ya da bilgileri kullanmak suretiyle herhangi bir şekilde menfaat temin etmek isteyen bazı şirket ya da kuruluşların biyobankalara sponsor olma talepleri gündeme gelebilecek ve bu durumda insani anlamda çok kıymetli ve çok özel olan birçok veri ticari amaçların malzemesi olabilecektir.

Mahremiyetin sağlanması için biyobankaların araştırmalarında yer alan gönüllü-katılımcılardan da diğer tıbbi araştırmalardaki gibi “aydınlatılmış onam” alınması gerekmektedir. Öğretide onam alınırken katılımcıların rıza göstereceği hususlar ile güvence altına alınacak hakları bağlamında “mahremiyet” in de bizzat yer alması gerektiği savunulmaktadır. Katılımcıların gizliliğini sağlamak için kimliklerinin şifrelenerek anonim hale getirilmesi ve bilgilerin farklı kodlanması sistemleri kullanılır. Bu sistemler; anonim örnek, anonimleştirilmiş örnek, tanımlanabilir ve tanımlanmış örnek şeklinde sınıflandırılabilir (Özgüç & Yüzbaşıoğlu, s. 14).

Uygulamalarda olabilecek insan hatalarının telafisi imkânsız sonuçlar doğurduğu gerçek hayatta yaşanan bazı deneyimler ile gündemimize gelmektedir. Kayıtlarda olabilecek bir hata maddi manevi zarara yol açarak toplumsal güvenin zedelenmesine de sebep olmaktadır.

“2018 yılında çocuk sahibi olmak isteyen 2 aile, İstanbul’da özel bir tüp bebek merkezine başvurdu. Her iki aile için de embriyo transferi uygulaması yapılması kararlaştırıldı. Çiftlerden örnekler alındı. Buraya kadar her şey normaldi; ancak tam da bu aşamada çok büyük bir hata yapıldı. Babalardan alınan örnekler karıştı. Görevli etiketleri hatalı bir şekilde örnek tüplerinin üzerine yapıştırdı...” (Habertürk, 2021)

Biyobankada saklanacak olan her biyolojik veri özel olarak kodlanarak ya da barkodlanarak tüm işlemlerden önce etiketlenmelidir. Barkodun kaydındaki veri, biyolojik örneğin açıklaması ile veri sistemine aktarılmalıdır. Verinin tüm hareketlerinde örnek ile ilişkilendirme hareketinin yapılabilmesi gerekmektedir. Saklama cihazları, verinin bulunacağı raf sistemi, kutu gibi yerler için tanımlanmaya müsait bir sistem kullanılmalıdır (Erbilgin vd., 2021, s. 163).

Bünyesinde pek çok özel bilgiyi saklayan bu organizasyonların çalışma prensibi içerisinde etik açıdan en önemli olanı kuşkusuz mahremiyettir. Niteliği açısından bilgi mahremiyetini ihtiva eden muhafazası gerekli kişisel veriler daha önce de ifade ettiğimiz gibi “hassas kişisel veri”dir. Veriler hem kişisel hem sosyal bağlar açısından katmerli bir etkiye sahip olacağı için mahremiyet açısından da büyük önem taşımaktadır.

İç hukukta KVKK’nın sağladığı güvence evrensel hukuktaki ilkeler ile pekiştirilmiştir. Veri mahremiyetini esas alan belgelerden olan Avrupa Parlamentosu ve Bakanlar Konseyi’nin 1995 yılında kabul ettiği “Kişisel Verilerin İşlenmesi Sırasında Gerçek Kişilerin Korunması ve Serbest Veri Trafikliği Direktifi” üye ülkeler nezdinde uygulamaya

konulmuştur. Bu direktif kişisel verilerin işlenmesi ve dolaşımına karşı birey mahremiyetinin korunmasını amaçlamaktadır. Özellikle 2, 10, ve 11. Maddelerde mahremiyet olgusuna vurgu yapılmıştır. 25 Mayıs 2018 tarihine kadar yürürlükte kalan metinde göze çarpan ana unsur mahremiyetin sağlanması ile temel hak ve özgürlüklere dayalı bir anlayışın benimsenmesi tavsiyeleridir (www.europa.eu).

Bu alanda uzun zamandır yasalaşması beklenen Milli DNA Veri Bankası Kanunu Tasarısının hayata geçirilmesi ile DNA verilerinin işlenmesi, kullanımı, saklanması gibi hususlarla biyotıp alanında bir boşluğu dolduracağı öngörülmektedir. 2014 yılında Adalet Bakanlığının adli tıp alan uygulamalarına destek maksadıyla başlattığı DNA Bankası çalışması kanun tasarısı olarak yıllardır konuşulmaktadır. Tasarıya göre ulusal çapta veri toplama bankası niteliğine sahip bir kurum oluşturulması planlanmıştır. Ancak burada toplanacak olan verilerin araştırma amaçlı değil daha çok yargıya hizmet görevi görmesi öngörülmüştür. Veri potansiyeli yönüyle biyobankalara benzese de kullanım amacı itibarıyla biyobankaların ölçeğinden farklıdır. Buna rağmen biyolojik verilere özgün bir kanun düzenlemesi olması hukukumuz açısından oldukça heyecan vericidir.

SONUÇ

Tıp bilimi insan hayatını merkeze alan çalışma ve uygulama sahasıdır. Sağlığın korunması, tanı ve tedavi hizmetlerinin iyileştirilmesi, bilimsel gelişmeler ışığında araştırmaların yapılması insana hizmet etme amacını gütmektedir. Yapılan çalışmalarda insan faydası ön plana çıkarken içinde barındırdığı olası risklere karşı önlem alınması da zaruri hale gelmiştir. Teknolojinin ışığında her gün güncellenen bilgiler ve buna bağlı olarak klinik tedavide karar sürecini hızlandıracak yeni bulgular sağlık sektörünün dinamizmini oluşturmaktadır. Ancak başta genetik ve kronik hastalıklar olmak üzere sonucu itibarıyla insan hayatını olumsuz etkileyen sağlık sorunlarında yeni yöntem arayışları modern tıp alanındaki etik kaygıları da artırmıştır.

Kişisel değerler üzerinden vücut bulan tedavi, araştırma ve geliştirme uygulamalarında kişilik hakkı ihlallerinin oluşmaması için sınırların iyi belirlenmesi, çalışma usul ve esaslarında gözetilecek deontolojik prensiplerin yanı sıra toplumsal etkileri de haiz hukuki mekanizmanın etkin bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Bunu sağlamak için mevzuatta detaylı tanımlamalar ve ölçüler getirilerek daha net bir çerçeve çizilmesi mutlak gereklilik halini almıştır.

Veri mahremiyetinin bilişim, hukuk, insan hayatı döngüsü içerisinde dengeli bir standarda kavuşturulması elzemdir. Mevcut koşullarda KVKK penceresinden değerlendirilen veri güvenliği, bioenformatiğin diğer dijital unsurlara nazaran daha kompleks işleyişi nedeniyle yetersiz kalabilmektedir. İnsana ait biyolojik materyallerin kullanıldığı araştırma ve uygulama alanlarında, moral değerlerin gözetildiği, etik prensiplerden taviz verilmeden bilişimin hızı yakalamış onun son versiyonuna entegre olabilecek bir altyapının kurulması hem bireysel hem toplumsal katılımı ve desteği de beraberinde getirecektir. Bu nedenle bir taraftan hukuk çevrelerince ayrıntılı düzenleme

olmadığı yönünde dile getirilen yasal eksiklikler giderilirken, hukuki düzenlemelere atfedilecek elektronik sağlık uygulamalarının hayata geçirilmesi elzemdir. Devletin denetimi altında atılacak bu çift taraflı hareketlilik hem sağlık sektörünü çağdaş bir çizgiye getirecek hem de bireylerin sağlık alanında yapılacak çalışmalara güvenli katılımı ve desteğini sağlayacaktır.

Extended Abstract

Medical science is the field of study and practice that center on human life. The aim of protecting health, improving diagnosis and treatment services, and conducting research in the light of scientific developments is to serve humanity. While human benefit comes to the fore in the studies carried out, it has also become necessary to take precautions against the possible risks involved. Information updated every day in the light of technology and new findings that will accelerate the decision process in clinical treatment constitute the dynamism of the healthcare sector. However, the search for new methods for health problems that negatively affect human life, especially genetic and chronic diseases, has also increased ethical concerns in the field of modern medicine.

To avoid violations of personal rights in treatment, research, and development practices that are based on personal values, the boundaries must be well determined, and the legal basis that has social effects must be used effectively, as well as the deontological principles to be observed in working procedures and principles. To achieve this, it has become an absolute necessity to draw a clear framework by eliminating the deficiencies and ambiguous areas in the legislation. For example, the Patient Rights Regulation, which was put into effect in 1998 to protect patient rights in our country, has been criticized as an "unlawful regulation" for years. Work on the Patient Rights Law, which would make the regulation more effective, has also become inactive due to the doctor-patient conflict in the health sector. In the near term, efforts are being made to complete the missing issues in the regulation regarding patient rights defense with equivalent rights in our domestic law.

Data privacy must be brought to a balanced standard within the cycle of informatics, law, and human life. Under current conditions, data security evaluated from the KVKK perspective may be insufficient due to the more complex functioning of bioinformatics compared to other digital elements. Establishing an infrastructure that can be integrated with the latest version of informatics, where moral values are observed, which has caught up with informatics speed without compromising ethical principles, in research and application areas where human biological materials are used, will bring about both individual and social participation and support. For this reason, while eliminating legal deficiencies, it is essential to implement electronic health applications that will be attributed to legal regulations. This bilateral action, which will be taken under the control of the state, will both bring the health sector to a modern line and ensure the safe participation and support of individuals.

Kaynakça | References

Altayrak. H. Ş. A. (Ed.). (2022). *Tüm Yönleriyle Mahremiyet*. T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı.

Altuner, İ. (2015). Hipokrat Yemini, *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (7), 1-7

Altunoğlu, Y. Ç., Ceylan, K. B., Ceylan, Y., Yelikaya, Ş., & Baloğlu, M. C. (2020). Biyolojik Veri Tabanları. (Ed.), M. C. Baloğlu. *Biyoinformatik Temelleri ve Uygulamaları* (2.Baskı). Pegem Akademi.

Aslanova, K. (Ed.), (2018). *Biyobankalar. Futurist Hukuk*. Aristo Yayınevi.

Avaner, E. (2018). Mahremiyet Nedir? Mahremiyetin Sağlık Hizmetleri Penceresinden Görünürlüğü Nasıldır?, *Türkiye Biyoetik Dergisi*, C.5, S. 3,:113

Bantham, J., Watkin, C. P., Werret, S., Çoban, B., & Özarslan, Z. (2016). *Panoptikon-Gözün İktidarı*. Su Yayınları.

Büken, N.Ö. (2018). Biyotıp Araştırmalarının Tarihsel ve Etik Köşe Taşları, Biyotıp Araştırmaları ile İlgili Geçmişten Günümüze Varolan Etik Düzenlemelerin İzini Sürmek. *Türkiye Klinikleri J Med Ethics Law Hist-Special Topics*, 4(1), 1-13.

Büken, N.Ö., & Ünsal, Ç. Z. (2017). Kişisel Verilerin Korunması Kanununun Biyomedikal Alana Yansımaları Açısından Değerlendirilmesi. *Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi*, 7(2), 33-54.

Chul Han, B. (2017). *Şeffaflık Toplumu*. Metis Yayınları.

Çekin, M. S. (2016). 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Hakkında Kanun'un Big Data (Büyük Veri) ve İrade Serbestisi Açısından Değerlendirilmesi. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*, 74(2), 629-644.

Dural, M. & Öğüz, T. (2020). *Türk Özel Hukuku*. Filiz Kitabevi.

Dülger, M. V. (2014). Sağlık Hukukunda Kişisel Verilerin Korunması ve Hasta Mahremiyeti. *İstanbul Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 1-2.

Erbilgin, Y., Uğur İşeri, S. A., & Özbek, U. (2021). Biyobankalar. *Tıp Bilişimi* (159-169). İstanbul Üniversitesi.

European Union. *Directive 95/46/EC on data protection*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ%3AL%3A1995%3A281%3ATOC> Erişim Tarihi: 17.01.2024

Hakeri, H. (2018). *Tıp Hukuku*. Seçkin Yayınları.

<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=7460114> Erişim Tarihi:18.11.2024

İlgin G. F. & Aslanova, K. (2018). Biyobankalar ve Milli DNA Veri Bankası Kanunu Tasarısı. *İstanbul Aydın Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 4(2), 13–32.

İzgi, M. (2014). Mahremiyet Kavramı Bağlamında Kişisel Sağlık Verileri. *Türkiye Biyoetik Dergisi*, 1(1), 25–37.

Karaarslan, E., Ergin, A. M., Turgut, N., & Kılıç, Ö. (2015). Elektronik Sağlık Kayıtlarının Gizlilik ve Mahremiyeti. *Research Gate* https://www.researchgate.net/publication/287975276_Elektronik_Saglik_Kayitlarinin_Gizlilik_ve_Mahremiyeti/citations Erişim Tarihi:17.11.2023

Kişisel Verileri Koruma Kurumu *Kişisel Verilerin Korunması Kanunu*. <https://www.kvkk.gov.tr/SharedFolderServer/CMSFiles/062384e3-d18c-4c38-b108-3a7a2a28e849.pdf> Erişim Tarihi: 20.11.2023

Lokke, E. (2018). *Mahremiyet, Dijital Toplumda Özel Hayat*. Koç Üniversitesi Yayınları.

Mehmood, A., Natgunanathan, I., Xiang, Y., Hua, G., & Guo, S. (2016). Protection Of Big Data Privacy. *IEEE Access*, 4, 1821–1834.

Özgüç, M. & Yüzbaşıoğlu, A. (2009). Biyobankalar ve Etik. *İstanbul Kültür Üniversitesi Yayınları*, (22),13–16

Sütçü, C. S. & AYTEKİN, Ç. (2018). *Veri Bilimi*. Paloma Yayınları.

Sütçü, S. (2018). Teknolojik Gelişmeler Işığında Tıp Hukuku ve Güncel Sorunlar. Seçkin Yayıncılık.

Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı. *İnsan Hakları ve Biyotıp Sözleşmesi*.<https://dosyaism.saglik.gov.tr/Eklenti/48486/0/insan-haklari-ve-biyotip-sozlesmesipdf.pdf> Erişim Tarihi: 01.10.2023

Ünsal, Ç. Z. & Örnek, B.N. (2018). Henrietta Lacks'ın Ölümsüzlüğü: Tıp Tarihinin Gılgamış Destanı. *Türk Yaşam Bilimleri Dergisi*, 3(2), 248–254.

Vural, Y. (2018). Veri Mahremiyeti: Saldırıları, Korunma ve Yeni Bir Çözüm Önerisi. *Uluslararası Bilgi Güvenliği Mühendisliği Dergisi*, 4(2), 21–34.

World Health Organization. (n.d.). *Constitution of the World Health Organization*. <https://apps.who.int/gb/bd/PDF/bd47/EN/constitution-en.pdf?ua=1> Erişim Tarihi: 13.01.2024

Yüksel, M. (2003). Mahremiyet Hakkı ve Sosyo-Tarihsel Gelişimi, *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, C.58, S.1183



Savaş Haberciliğinde Dron Kullanımının Baudrillard Üzerinden İncelenmesi

Kübra Erbayrakçı | ORCID: [0000-0002-1309-8487](https://orcid.org/0000-0002-1309-8487) | kubraerbayrak.16@gmail.com

Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Temel İletişim Bilimleri, Erzurum, Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/03ie5c526>

Öz

Günümüzde olumsuz haber türü olarak görülmekte olan savaş haberciliğinde gazetecilerin dron kullanımına rastlamak mümkün olmaktadır. Buna örnek ise 7 Ekim 2023 tarihinde Filistin ve İsrail arasında yaşanan çatışma gösterilebilmektedir. Buna göre çalışmada Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak savaş haberciliğinde dron kullanılarak çekilen görüntülerin incelenmesi amaçlanmıştır. İncelemenin alt sorularını ise; yıkıcı bir yenilik olarak görülmekte olan dron teknolojisinin haber fotoğraflarında etkisi var mıdır? varsa haber fotoğraflarında nasıl etki sağlamaktadır? ve haber fotoğraflarının gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet veriyor mu? oluşturmaktadır. Çalışmada Anadolu Ajansının resmî sitesinden elde edilen Filistin-İsrail arasındaki savaşa ilişkin haber fotoğrafları incelenmiş ve çözümleme yöntemi olarak göstergebilim analizi yöntemi kullanılmıştır. Sonuç itibarıyla incelenen görsellerde haber başlığı ve haber fotoğraflarının birbirinden tamamen bağımsız olduğu ve fotoğraflarda öznenin yer almadığı çoğunluklu olarak nesnelere, kara sis dumanı, gri toz bulutları ve siyah/beyaz gibi ışıktandırmalara yer verildiği, bombanın tesiri ile enkaza dönüşen binalar ve karanlığa gömülen şehrin görüntülediği tespit edilmiştir. Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak sonuç çıkarılacak olunursa; görsellerin gerçek bir anlayış içerisinde gösterilmediği, dron'un çektiği fotoğrafın gerçek imgeyi temsil etmediği, görüntülerin imge olma özelliğini kaybettiği ve imgenin gerçekçi görünüme sahip olması illüzyon gücünün yitimine de neden olduğu sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır. Buna ek olarak görsellerde gerçeklik yanılgısı ve imge yanılgısı görüldüğünden dron teknolojisinin bir sanal teknoloji olarak habere etkisi olduğu, habere etkisinin görüntü imgesi ve illüzyonuyla olduğunu söylemek mümkün olurken, görüntü yanılsamasının haberin gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet verdiği sonucuna varmak mümkündür.

Anahtar Kelimeler

Haber, Fotoğraf, Savaş Haberciliği, Drone, Baudrillard

Atıf Bilgisi

Erbayrakçı, Kübra. (2025). Savaş Haberciliğinde Dron Kullanımının Baudrillard Üzerinden İncelenmesi. Türkiye Medya Akademisi Dergisi Sayı: 9 (Şubat 2025), 37-58. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933909>

Geliş Tarihi	15.01.2025
Kabul Tarihi	24.02.2025
Yayın Tarihi	28.02.2025
Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
Etik Beyan	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Yazar Katkıları	Kübra Erbayrakçı (%100)
Benzerlik Taraması	Yapıldı - Turnitin
Etik Bildirim	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Telif Hakkı & Lisans	Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.



An Analysis of the Use of Drones in War Journalism Through Baudrillard

Kübra Erbayrakçı | ORCID: [0000-0002-1309-8487](https://orcid.org/0000-0002-1309-8487) | kubraerbayrak.16@gmail.com

Atatürk University, Faculty of Communication, Basic Communication Sciences, Erzurum,
Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/03je5c526>

Abstract

Today, it is possible to come across the use of drones by journalists in war journalism, which is seen as a negative news type. An example of this is the conflict between Palestine and Israel on October 7, 2023. Accordingly, the study aims to examine the images taken using drones in war journalism by considering Baudrillard's 'High Reality' sociology. The assumptions of the study are; Does drone technology, which is seen as a destructive innovation, have an effect on the news? If so, how does it affect the news? And does it cause the reality dimension of the news to be tampered with? The answers to the questions are explained based on Baudrillard's sociology. In the study, news photos regarding the war between Palestine and Israel obtained from the official website of Anadolu Agency were examined and the semiotic analysis method was used as the analysis method. As a result, in the visuals examined, the news headline and news photos are completely independent from each other and the subject is not included in the photos, mostly objects, black fog, gray dust clouds and black/white lighting are used, buildings turned into rubble with the effect of the bomb and the city plunged into darkness are displayed. If the conclusion is drawn by considering Baudrillard's sociology, it is possible to reach the conclusion that the visuals are not shown in a real understanding, the photo taken by the drone does not represent the real image, the images lose their feature of being an image and the realistic appearance of the image causes the loss of the illusionary power. In addition, since the illusion of reality and image illusion are seen in the visuals, it is possible to say that drone technology has an effect on the news as a virtual technology, and that its effect on the news is with the image image or illusion, while it is possible to conclude that the illusion of image causes the reality dimension of the news to be manipulated.

Keywords

News, Photography, War Journalism, Drone, Baudrillard

Citation

Erbayrakçı, Kübra. (2025). Savaş Haberciliğinde Dron Kullanımının Baudrillard Üzerinden İncelenmesi. Türkiye Medya Akademisi Dergisi Sayı: 9 (Şubat 2025), 37-58. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933909>

Date of Submission	15.01.2025
Date of Acceptance	24.02.2025
Date of Publication	28.02.2025
Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Author Contribution	Kübra Erbayrakçı (%100)
Plagiarism Checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Complaints	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Copyright & License	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0 .

Giriş

Habere yönelik literatürde birden fazla tanımlama ile karşılaşmak mümkün olmaktadır. Haber, kitle iletişim araçlarının bizzat kendisi olan dün bugün ve yarın yaşanan veya yaşanacağı öngörülen olayları, durumları kullanarak kamuya aktarılan bilgi kaynağıdır. Baudrillard'a göre ise haber; "Hiçbir anlam iletmeyen kitlelere sürekli olarak birbirini takip eden imgeler sunan, hiçbir orijinal göndereni olmayan simülakr'dan ibarettir" (Baudrillard, 2010, s. 117 aktaran Şah, (t.y.) <https://www.ontodergisi.com/>). Kitle iletişim aracı simülasyon evreninde kurgulanan yeni gerçekliği temsil eden araçtır. Bu yeni gerçeklik simülasyon ve simülakr'ı ifade etmektedir. Haberde aranılan anlamda gerçeklik gibi simülasyon ve simülakr olarak görülmektedir. Haber anlamı ifade etmesi gerekirken boş üretim yaparak anlamı ortadan kaldırmakta ve anlamla birlikte içeriği de öldürmektedir. İçeriğin ölümü anlam ve iletişimi hipergerçekleştirmiştir (Baudrillard, 2011, s. 120). Gerçeği hipergerçeğe dönüştüren olgu burada haberin sürekli üretim içerisinde olması gösterebilmektedir. İçerik ve mesajlar iletişim araçları tarafından yok edilirken anlamda mesaj ve araç ile yok olmaktadır. Günümüzde dijitalleşmenin vermiş olduğu hızlanma ile haber sayısı dijital ortamda artış göstermeye başlamıştır. Çok fazla haber sunumu bilgidен ziyade anlamın yok olmasına neden olmuştur. Bugün habere anlam gözüyle değil, eğlence amaçlı bakılmakta ve haberin hızlı dolaşım içerisine girmesi haberin etkisini yitirmesine yol açmaktadır. Bu etkinin yitirilmesine sanal teknoloji neden olmaktadır.

Dijitalleşmenin ve teknolojinin gün geçtikçe artan gelişmesiyle ortaya çıkan sanal teknoloji olarak da bilinen dron teknolojisinin gün geçtikçe kullanım alanı genişlemiş ve çoğu meslek gruplarında kullanılan bir teknoloji haline gelmiştir. Meslek gruplarından birisi de gazetecilik alanı olmuştur. Fotoğraf veya video çekme gibi unsurlar haber yapımı açısından önemli bir konuma sahip olduğundan dron teknolojisi habercilikte yeni bir anlayışı getirmiş olsa da Baudrillard'a göre bu teknoloji insanın yapması gereken görevleri devralmış ve insanı dışlanmış bir varlığa dönüştürmüştür (2012, s. 92). Dron bir nesne teknolojisi olarak herhangi bir anlamı ifade etmemektedir. Bu teknoloji üzerinden üretilen haber fotoğrafların gerçekliğin ve anlamı öldürdüğü varsayımında bulunabilmek mümkün olmaktadır. Dron teknolojisi habercilikte olumlu haberler olduğu kadar olumsuz haberlerde de kullanılan son zamanların en çok tercih edilen savaş gibi haber hikayelerini toplama ve raporlamada çeşitli perspektifler sunmuş olsa da, çatışma haberciliği anlayışını yaymaya da neden olduğu söylenebilmektedir. Buna göre çalışmada Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak savaş haberciliğinde dron kullanılarak çekilen görüntülerin incelenmesi amaçlanmıştır. İncelemenin alt sorularını ise; yıkıcı bir yenilik olarak görülmekte olan dron teknolojisinin haber fotoğraflarında etkisi var mıdır? varsa haber fotoğraflarında nasıl etki sağlamaktadır? ve haber fotoğraflarının gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet veriyor mu? oluşturmaktadır.

1. Haber ve Gerçeklik İlişkisi

Habere yönelik literatürde birden fazla tanımlama ile karşılaşmak mümkün olmaktadır. Haber, Tokgöz'e göre; "Olayın veya olayların hikâyesi veya özeti" şeklinde tanımlana gelmektedir" (1981, s. 51). Haber ve gerçeklik ilişkisini değerlendiren Tokgöz, haber ve gerçekliğin aynı olmadığına vurgu yapmakta ve gazetecinin gerçekliği değil, olay olan olayı değerlendirdiğini yazılarına taşımaktadır. Girgin'e göre ise haber; "Gerçeğin kendisi olduğunun sanılmasından medyada etkin bir güçtür. Haberi olay olarak değerlendiren Girgin, haberin amacının gerçekleşen herhangi bir olayın kitlelere aktarılması olarak tanımlamaktadır" (1998, s. 13). Haber, kitle iletişim araçlarının bizzat kendisi olan dün bugün ve yarın yaşanılan veya yaşanacağı öngörülen olayları, durumları kullanarak kamuya aktarılan bilgi kaynağıdır. Bu tanımlamaların aksine Baudrillard'a göre haber; "Hiçbir anlam iletmeyen kitlelere sürekli olarak birbirini takip eden imgeler sunan, hiçbir orijinal göndereni olmayan simülakr'dan ibarettir" (2010, s. 117 aktaran Şah, (t.y.) <https://www.ontodergisi.com/>).

Çakmak ve Çimen'e göre simülakr; "Herhangi bir karşılığı olmayan görüntünün, gerçekliğini kendi sanallığında bulan görünüm, gerçekliğini gizlemeyen gerçek olarak tanımlana gelmektedir" (2022, s. 2). Önal'a göre simülakr; "Çoğalan gerçek bir referansı olmayan kopyalardır" (2019, s. 19). Lavarone göre simülakr; gerçek ve düşselliğin ortadan kalktığı, gerçek ve düşselliğin iç içe geçmesi sonucunda gerçek olanın ayrımının yapılmasının imkânsız hale gelmesi olarak tanımlanabilmektedir (2021, s. 175). Görgülü'ye göre ise; "Baudrillard'ın bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm şeklinde tanımlandığı simülakr kavramı gerçekliğin herhangi bir biçimiyle bağlantısı olmayıp sadece kendisinin simülakr'ı olarak ortaya çıkan bir imgeyi nitelemektedir" (2022, s. 730).

Baudrillard haberi kitle iletişim araçları çerçevesinde incelediğinden haberi simülasyon olarak değerlendirmiştir. Simülasyon; "Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi olarak tanımlanabilmektedir" (2011, s. 1). Baudrillard, simülasyon kuramı bağlamında değerlendirdiği kitle iletişim araçlarını hipergerçeklik düşüncesi etrafında toplamıştır. Metafizik olarak kastettiği gerçekliği düşünür, düş gücü olarak görmektedir. Baudrillard gerçekliği hipergerçeklik olarak değerlendirmekte ve hipergerçekliğin gerçeğin yeniden üretilmiş hali olduğunu savunmaktadır. Yeniden üretilen gerçeklik aslından farklı bir gerçeklik olarak yanılısamanın kendisi olmaktadır. Gerçeklik hipergerçekliğe dönüşmüş, sanal evrende kendisine yer edinmiş ve gerçek diye anılan dünyadan eser kalmamıştır. "Bu yeni gerçeklik kendisini kitle iletişim araçlarında bulmuştur" (Aydın, 2019, s. 352). Kitle iletişim aracı simülasyon evreninde kurgulanan yeni gerçekliği temsil eden araçtır. Kurdaş'a göre; "Günümüzde kitle iletişim araçları gerçeği yansıtan araçlar değildir. Bizzat gerçekliği oluştururlar ancak bu gerçeklik hipergerçekliktir. Kitle iletişim

araçlarının verdiği mesajlar da hipergerçekliğe ait mesajlardır. Dolayısıyla simülasyon evreni gerçek ile sanal olanın iç içe geçtiği, gerçekliğin tekrar tekrar üretilerek yok olduğu bir evrendir” (2018, s. 2018).

Baudrillard, gerçeklik yitimini teknolojinin gelişmesinde görürken iletişim araçlarının da gerçekliğin simüle edilmiş gerçekliğini yansıttığını vurgular (Görgülü, 2022, s. 730). Gerçeğin yeniden üretimiyle göstergeler kitle iletişim araçlarında daha önemli hale gelmiş olmuştur. Baudrillard, iletişim araçlarından iletişim aracı olması beklenirken aslında iletişim araçlarının beklenen iletiyi gerçekleştirmediği haber düzeyinde olay ve izleyici arasındaki mesafeyi ortadan kaldırdığı, yansıtma görevi yerine yeniden üretimle gerçekliği öldürdüğünü ve olayın da yeniden üretimle ortaya çıkarıldığı savını savunmaktadır (2011, s. 12). McLuhan'ın; “Medyayı Anlamak” kitabında (1964) belirttiği gibi; “araç mesajdır” söylemine karşı çıkan Baudrillard, elektronik kitle iletişim araçlarında iletişim aracı diye bir şeyin olduğunu kabul etmemektedir. Baudrillard'a göre; iletişim aracı mesajdan yoksundur. Gerçeği yeniden üreten iletişim aracı etkisini anında hissettirse de, bu etki zamanla yok olmuştur (2011, s. 122). Bunun yanı sıra kitle iletişim araçları anlamı da ortadan kaldırmıştır. Kitle iletişim aracı anlamı ifade etmemekle birlikte anlamın çoğalmasını sağlayarak anlamı hiperanlama dönüştürerek anlamı ortadan kaldırmaktadır. Buna karşılık anlama meydan okuyan Baudrillard'ın deyimiyle sessiz kitleler (pasif olmayan sessiz kitleler) ortaya çıkmıştır. Baudrillard; çağdaş seçmenlere, tüketicilere ve medya mesajlarının alıcılarına kitle olarak atıfta bulunmaktadır. Kitleler; bilgi, tüketim, eğlence ve medya sistemine direnenlerdir. Bu direnme biçimi "sessiz protesto" ve "sessiz çoğunluk" olgusu ile açıklanabilmektedir. Bu olguyu siyaset üzerinden örneklendiren Baudrillard, otorite ve kitleler arasında karşılıklı bir oyun geliştiğini kitlelerin siyasi yönetim mekanizmasından kaçmak için sessizliği geliştirdiğini savunmaktadır. Sessizlik en çok gücü korkutur ve bu gücü medyada iletilen mesajların anlam değerinde görmek mümkün olmaktadır. Kitleler anlama değer veremeyerek anlama meydan okuyup göstergelerin içine saklanıp eğlence arayışında bulunarak anlamı yerle bir edebilmektedir (Gondek ve Tutak, 2023, ss. 337-339).

Yeni iletişim teknolojilerinin hayatımıza girmiş olmasıyla birlikte haber anlayışı değişmiş, haber'e olan bakış açısı da değişen faktörlerden biri haline gelmiştir. Dijitalleşen ortamda haberde dijitalleşmiştir. Her geçen gün daha fazla haberin üretilmesi haber üretimini arttırırken haber üretiminin artması, anlamı azaltmış ya da anlamı yok etmiştir. Baudrillard haber ve anlam ilişkisini üç perspektif de incelemiştir;

- Haber, anlam (negantropik unsurdur) üretir ancak anlam kaybını engelleyememektedir.

Kitle iletişim araçları ile hızlı pompalanan mesaj ve içerik anlam üretirken anlam kaybına da neden olmaktadır.

- Haber bir başka düzen ya da gruba aittir ve anlamla hiçbir ilişkisi bulunmamaktadır.

Shannon ve Weaver'in iletişim modeline göre (1949) haberin saf bir araç olduğu ve içeriğinde herhangi bir anlam olmadığını ve anlamın belirli kodlar dahilinde içi doldurulduğu kanısına ulaşmak mümkündür. Doldurulan içerik anlaşılabilir anlamı ifade ettiğinden haber ve anlam ilişkisi arasında bir ilişki bulunmamaktadır.

- Haberde anlamın yok olmasının yegâne sebepleri arasında haber ile kitle iletişim araçları arasındaki ilişki gösterilebilmektedir (Baudrillard, 2011, ss. 117-118).

Kitle iletişim araçları anlam üretici araçlardır. Alıcı gönderilen mesajı alır ve kodlar. Haberin kitle iletişim araçları vasıtasıyla dolaşıma girmesiyle haberdeki anlam kaybolur ve anlamın kaybolmasıyla içerikte ortadan kalkmaktadır.

Buna göre bu üç varsayımın haber ve anlam ilişkisinde önemli bir unsur olduğu öne sürülmektedir. Haber anlamı ifade etmesi gerekirken boş üretim yaparak anlamı ortadan kaldırmakta ve anlamla birlikte içeriği de öldürmektedir. İçeriğin ölümü anlam ve iletişimi hipergerçekleştirmiştir (Baudrillard, 2011, s. 120). Gerçeği hipergerçeğe dönüştüren olgu burada haberin sürekli üretim içerisinde olması gösterilebilmektedir. İçerik ve mesajlar iletişim araçları tarafından yok edilirken anlamda mesaj ve araç ile yok olmaktadır. Bir diğer unsur ise, haberin hızlı sunumudur. Paul Virilio'ya göre (2003) aşırı hızlı enformasyon yükü büyük bir sorunu ifade ederken Virilio, enformasyon bombası kavramını ortaya atarak enformasyon bombasını atom bombasıyla karşılaştırmıştır. Eren ve Narmanlıoğlu ise; ileti bombardımanı neticesinde insanların aşırı enformasyon yüküyle karşılaştığını öne sürmüşlerdir (Virilio, 2003, s. 63 aktaran Eren ve Narmanlıoğlu, 2018, ss. 206, 207). Aşırı enformasyon yüküyle karşılaşan toplum Çimen'e göre şişşolaşmıştır (2020, s. 292).

Günümüzde dijitalleşmenin vermiş olduğu hızlanma ile haber sayısı dijital ortamda artış göstermeye başlamıştır. Çok fazla haber sunumu bilgiden ziyade anlamın yok olmasına neden olmuştur. Bugün habere anlam gözüyle değil, eğlence amaçlı bakılmakta ve haberin hızlı dolaşım içerisinde girmesi haberin etkisini yitirmesine yol açmaktadır. Bundan dolayı insanlar hep bir haber arayışı içerisindeyler. Haberdan kurtulmanın yolu haber arayışından geçerken habere karşı doyumsuz kitlelerin varlığı söz konusu olmuştur. Gerçeklik simülatif bir görünüm kazanmıştır. Haberdeki aşırılık insanlığı felakete sürüklemektedir. Aşırı anlamlılık insanlığı doyumsuzlaştırırken bundan kurtulmanın yolu çok anlamlılığı yok etmekte aranmaktadır. Sinemadaki gibi haberlerde kurgudan ibarettir. Gerçeklik yeni formatta sunulmaya hazır hale getirilmiştir. Haber programları da anlamın aşırılığına yer verdiğinde haber formatları anlamı yok etmekte ve olayların değeri mutlak hızda kaybolmaktadır.

2. Dron Teknolojisinin Habercilikte Kullanımı

Kahveci ve Can'a göre; "İnsansız hava aracı olarak bilinmekte olan dron, "İçinde pilotu ve yolcusu olmayan, sadece amaca uygun ekipman (video kamera, fotoğraf makinesi, GNSS, lazer tarama cihazı, vb.) taşıyan, uzaktan kumandalı ve/veya otomatik

olarak görevini icra edebilen bir çeşit uçak” olarak tanımlanmaktadır (2017, s. 511). İnsansız hava araçları olarak bilinen ve bir hava aracı sınıfına ait olan dronlar, pilotsuz çalışma gücüne ve yazılım kontrollü uçuş planlarına sahiptir. Hareketlerini yönlendirmek ve izlemek için küresel konumlandırma teknolojisi (GPS) ile çalışmaktadır. Dron teknolojisinin kökenleri, 20. yy başlarındaki askeri uygulamalarına kadar uzanmaktadır. Çeşitli silahlı kuvvetler tarafından hava hedefi için uzaktan kumandalı uçuşun ilk keşfi ile birlikte ilk dronlar ortaya çıkmış ve uçaksavar topçuları için eğitim araçları olarak hizmet görmüştür. 1960’lar ve 1970’lerde dron teknolojisi askeri uygulamalarının ötesine genişlemeye başlamıştır. İlk olarak araştırma kurumları ve hükümet kurumları uzaktan algılama ve bilimsel araştırma için dronları kullanmışlardır. 1980’ler ve 1990’larda önemli teknolojik ilerlemeler dron teknolojisinde bir dönüm noktası yaratmıştır. Hobi sahipleri ve meraklılar, kameralar ve GPS yetenekleriyle donatılmış, uygun fiyatlı, hazır dronlara erişim sağlamışlardır. Bunun sonucunda hava fotoğrafçılığı, videografi ve eğlence amaçlı kullanım için yeni yollar açılmıştır. Son on yılda ise, dron teknolojisinde otomasyon ve yapay zeka entegrasyonunda bir artış görülerek dronlar daha akıllı hale gelir olmuştur (Sızra vd. 2023, s. 36). İnsan hayatını kolaylaştırdığı bilinen dron teknolojisinin gün geçtikçe kullanım alanı genişlemiş ve çoğu meslek gruplarında kullanılan bir teknoloji haline gelmiştir. Meslek gruplarından birisi de gazetecilik alanı olmuştur. Fotoğraf veya video çekme gibi unsurlar haber yapımı açısından önemli bir konuma sahip olduğundan dron teknolojisi habercilikte “Haber değeri kavramına ilave katkılar sağlamıştır. Haberin “yenilik” unsurunu “yeni bakış açısı” ve “görsellikte yenilik” ile desteklemiştir” (Şahin, 2018, s. 263). Gazetecilik alanında dron kullanımının ilk örneklerinden birisi Japonya’da 11 Mart 2011 tarihinde yaşanan 8,9 şiddetindeki depremin etkilerinin dron ile görüntülenmesi olmuştur (Yılmaz, 2018 aktaran Uçak, 2020, s. 68). Türkiye’de bakıldığında ise örneklerini ilk olarak 2013 yılında “Gezi Parkı” olaylarında görmek mümkündür. Yurttaş gazeteci olarak bilinmekte olan Cenk Köse adındaki bir şahsın gezi parkında kaydettiği görüntüler ilk dron çekimle gerçekleştirilen haberin detaylarını öne çıkarmıştır. Haber açısından dronların sunduğu olanakları Kavaklı dört başlık altında değerlendirmiştir. Bunlar; “Haber toplama pratiğini kolaylaştırıp, güçlendirmesi”, “Haber içeriğinin güçlendirilmesine ve haber anlatımına dair sunduğu avantajlar”, “Alternatif medya ve gazetecilik pratiklerine yeni kanallar sunmak” ve “Ekonomik olması” şeklinde sıralanmıştır” (Kavaklı, 2018, s. 163).

Dron’un avantajları olduğu kadar dezavantajları da bulunmaktadır. Buna örnek olarak özel yaşamı ihlal etmesi, toplum güvenliğine zarar vermesi gibi unsurlar gösterilebilmektedir. Dron’un dezavantajları olduğu için devletler dron kullanımı çerçevesinde yasal düzenlemeler getirmiş bunun yanı sıra ajans veya medyalarda dron kullanımı konusunda editoryal ilke ve kurallar yönügesi hazırlamışlardır.

Baudrillard’a göre dron, sanal teknolojidir. İnsanın yapması gereken görevleri devralan dron teknolojisi insanı dışlanmış bir varlığa dönüştürmesinin yanı sıra insan varlığının yerine geçerek gözetleyici role bürünmüştür. Dünya bize egemendir, biz

dünyaya değil. Nesne bizi düşünürken biz nesneyi düşünmeyi bırakmışızdır. Biz teknolojiye egemenlik değil, teknoloji bize karşı egemenlik kurmaktadır (2012, s. 92). Dron, bir nesne teknolojisi olarak herhangi bir anlamı ifade etmemektedir. Bu teknoloji üzerinden üretilen haberlerinde bir anlamı ifade etmediği varsayımında bulunabilmektedir. Anlam genetik kod tarafından üretilir ve üretilen kod ile benzerlik taşımaktadır. Aktarılan haber ne ise anlamda okuyucu ve izleyici tarafından anlaşılma temsil etmektedir (Baudrillard, 2011, s. 118). Görüntüde de anlam ortadan kalkmış ve aktarılan görüntüde anlamdan ne çıkarım sağlanıyorsa anlam onu ifade eder olmuştur. Dron teknolojisi aracı ile ortaya konulan görüntü boşluğunda anlam, imge, estetik gibi unsurları aramak samanlıktaki iğne arama mantığına benzemektedir.

Gazetecilikteki haber değerleri yeni teknolojilerinin entegrasyonu ile değişmektedir. Dron teknolojisi de haber değerlerini dönüştürmekte ve yeni değerler yaratmaktadır. Gazetecilikte yeni bir araç olarak dronların kullanımı, yeni haber uygulamalarını teşvik ederek taze içerikler üretmekte ve yeni bakış açıları sunmaktadır. Yakalanan görseller haber değerine önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Dronların sağladığı hava perspektifi gazetecilerin haberleri farklı ve kapsamlı açılardan toplamasına ve sunmasına olanak tanımaktadır. Hem olumlu; manzaralar, turizm, tanıtımlar, çevre, doğa gibi hem de olumsuz; sel, yangın, trafik kazaları, protestolar, isyanlar ve savaş gibi haber hikayelerini toplama ve raporlamada çeşitli perspektifler sunmaktadır. Özellikle olumsuz haber kapsamı durumunda dronlar bilgi toplama ile ilişkili potansiyel riskleri azaltmaya ve yakalama sürecini kolaylaştırmaktadır. Teknolojik özellikleri nedeniyle gökyüzündeki kameralar gibi işlev gören dronlar, olayların görsel verilerini yukarıdan toplar. Bu anlamda, öncelikle basit görüntü yakalama araçları olarak kabul edilirler. Ancak tam da bu özellikleri nedeniyle, yeni bir görsel hikâye anlatımı biçimi olarak kabul görürler. Dron gazeteciliğinde dron'un kamerasıyla olayları havadan gözlemlemesi onu bir robot'a dönüştürür. Dronlar, fiziksel ortamda kameralar kullanan insanların elde ettiği görsel görüntülere kıyasla daha yüksek kalitede veri sağlamaktadır. Dronların tanık olarak kullanılması izleyicilere birden fazla bakış açısı sunmaktadır. Bu nedenle, dronların tanıklık rolü öznel anlatıların sınırlarını aşmaktadır. Bu bağlamda, dron gazeteciliği yıkıcı bir yenilik olarak kabul edilmektedir (Livberber vd. 2024).

3. Çatışma ve Barış Haberciliği

Johan Galtung, ilk olarak 1997'de gazetecileri, medya akademisyenlerini ve öğrencileri hedef alan bir yaz okulunda sunduğu barış ve savaş gazeteciliği ikili modelinde (Lynch, 1998), geleneksel medya uygulamalarını "savaş gazeteciliği" olarak eleştiriyor ve çatışma çözümünü ilkelerini çatışma haberciliğine uygulayarak, "barış gazeteciliği" olarak adlandırdığı daha iyi bir çatışma haberciliği yolu buluyor. Buna göre savaş gazeteciliği şiddet, propaganda, seçkin ve zafer odaklı iken, barış gazeteciliği barış, gerçek, insan ve çözüm odaklıdır. Savaş gazeteciliği çatışmaları, nihayetinde bir tarafın diğerinin kaybı pahasına kazandığı sıfır toplamı oyunlar olarak sunarken, barış gazeteciliği bunun böyle

olmak zorunda olmadığını ve her zaman kazan-kazan çözümü olasılığının olduğunu savunur. Şiddet içermeyen veya şiddet içeren çatışmaların dönüşümünü desteklemek için barış gazeteciliği haber sunumlarının muhalifler arasında empati ve anlayışı artıracak şekilde çatışmaları şeffaf hale getirmesi gerektiğini savunur. Galtung, gazetecilere çatışmayı tarihsel ve kültürel kökleriyle birlikte tam haritası içinde görmelerini ve tüm taraflara, tüm tarafların acılarını yansıtan bir empatiyle yaklaşmalarını tavsiye eder. Savaş gazeteciliğinin "onların" gerçek dışılıklarını ifşa ederken, "bizimkileri" örtbas ettiği için propaganda odaklı olduğunu savunurken, barış gazeteciliğinin ise aksine, gerçek odaklı olduğunu ve tüm tarafların gerçek dışılıklarını ifşa ettiğini belirtir. Galtung'un "savaş gazeteciliğine" getirdiği eleştirilerden biri, savaş ve barış hakkındaki söylemi domine eden yetkililer başta olmak üzere elit kaynaklara dayanması ve barış yanlısı insanlara yer vermemesidir. Barış gazeteciliği, geleneksel haber medyasında genellikle sessiz bırakılan barış için alternatif seslere yeterli alan verilmesi gerektiğini ileri sürer. Barış gazeteciliği perspektifinden barış; "yaratıcılık + şiddetsizlik" olarak tanımlanırken, savaş gazeteciliği barışı basitçe "zafer + ateşkes" olarak görür. Bunun sonucu olarak, silahlar sustuğunda savaş gazeteciliği sahneyi terk eder, oysa barış gazeteciliği, süreç odaklı bir yaklaşım olarak sahnede kalır ve barış anlaşmasının sonrasını takip eder (Atay, 2017, s. 558). Gazeteciler her ne kadar barışı koruma güçleri olmasalarda, habercilik yoluyla çatışma dönüşümünü, barış inşası girişimlerini, ulusal uzlaşmayı ve toplumda barışçıl bir arada yaşamayı teşvik etmeye katkıda bulunabilirler (Lynch ve McGoldrick, 2010). Gazeteciler ve haber medyası bir çatışmanın yoğunluğunu artırma veya azaltma potansiyeline sahiptir (Van der Meer ve diğerleri, 2014), ancak genellikle çatışma durumlarında yapıcı, proaktif bir rol oynamada başarısız olurlar (Lynch ve McGoldrick, 2005). Savaşın şiddet içeren yönlerine ve tepkilerine odaklanan savaş gazeteciliği, ana akım haber medyasında düşmanlıkları sürdürebilecek veya hatta tırmandırabilecek çatışmaları bildirmenin baskın bir modeli olmuştur (Galtung, 2004). Çatışma konularını ele alırken ve çerçevelerken barıştan ziyade savaşı tercih etmek, eksik ve/veya yanlış haberciliğe yol açabilir (Shaw, 2012). En kötüsü, çatışma durumlarının olası barışçıl sonuçlarına bile zarar verebilir (Wolfsfeld, 2001). Barış gazeteciliği genellikle ana akım medyada baskın olan 'geleneksel gazeteciliğe' karşı bir karşı-hegemonik paradigma olarak görülür (Hackett, 2011). Barış gazeteciliği, gazetecilerin çatışma çözümüne katkıda bulunabilecekleri bir dizi uygulamayı tanımlayan normatif bir teoridir. Bir çatışmayı bildirirken barış gazetecileri barış süreçlerini teşvik etmek için etnik ve dini farklılıklar ve çatışmanın olumsuz veya şiddet içeren yönleri yerine savunuculuğa odaklanır ve çatışmanın dönüşümünü ve barış girişimlerini vurgular (Lynch ve McGoldrick, 2010; Galtung, 1969).

Bu noktada gazetecilik mesleğinin önemli olduğuna dikkat çeken İrvan'a göre, medya barışı özendirme konusunda büyük rol oynaması gerekmektedir (2015, BIANET). Medya iki taraflı rol oynamaktadır. Bir taraftan barışı özendirirken diğer taraftan çatışmada iki tarafı da deyim yerindeyse gaza getirmektedir. Medyanın barışı özendirmesi her ne kadar

nesnellik ilkesine aykırı bir durumu ifade etmiş olsa da, Loyn; nesnelliğin bir gazeteci için önemli ilkeyi temsil etmiş olduğunu söylese de (2007, s. 9), gazetecilik mesleğinin kodları arasında barışı görmek mümkün olmaktadır.

1990'lı yıllardan sonra kavramla ilgili çalışmalara başlanılırken BBC gibi kanallar bununla ilgili eğitimler yürütmüştür. Gazeteci objektif yaklaşım savaşın iki temsilcisine söz hakkı tanınması gerekmekte ve zafer ile yenilgi kavramlarını kullanmamaya özen göstermelidir. Gazeteci gerektiğinde dil ve söylemleriyle uzlaştırıcı rol oynamalıdır. Alankuş'a göre, geleneksel gazetecilik anlayışı barış gazeteciliğine yönelik dönüştürülmeye çalışılmalı ve gazetecilikteki ilke ve kodlara barış gazeteciliğine yönelik alternatif oluşturulmalıdır (2016, s. 20). Haber yazımına, kullanılan dile dikkat edilerek çatışmaya neden olacak söylemlerden kaçınma durumu ile çözüm odaklı olunmalıdır.

4. Araştırma

Bu çalışmada öncelikli olarak Baudrillard'ın sosyolojisine yönelik haber kavramı tartışılmış ve haber ile gerçeklik ilişkisine bakıldıktan sonra dron teknolojisi tanıtarak, haberde kullanılan dron teknolojisinin ve dron teknolojisinin habercilikte kullanımına dair özet bilgi geçilirken son literatür kısmında çatışma ve barış haberciliğine ilişkin bilgi sunulmuştur.

Günümüzde olumsuz haber türü olarak görülmekte olan savaş haberciliğinde gazetecilerin dron kullanımına rastlamak mümkün olmaktadır. Buna örnek ise 7 Ekim 2023 tarihinde Filistin ve İsrail arasında yaşanan çatışma gösterilebilmektedir. Buna göre çalışmada Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak savaş haberciliğinde dron kullanılarak çekilen görüntülerin incelenmesi amaçlanmıştır. İncelemenin alt sorularını ise; yıkıcı bir yenilik olarak görülmekte olan dron teknolojisinin haber fotoğraflarında etkisi var mıdır? varsa haber fotoğraflarında nasıl etki sağlamaktadır? ve haber fotoğraflarının gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet veriyor mu? oluşturmaktadır.

Çalışmada Anadolu Ajansının resmî sitesinden elde edilen Filistin-İsrail arasındaki savaşa ilişkin haber fotoğrafları incelenmiştir. Haberlerde dron çekimle yapıldığı tespit edilen fotoğraflar ele alınmıştır. Sitede yer verilen fotoğrafların alt bölümünde dron teknolojisi ile çekildiğine dair herhangi bir ibare olmamasına rağmen dronla çekilip çekilmediğine yönelik haberi yapan birim ile irtibata geçilmiş ve öğrenilmiştir.

Fotoğraflar ele alınırken tesadüfi örneklem tipi kullanılmıştır. Filistin-İsrail arasındaki savaşa ilişkin dron çekim ile sunulmuş olan görseller Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak değerlendirilmiş ve çözümleme yöntemi olarak göstergebilim analizi yöntemi kullanılmıştır. Göstergebilim analizi yöntemi Tuncer'e göre; "Evrendeki göstergeleri ve anlamlama biçimlerini kapsar. Toplumsal ve kültürel yapının içinde işleyen kodların veya sistemlerin kullanımıyla şekillenen metinsel/anlatısal yapılar ile ilgilenir" (2020, s. 75). Bircan'a göre; "Gösterilenden gösterene, içerikten biçime,

düşünceden metne, hazdan ifadeye gitmeyi amaç edinilen bir tür yöntemdir” (2015, s. 36). Bedin’a göre ise; “Yazılabilen okunabilen açık ve kapalı metin kavramına bağlı olan yöntemdir” (2018, s. 76).

4.1. Dron Çekim Örneklerinin Değerlendirilmesi

Çalışmada Anadolu Ajansının resmî sitesinden elde edilen Filistin-İsrail arasındaki savaşa ilişkin haber fotoğrafları incelenmiştir. Fotoğraflar ele alınırken tesadüfi örneklem tipi kullanılmıştır. Haber görüntüleri 3 aylık süre zarfı ele alınarak incelenmiştir. 7 Ekim 2023 tarihinde başlayan savaşın görüntüleri; Ekim, Kasım ve Aralık ayı dahilinde ele alınmıştır.

Görsel 1: Anadolu Ajansı, 09.10.2023 Tarihli Dron Çekimli Haber Görüntüsü



İsrail’in Gazze’ye düzenlediği saldırılarda 143’ü çocuk, 704 kişi hayatını kaybetti

Tablo 1: Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Şehrin Binaları	Dron	Şehrin tam orta yerinde binalar yer almaktadır.
Toz Bulutları	Dron	Atılan patlayıcıların ve bombaların tesiriyle ortalık bir tür toz bulutuna dönüşmüştür.
Siyah/Beyaz Işık	Dron	Şehrin bazı kısımlarında elektriğin olmadığı siyah görüntü ile anlaşılırken

		şehrin diğer kısmı beyaz ışık görünümüne sahiptir.
--	--	--

Haber başlığı ve haber fotoğrafın birbirinden tamamen bağımsız olduğu anlaşılmaktadır. Fotoğrafta bir bombalama eylemi görünürlük kazanmaktadır ancak görselde özne ile karşılaşmak mümkün olmamaktadır. Dron çekimle havadan gerçekleştirilen bu fotoğrafta karanlık fon kullanımı, bombanın tesiri olarak görülmekte olan toz bulutları ve şehrin binaları görüntülenmektedir. Şehrin bir tarafında ışığın olmadığı siyah görünümle açıklanırken, şehrin diğer tarafında ise beyaz ışığın etkisini görmek mümkün olmaktadır. Bir kısımda da binaların arkasında toz bulutunun rengi binaların üzerini kaplamıştır. Baudrillard görsellerin gerçek bir anlayış içerisinde gösterilmediğini, yanılsama gerçekliğinin oynanarak gerçekliğin simülasyona ve simülakr'a dönüştüğünü, sanallığı ifade eden dron teknolojisinin kullanımıyla yanılgıya düşen okuyucu veyahut izleyici olduğunu simülasyon ve simülakr kuramında ifade etmektedir (Baudrillard, 2011). Yukarıdaki fotoğrafta kullanılan ışıklandırma Baudrillard'a göre teknolojinin saçmış olduğu ışıklandırmanın gerçeklik yanılgısına neden olduğu (Toffoletti, 2014, ss. 41-64) düşüncesi sonucunda bu fotoğrafta gerçeklik yanılgısını ışıklandırmanın vermiş olduğu etkiyle görmek mümkün olmaktadır. Sonuç itibarıyla yıkıcı bir yenilik olarak görülmekte olan dron teknolojisinin habere etkisi vardır ve habere etkisi gerçeklikle oynanmasında aranabilirken teknolojinin haberin gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet verdiği sonucuna ulaşmak mümkündür.

Resim 2: Anadolu Ajansı, 24.10.2023 Tarihli Dron Çekimli Haber Görüntüsü



İsrail'in Gazze'ye saldırıları 18. gününde artarak devam etti

Tablo 2: Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Binalar	Dron	Şehrin tam orta yerinde binalar yer almaktadır.

Kara Sis Dumanı	Dron	Şehrin tam orta yerine atılan bombanın kara görünümlü dumanı yer almıştır.
Cami Minaresi	Dron	Şehrin tam orta yerinde yer alan cami minaresi objektife girmiştir.

Haber fotoğrafına bakıldığında karşımıza binalar çıkmaktadır. Caminin minaresinin görüldüğü kısmın tam orta yerinde kara bir sis dumanı görüntülenmektedir. Haber başlığı ile görüntü birbirinden bağımsızdır. Baudrillard'ın kuramına bakıldığında fotoğrafın nesnel imgeyi ifade ettiği, dron kamerası ve dünya arasında kameranın nesnelliği öne çıktığı, parçalı görüntüler sunduğu sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır (Baudrillard, 2008, s. 138). Bu fotoğrafta da gerçeğin yanılması görmek mümkün olurken Baudrillard'a göre fotoğraf aracılığıyla dünyada tuhaf bağlama oturtulan bir anlam, bir kültür, bir düşünce söz konusu olmaktadır (Baudrillard, 2015, ss. 75-76). Dron teknolojisinin habere etkisi vardır. Yukarıda görülen fotoğrafın izleyicilerin veyahut okuyucuların birden fazla anlam çıkartmasına sebebiyet vermektedir. Bu etkiyi yanılama ile görmek mümkün olurken gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet verdiği sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır. Bir gerçeklik ile değil, birden fazla gerçeklik ile karşılaşmak mümkün olmaktadır.

Resim 3: Anadolu Ajansı, 10.11.2023 Tarihli Dron Çekimli Haber Görüntüsü



Filistinli hukukçular İsrail'in meşru müdafaa adı altında Gazze'de savaş suçu işlediğini söyledi

Tablo 3: Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Enkaz	Dron	Binaların patlama neticesinde enkaza dönüşmesi
Gri Toz Bulutu	Dron	Patlamanın etkisi olan gri toz bulutlanması

Boş bir Arazi	Dron	Boş bir arazi çevresinde yer alan binaların yerle bir olması
---------------	------	--

Bu görüntüde boş bir arazi çevresinde yer almakta olan binaların patlamanın etkisiyle enkaza dönüştüğü resmedilmektedir. Patlamanın etkisi olan gri toz bulutu görüntülenmektedir. Haber başlığı ile görüntünün birbirinden bağımsız olmasının yanı sıra haberi okuyan insanların bu görüntü çerçevesinde başlığı anlamlandırması istenmektedir. Baudrillard'a göre; sanal teknoloji ile çekilen fotoğrafın gerçek imgeyi temsil etmediği imgenin öldüğünü ve teknolojinin illüzyona sebebiyet verdiğini söylemek mümkün olmaktadır (2015, s. 88). Elde edilen sonuç itibarıyla, dron teknolojisinin habere etkisi olduğu söylenebilirken habere etkisinin görüntü illüzyonuyla olduğunu söylemek mümkün olurken, haberin gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet verdiği sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır.

Resim 4: Anadolu Ajansı, 26.12.2023 Tarihli Dron Çekimli Haber Görüntüsü



İsraili askeri uzmana göre Hamas askeri operasyonlarla yenilenemez

Tablo 4: Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Şehrin Binaları	Dron	İssız bir yerde bina yerleşimleri yer almaktadır
Güneşin Batışı	Dron	Gün karanlığa dönmeye başlamıştır.
Toz Bulutu	Dron	Bina yerleşimlerinin ardında büyük bir toz bulutu havaya karışmıştır

Bu haber fotoğrafında binaların ve ağaçların üzerini kaplamış bir toz bulutu görülmektedir. Güneşin batışı ile bombanın tesiri ile her yer yavaştan karanlığa

gömülmeye başlamıştır. Baudrillard'a göre; görüntü, imge olma özelliğini kaybetmektedir. İmgenin gerçekçi görünümüne sahip olması illüzyon gücünü yitirmesine de sebep olmaktadır (2005, ss. 28-38). Dron teknolojisinin kullanımı ile çekilen bu fotoğrafta imge ölmüştür. Teknoloji gerçeklikten geriye kalan parçaları sunarken anlam ortadan kalkmakta ve etkisi altında kalınan anlamda bir nevi yitirilmiştir. Elde edilen sonuç itibarıyla, dron teknolojisinin habere etkisi olduğu söylenebilirken habere etkisinin görüntü imgesinde olduğunu söylemek mümkün olurken, haberin gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet verdiği sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır.

Sonuç

İnsansız hava araçları olarak bilinen ve bir hava aracı sınıfına ait olan dronlar, pilotsuz çalışma gücüne ve yazılım kontrollü uçuş planlarına sahiptir. Hareketlerini yönlendirmek ve izlemek için küresel konumlandırma teknolojisi (GPS) ile çalışmaktadır. Bu teknoloji son zamanları askeri amaç dışında çoğu meslek gruplarında kullanılan bir teknoloji haline gelmiştir. Meslek gruplarından birisi de gazetecilik alanı olmuştur. Fotoğraf veya video çekme gibi unsurlar haber yapımı açısından önemli bir konuma sahip olduğundan dron teknolojisi habercilikte yeni bir haber türünü doğurmasının yanı sıra yeni kompozisyonlar üretilmesini sağlayan sanal teknoloji olmuştur. Bu sanal teknoloji, sağladığı hava perspektifi özelliğiyle gazetecilerin haberleri farklı ve kapsamlı açılardan hem olumlu hem de olumsuz haber hikayelerini toplamasına ve sunmasına olanak tanımaktadır. Olumsuz haber türü olan savaş haberciliğinde de son zamanları en çok tercih edilen teknoloji olan dron teknolojisi, izleyicilere birden fazla bakış açısı sunmaktadır. Bu bakış açısı gerçeklik, yanılısma, imge, illüzyon gibi unsurları öne çıkarmaktadır. Bu kavramlar öne çıkınca Baudrillard'ın sosyolojisi önem arz etmektedir.

Buna göre çalışmada Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak savaş haberciliğinde dron kullanılarak çekilen görüntülerin incelenmesi amaçlanmıştır. İncelemenin alt sorularını ise; yıkıcı bir yenilik olarak görülmekte olan dron teknolojisinin haber fotoğraflarında etkisi var mıdır? varsa haber fotoğraflarında nasıl etki sağlamaktadır? ve haber fotoğraflarının gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet veriyor mu? oluşturmaktadır. Çalışmada Anadolu Ajansının resmî sitesinden elde edilen Filistin-İsrail arasındaki savaşa ilişkin haber fotoğrafları incelenmiştir. Haberlerde dron çekimle yapıldığı tespit edilen fotoğraflar ele alınmıştır. Sitede yer verilen fotoğrafların alt bölümünde dron teknolojisi ile çekildiğine dair herhangi bir ibare olmamasına rağmen dronla çekilip çekilmediğine yönelik haberi yapan birim ile irtibata geçilmiş ve öğrenilmiştir. Fotoğraflar ele alınırken tesadüfi örneklem tipi kullanılmıştır. Filistin-İsrail arasındaki savaşa ilişkin dron çekim ile sunulmuş olan görseller Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak değerlendirilmiş ve çözümleme yöntemi olarak göstergebilim analizi yöntemi kullanılmıştır.

Sonuç itibarıyla incelenen görsellerde haber başlığı ve haber fotoğraflarının birbirinden tamamen bağımsız olduğu ve fotoğraflarda öznenin yer almadığı, çoğunluklu olarak nesnelere, kara sis dumanı, gri toz bulutları ve siyah/beyaz gibi ışıklandırmalara

yer verildiği, bombanın tesiri ile enkaza dönüşen binalar ve karanlığa gömülen şehrin görüntülediği tespit edilmiştir. Baudrillard'ın sosyolojisi ele alınarak sonuç çıkarılacak olunursa; görsellerin gerçek bir anlayış içerisinde gösterilmediği, dron'un çektiği fotoğrafın gerçek imgeyi temsil etmediği, görüntülerin imge olma özelliğini kaybettiği ve imgenin gerçekçi görünüme sahip olması illüzyon gücünün yitimine de neden olduğu sonucuna ulaşmak mümkün olmaktadır. Buna ek olarak görsellerde gerçeklik yanılgısı ve imge yanılgısı görüldüğünden dron teknolojisinin bir sanal teknoloji olarak habere etkisi olduğu, habere etkisinin görüntü imgesi ve illüzyonuyla olduğunu söylemek mümkün olurken, görüntü yanılımasının haberin gerçeklik boyutu ile oynanmasına sebebiyet verdiği sonucuna varmak mümkündür.

Extended Abstract

It is possible to come across more than one definition in the literature on news. News is the source of information conveyed to the public using the events and situations experienced or predicted to be experienced yesterday, today and tomorrow, which are the mass media themselves. According to Baudrillard, news is; It consists of simulacra that continuously presents images following each other to the masses that do not convey any meaning, and has no original sender. Mass media is the tool that represents the new reality constructed in the simulation universe. This new reality expresses simulation and simulacra. It is seen as simulation and simulacra, like reality in the sense sought in the news. While news should express meaning, it eliminates meaning by producing empty production and kills the content along with the meaning. The death of content has hyper realized meaning and communication. The phenomenon that transforms reality into hyperreality can be shown here as the news being in continuous production. While content and messages are destroyed by communication tools, the meaning disappears together with the message and the tool. Today, with the acceleration provided by digitalization, the number of news has started to increase in the digital environment. Too much news presentation has caused the meaning to disappear rather than information. Today, news is not viewed with the eye of meaning but for entertainment purposes, and the rapid circulation of news causes the news to lose its impact. Virtual technology also causes this effect to be lost. The area of use of drone technology, also known as virtual technology, which has emerged with the increasing development of digitalization and technology, has expanded day by day and has become a technology used in many professional groups. One of the professional groups has become the field of journalism. Although drone technology has brought a new understanding to journalism since elements such as taking photos or videos have an important position in terms of news production, according to Baudrillard, this technology has taken over the tasks that humans should do and has turned humans into an excluded being. Drone does not express any meaning as an object technology. It is possible to assume that news photographs produced through this technology kill reality and meaning. Although drone

technology has provided various perspectives in collecting and reporting news stories such as war, which is the most preferred news of recent times, and is used in both positive and negative news in journalism, it can also be said that it has caused the spread of the concept of conflict journalism. Accordingly, the aim of the study is to examine the images taken using drones in war journalism by considering Baudrillard's 'High-Reality' sociology. The assumptions of the study are; Does drone technology, which is seen as a destructive innovation, have an effect on news photographs? If so, how does it have an effect on news photographs? and Does it cause the reality dimension of news photographs to be manipulated? The answers to the questions are tried to be explained based on Baudrillard's sociology.

As a result, in the visuals examined, the news headline and news photos are completely independent from each other and the subject is not included in the photos, mostly objects, black fog, gray dust clouds and black/white lighting are used, buildings turned into rubble with the effect of the bomb and the city plunged into darkness are displayed. If the conclusion is drawn by considering Baudrillard's sociology, it is possible to reach the conclusion that the visuals are not shown in a real understanding, the photo taken by the drone does not represent the real image, the images lose their feature of being an image and the realistic appearance of the image causes the loss of the illusionary power. In addition, since the illusion of reality and image illusion are seen in the visuals, it is possible to say that drone technology has an effect on the news as a virtual technology, and that its effect on the news is with the image image or illusion, while it is possible to conclude that the illusion of image causes the reality dimension of the news to be manipulated.

Kaynakça | References

- Alankuş, S. (2016). Barış Gazeteciliği El Kitabı, IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Atay, A. (2017). Barış Gazeteciliğinin Metodolojisi Üzerine Bir Tartışma. Türk Çevrimiçi Tasarım Sanat ve İletişim Dergisi, 7(4), 556-565. <https://doi.org/10.7456/10704100/003>
- Aydın, H. (2019). Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Kitle İletişim Araçlarının Yeri (The Place of Mass Media in Baudrillard's Simulation Theory). Sosyal Ve Kültürel Araştırmalar Dergisi (SKAD), 5(11), 347-358. <https://doi.org/10.25306/skad.555505>
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon, Çev: Oğuz Adanır, (6.Baskı), Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). İmkansız Takas, Çev: Ayşegül Sönmezay, (2.Basım), Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). Kusursuz Cinayet, Çev: Necmettin Sevil, Ayrıntı Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2008). Radikal Belirsizlik, Çev: Ali Utku ve Serhat Toker, De Ki Basım Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005). Sanat Komplosu, Çev: Oğuz Adanır, İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği, Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları.
- Bedin, C. (2018). Roland Barthes'ın Metinlerarasılık Kuramı Üzerine Bazı Düşünceler, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11(59), 73-77.
- Bircan, U. (2015). Roland Barthes ve Göstergibilim, Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi(13), 17-41.
- Çakmak, F. ve Çimen, Ü. (2022). Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Kur'an'da Eleştirilen Kişilik Tipleri ve Modern Dünyada Gerçeklik Arayışı. İlahiyat Tetkikleri Dergisi(57), 1-10. <https://doi.org/10.5152/ilted.2022.220202>
- Çimen, Ü. (2020). Kötülüğün Terlemesi Tüm Yönleriyle Jean Baudrillard, Atatürk Üniversitesi Yayınevi.
- Eren, M. ve Narmanlıoğlu, H. (2018). Gazetelerin Sosyal Medyada Paylaştığı Haberlerin İncelenmesi. e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi. - eJNM ISSN:

2548-0200, Volume 2 Issue 3, p.204-216. DOI NO:
10.17932/IAU.EJNM.25480200.2018.2/3.204-216

Galtung, J. (1969). Violence, Peace and Peace Research. *Journal of Peace Research*. Vol. 6, No. 3, pp. 167–191.

Galtung, J. (2004) Violence, War, and Their Impact: On Visible and Invisible Effects of Violence. *Transcend: Peace and Development Network for Conflict Transformation by Peaceful Means*. <http://them.polylog.org/5/fgj-en.htm>. Accessed on 27th April 2009.

Girgin, A. (1998). *Haber Yazma Teknikleri, Haberci Adayının El Kitabı, İnkılap Yayınları*.

Gondek, J. ve Tutak, G. The conception of the “silent majority” against the backdrop of digital aspects of political transformations, *Studia Gilsoniana*12, no. 2 (April–June 2023): 325–344

Görgülü, E. (2022). Jean Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Metaverse ve Gerçeklik. *Ulakbilge*, s. 727–738. doi: 10.7816/ulakbilge-10-74-03

Hackett, R. A. (2011). New vistas for peace journalism: Alternative media and communication rights. In I. S. Shaw, J. Lynch, & R. A. Hackett (Eds.), *Expanding peace journalism: Comparative and critical approaches* (pp. 35-69). Sydney University Press.

İrvan, S. (2015). *Normatif Kuram Olarak Barış Gazeteciliği, BİANET yayınları*.

Kahveci, M. ve Can, N. (2017). İnsansız Hava Araçları: Tarihçesi, Tanımı, Dünyada ve Türkiye’deki Yasal Durumu. *S.Ü. Müh. Bilim ve Tekn. Dergisi*, 5(4), 511-535

Kavaklı, N. (2018). Drone’ların Gazetecilikte Kullanımı: Drone Haberciliğinin Olanakları, Zorlukları ve Sınırları. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(3), 160-172. <https://doi.org/10.17680/erciyesakademia.345792>

Kurtdaş, Ç. (2018). Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramında kitle iletişim araçları ve toplumsalın sonu. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(3), 2012-2023. doi: 10.17218/hititsosbil.408137

Lavarone, A. (2021). Bir Simülakr Tanımı Olarak Mimari Temsilin Medyatik Hali. *ModularJournal*, E-ISSN 2791 - 6820 MODULAR; 4(2): 172-183

- Livberber, T., Ayvaz, S. ve Yalman, A. (2024). Perspectives on drone journalism in Türkiye: Journalists' views on the use of drones, Contents lists available at ScienceDirect Heliyon [journ homepage: www.cell.com/heliyon/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39790](https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39790)
- Loyn, D. (2007). Good Journalism or Peace Journalism. *conflict & communication online*, Vol:6, No. 2.
- Lynch, J. (1998). The Peace Journalism Option. Retrieved January 11, 2016, from Global Issues: <http://www.globalissues.org/article/534/the-peace-journalism-option#ThePeaceJournalismOption>
- Lynch, J. ve McGoldrick, A. (2005). *Peace journalism*. Stroud, Hawthorn.
- Lynch, J. ve Galtung, J. (2010). *Reporting Conflict: New Directions in Peace Journalism*. St.Lucia, Queensland: The University of Queensland Press.
- Mcluhan, M. (1964). *Understanding Media, The Extensions Of Man*. Routledge.
- Önal, Ö. (2019). *An Analysis Of Hyperreality In John Fowles's The Magus And Paul Auster's Moon Palace. A Thesis Submitted To The Graduate School Of Social Sciences Of Middle East Technical University, (Of Master), Ankara*
- Shaw, I. S. (2012). *Critical Comparative Analyses of Human Rights Journalism, Peace Journalism, Global Journalism and Human Rights Reporting Human Rights Journalism: Advances in Reporting Distant Humanitarian Interventions* (pp. 43-60). London: Palgrave Macmillan UK
- Szira, Z., Varga, E., Csegodi, T. ve Milics, G. (2023) *The Development of Drone Techology and Its Regulation In The European Union*, [sciendo/https://intapi.sciendo.com/pdf/10.2478/eual-2023-0005](https://intapi.sciendo.com/pdf/10.2478/eual-2023-0005)
- Şah, U. (t.y.). *Jean Baudrillard ve Simülasyon Kuramı*. <https://www.ontodergisi.com/> Erişim Tarihi: 27.12.2023
- Şahin, M. (2018). Drone Gazeteciliğinin Haber Değerine Katkısı ve Türkiye Pratiği. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 4(7), 262-272.
- Toffoletti, K. (2014). *Yeni Bir Bakışla Baudrillard, Çev: Yetkin Başkavak, Kolektif Kitap Yayınevi*.

- Tokgöz, O. (1989). Temel Gazetecilik, A.Ü. BYY Yayınları.
- Tuncer, S. (2020). Göstergibilimin Çözümleme Modelleri Işığında Reklam Anlatıları. Atatürk İletişim Dergisi, 73-102. <https://doi.org/10.32952/atauniiletisim.733404>
- Uçak, G. (2020). Drone Gazeteciliğinin Türk Eğitim Sistemindeki Yeri. Yeni Medya, (8), 66-76.
- Van der Meer, T.G.L.A., Verhoeven, P. ve Beentjes, H. (2014) When frames align: The interplay between PR, news media, and the public in times of crisis. Public Relations Review 40: 751-761.
- Virilio, P. (2003). Enformasyon Bombası (La Bombe Informatique, Çev: Kaya Şahin), Metis Yayınları.
- Wolfsfeld, G. (2001). The news media and peace processes: The Middle East and Northern Ireland (Vol. 31). Diane Publishing Company.

JOURNAL OF TÜRKİYE MEDIA ACADEMY



e-ISSN: 2791-6014

TÜRKİYE
MEDYA AKADEMİSİ
DERGİSİ



www.turkiyemedyaakademisi.com

