DİJİTAL OYUNLARDA İDEOLOJİNİN SUNUMU: GTA IV ÖRNEĞİ

Fuat Boğaç EVREN
Yakın Doğu Üniversitesi, KKTC
fuat.evren@neu.edu.tr

ÖZ
Bu çalışma, dijital oyunların temelde birer anlatıya sahip olduğundan hareketle popüler bir oyun olan GTA IV'ün kuralları belirlenmiş ve sınırları çizilmiş bir anlatı yapısı olduğunu kabul ederek bu yapının içinde kurgulanan ideolojik unsurları ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Amaç doğrultusunda dijital oyunlar kültürel bir ürün olarak ele alınırken, oyunlardaki ideolojik unsurların varlığı tartışılmıştır. Bununla birlikte dijital oyunlardaki anlatı yapılarının temel özellikleri ve bu anlatıların oyuncunun ilgisini nasıl çektiği de açıklanmaya çalışılmıştır. GTA IV'ün anlatı yapısındaki ideolojik unsurları ortaya çıkarmak için dramaturjik bir çözümleme yapılmıştır. Çalışmanın sonunda da çözümleme sonucu elde edilen bulgular tartışılmıştır.

Anahtar kelimeler: *dijital oyun, oyun çözümlemesi, dijital oyunlarda ideoloji, oyunda anlatı yapısı, Grand Theft Auto IV*

THE PRESENTATION OF IDEOLOGY IN THE DIGITAL GAMES: GTA IV EXAMPLE

ABSTRACT
In this study, the GTA IV is accepted as popular game, which is supposed to have an accurate narrative. In this accurate narrative, GTA IV has defined and determined style of narratives. This study tries to reveal the edited ideological elements from the determined ideological narratives. To explain this situation, digital games are acknowledged as a popular product, and they are discussed in terms of their ideological elements. In addition, narrative structures in digital games and how the player drew the attention of the basic properties of these narratives are also discussed. The ideological elements of narrative structure in GTA IV are reviewed by dramaturgic analysis. At the end of the study, the findings of the analysis are discussed.

Keywords: *digital game, game analysis, ideology in the digital games, narratives in the games, Grand Theft Auto IV*

GİRİŞ

Bilgi teknolojileriyle paralel bir şekilde ilerleme kaydeden dijital oyunlar, zaman içerisinde kategorilere ayrılmış, sürekli geliştirilen grafik arayüzleriyle oyuncuda bir sinema filminin içindeymiş hissini yaratmış, oynanabilirlik unsuru ön plana çıkarılarak oyuncuların taleplerine ve isteklerine yanıt vermeye başlamış, hatta Hollywood filmlerini aratmayan özgün senaryolarıyla her geçen gün daha fazla insanın ilgisini çekmeyi başarmıştır. Dijital oyun kopyalarının büyük satış başarılarına ulaşması ve ona olan ilginin artışı, sektörün, bugüne kadar geleneksel kitle iletişim araçlarının toplumlara kurguladığı cezbedici yaşam biçimlerini, hâkim kültürü, politik göstergeleri ve propaganda öğelerini oyun senaryolarında da sıklıkla kullanmasını tetiklemiştir. Bugün milyonlarca insan, akıllı telefonlar, tabletler, kişisel bilgisayarlar ve konsollar gibi çeşitli platformlarda zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın, gerçek hayatta yapamayacağı birçok şeyi sanal bir düzlemde gerçekleştirebiliyor. Oyuncular, gerçeklikten uzaklaşarak kendisini kurmaca bir dünyanın içinde buluyor; bir taraftan, İkinci Dünya Savaşı sonrasında ABD'yi işgal eden Sovyet Ordusu'nu püskürtüp bağımsızlık savaşı verirken, diğer yandan da Osmanlı İmparatorluğu'nu yeniden tarih sahnesinin önüne taşıyabiliyor. Bu noktada oyunlar, erişilemeyene erişebilmek ve yasak olanı yapabilmek gibi oyuncuya cezbedici olanaklar sunarken, aynı zamanda oyunlardaki sanal yaşam biçimleri ve bu sanal yaşamı tanımlayan politik göstergelerin gerçeğe yakın olan temsili, bu unsurların nasıl kurgulandığına ilişkin merak uyandırmıştır. Özellikle oyuncunun serbest bir dünyayı özgürce dolaşabilme, insan öldürebilme, araba

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

çalabilme, mafyanın içine girip çeşitli görevleri tamamlayarak para kazanabilme ve striptiz kulübüne gidip para karşılığında seks yapabilme gibi modern hayatta gerçekleştirilmesi mümkün olan, ancak diğer yandan da yasaklanan birçok şeyin sanal bir dünyada yapabildiği "serbest dünya" (open world) olarak adlandırılan dijital oyun kategorisi, diğer kategorilerle karşılaştırıldığında gerçek dünyayı daha ayrıntılı ve daha gerçekçi bir şekilde simüle etmesi nedeniyle bu sanal dünyadaki politik göstergelerde daha fazla anlam taşımaktadır. Bahsi geçen politik göstergeler ise ırkçılık, cinsiyet ayrımcılığı, ABD toplumunun göçmenlere bakış açısı, Amerikan rüyası gibi GTA IV'ün anlatısında yer alan unsurlardır.

Dijital oyunlar	Satış sayısı
1. Tetris (1984)	143 milyon
2. Wii Sports (2006)	81,99 milyon
3. Minecraft (2009)	49,5 milyon
4. Super Mario Bros. (1985)	40,24 milyon
5. Mario Kart Wii (2008)	35,53 milyon
6. Grand Theft Auto V (2013)	32,5 milyon
7. Wii Sports Resort (2009)	31,89 milyon
8. New Super Mario Bros. (2006)	30,38 milyon
9. Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)	28,5 milyon
10. Wii Play (2006)	28,02 milyon
11. New Super Mario Bros. Wii (2009)	27,88 milyon
12. Grand Theft Auto: San Andreas (2004)	27,5 milyon
13. Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)	26,5 milyon
14. Call of Duty: Black Ops (2010)	26,2 milyon
15. Grand Theft Auto IV (2008)	25 milyon

Tablo 1. Tüm zamanların bütün platformlarda en çok satan oyunları (Onedio, 2014).

Dijital oyunları kapsamına alan çalışmaların çoğunda oyun bağımlılığının, alışkanlıklarının, tercihlerinin ve oyunlardaki şiddet unsurlarının konu alındığı görülmüştür (Yengin, 2012; Kaya, 2013; Yengin ve Sütçü, 2011; Dolu, 2010; Esad, 2011; Aydoğdu Karaaslan, 2015; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016; Kuşay ve Akbayır, 2015; Akdağ ve Cıngı, 2012; Özcan, 2016; Durdu, 2005; Horzum, 2011; Yalçın Irmak, 2014; Ferligül Çakılcı, 2013; Koçer, 2015; Başer, 2015; Artam, 2011; Alantar, 1996; Çetinkaya, 1991; Şelimen, 2016; Satgan Gouban, 2015; Köse, 2013, Kıran, 2011; Sağlam, 2011; Günay, 2011; Kars, 2010). Bu çalışmanın konusu ise var olan dijital oyun incelemelerinden farklı olarak, gerek ulaştığı satış başarısı, gerekse içeriğindeki şiddet unsurları ve politik göstergeler nedeniyle birçok tartışmaya konu olan, *serbest dünya* kategorisindeki Grand Theft Auto IV (GTA IV) özelinde, oyunlardaki yaşam biçimlerinin ve politik göstergelerin incelenmesidir (Tablo 1). GTA IV'ün bu çalışmaya konu edinmesinin nedeni, hem sanal dünyasının (oyun alanının) geniş olması, hem de bu sanal dünyada yeniden kurgulanan New York'un (GTA IV'de kurgulanan şehir ise Liberty City'dir), yoksul insanların yaşadığı semtlerinden zenginlerin yaşadığı semtlere kadar birbirine oldukça zıt yaşam biçimlerini yansıtması ve içeriğinde birçok politik göstergeyi barındırmasıdır. Öyle ki, yoksul insanların yaşadığı semtin her yanında üniformalı işçileri ve sokakta yaşayan insanları görebilirken (sokakta yaşayan ve dilenen insanların neredeyse tamamının siyahi olması dikkat çekmektedir), zengin semtte ise takım elbiseli ve şık giyimli insanların şaşalı yaşamı göze çarpmaktadır. Caddelerdeki arabalar bile bir semtten diğer semte geçildiğinde insanlar arasındaki ekonomik uçurumu göstermekte, modern toplumdaki ekonomik uçurumlar neredeyse tüm detaylarıyla yansıtılmaktadır. Ayrıca Liberty City'de Burger Shot (muhtemel Burger King temsili) ve Cluckin' Bell (muhtemel KFC temsili) gibi Amerikan menşeili küresel fast food markaları yer alırken, resmi kurum binalarında da sıklıkla ABD bayrağının bulunması göze çarpmıştır. Böylesine dinamik ve kozmopolit bir şehirde yaşam mücadelesi verirken, öte yandan da oyuncunun hayat verdiği Nico Bellic karakteri de mafyanın kariyer basamaklarını tırmanarak büyük bir servetin sahip olmaktadır. Nico'nun mafya içindeki görevleri sırasında birlikte çalıştığı ya da savaştığı karakterlerin de Rus, Arnavut, Bulgar, Jamaikalı, Porto Rikolu, İrlandalı, Koreli ve İtalyan göçmenlerin olması dikkat çekmektedir.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Dijital oyunların geleneksel oyunlardan temel farkı, anlam çerçevelerini oyuncuya hazır biçimde sunmasıdır (Toksöz, 1999: 47). Bu nedenle GTA IV'ün çözümlemesiyle oyunun anlatı yapısının ortaya konulması amaçlanmıştır. Dijital oyun literatüründe önemli bir yere sahip olan Janet Murray da (1997) bu oyunların temelde birer anlatıya sahip olduğunu savunmaktadır. GTA IV'ün de kuralları belirlenmiş ve sınırları çizilmiş bir anlatı yapısına sahip olması nedeniyle, bu yapının içinde kurgulanan ideolojik unsurları görebilmek için öncelikle oyunun anlatı yapısının ortaya çıkarılması gerekir. Bu amaç doğrultusunda dijital oyunların çözümlemesi için alternatif bir yöntem olan dramaturjiden faydalanılmıştır. Çözümlemenin yapılabilmesi için de, Nico Bellic'in mafya içindeki görevleri tamamlanmış ve oyunun geçtiği Liberty City'de kurgulanan tüm toplumsal ve politik unsurlar kayda alınmıştır.

GTA IV'ün içeriğine bakıldığında, bir modern kent temsili olarak kurgulanan Liberty City'de oyuncuya sunulan birbirinden farklı yaşam biçimlerini, modern kent yaşamının çelişkilerini ve dinamiklerini sanal bir düzlemde de olsa görebilme ve deneyimleme açısından yapılacak çalışma önem arz etmektedir. Ayrıca oyunda modern kent yaşamının nasıl ve hangi politik unsurlarla kurgulandığıyla, Nico Bellic karakterinin mafya kariyeri üzerine kurgulanan politik göstergeleri görebilme ve bu göstergelerin neleri ifade ettiğinin incelenmesi de bir diğer önem arz eden konudur. Bununla birlikte, dijital oyun çözümlemelerine ilişkin belirli bir yöntemin olmayışından, çözümlemenin dramaturji yöntemiyle yapılacak olması, bu alanda yapılacak yeni araştırmalar için önemli bir kaynak niteliği de taşıyabilir.

KÜLTÜREL BİR ÜRÜN OLARAK DİJİTAL OYUN

İletişim süreçlerinin etkileşimle beraber dijitalizasyonu ve klasik iletişim ortamlarındaki enformasyonun "yeni" mecralara taşınması, Manuel Castells'in deyişiyle "ağ toplumu"nu ortaya çıkarmıştır. Castells (2008: 621), ağların, toplumların sosyal morfolojisini oluşturduğuna dikkat çekerek, bu ağların üretim, tüketim, deneyim, iktidar ve kültür süreçlerinin işleyişinde değişikliklere yol açtığını savunmaktadır. Bu yeni toplum biçiminde bireyler, gerçekliğin yok edildiği ve yeni bir gerçekliğin kurulduğu alanlarda iletişim kurmaktadır. Jean Baudrillard'a göre bu duruma yol açan şey simülasyon evrenidir. "En yalın haliyle simülasyon, olmayan bir şeyi var gibi göstermektir" (Adanır, 2008: 14). Simülasyon evreninde toplumsal yoktur, toplum-ötesi olan kitle vardır. Kitle, toplumsalın içi boş ve anlamını yitirmiş biçimidir. Böylesi bir evrende salt görünümler evreninden söz edilebilir ve bu göstergeler içeriklerini yitirmiş, sözde birer gösterge haline dönüşmüştür (Adanır, 2008: 16). Televizyonun bir sahne değil, yeniden üretim aracı olduğuna dikkat çeken Baudrillard'a göre kitle iletişim araçları hiçbir anlam taşımamaktadır:

> Bir simülasyon evreni yaratmaktan başka işe yaramayan kitle iletişim araçları işte bu yüzden tüm anlamlarını ve içeriklerini nötralize etmekten başka işe yaramamaktadır. Çünkü televizyon ekranındaki görüntüler, hangi içeriği ya da anlamı taşıyor görünürlerse görünsün, gerçekte hiçbir anlam taşımamaktadır. Bir savaş görüntüsüyle, bir deterjan reklamı duygusal ya da düşsel açıdan birbirlerinden daha etkileyici değildir. Onlar eşdeğerli işlemsel görüntülerdir. Sistemin yerli yerinde olduğunu kanıtlama arzusundan başka işe yarayamamaktadırlar! (Adanır, 2008: 16-17).

Hipermarketleri geleceği önceden haber veren bir model olarak gören Baudrillard (2011: 115), yeni toplumsallık biçiminde hipermarketlerin rol model olduğunu ve onunla birlikte modernliğe özgü her şeyin hiperalanlara dönüştüğünü savunmaktadır. Bu hipergerçeklik ortamında dijital oyunlar da bir kültürel ürün olarak simülasyon evreninin salt göstergesinden başka birşey değildir. Baudrillard (1983: 63), böylesi bir ortamda nesnelerin salt gösteri değeri kazanarak kullanım, değişim ve simgesel değerlerini yitirdiğine dikkat çekerek simgesel değerin artık teknolojik metada arandığını belirtmektedir. Böylece insandan daha karmaşık bir yapıya sahip olan teknolojik nesne, insanı hareketsiz bir izleyiciye dönüştürerek onun nesneleşmesine yol açmaktadır (Baudrillard: 1983, 92). Aynı durum benzer şekilde dijital oyunlarda da söz konusudur. Bazı oyunların dinamik bir anlatıya sahip olması, oyuncuya kendi kararları doğrultusunda hikayeye yön verme olanağını sunsa da bu oldukça sınırlıdır. Oyunların bir yazılım ürünü olması nedeniyle anlatı yapısının sınırlandırılması ve oyuncunun yetkilerinin önceden belirlenmesini gerekmektedir. Oyun kuramcısı Johan Huizinga'ya

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

göre (1988: 28-30, Mauco, 2012'den) oyunlar kusurlarla ve sıkıntılarla dolu gerçek dünyanın geçici ve sınırlı bir biçimde ideal simülasyonunu sunar. Yine Huizinga (1988, Mauco, 2012'den), oyunların ekran aracılığıyla gerçek dünyayı temsili yansıtırken, bunu kendi içinde oluşturduğu bir kurallar sistemiyle kurgulandığını belirtmektedir. Oyun, içeriğindeki ideolojiyi de sistematik bir şekilde oyuncuya sunar. Böylece oyuncu, oyundaki karakterin veya karakterlerin rolüne bürünerek, sanal evrende gerçekliği temsilini deneyimler. Ayrıca oyuncu, oyundaki başarısı için bu kurallar sistemine uymak zorundadır.

Matthew Weise'a göre (2003) oyunun belirli bir kural merkezli içeriğinin olması, o oyunun ideolojik bir yaklaşıma sahip olması için yeterlidir. Weise (2003), oyunların ideolojik bir içeriği taşıyabilmesi için gerekli özellikleri şu şekilde açıklamaktadır; oyunların oynanamaz bir düzene sahip olması, kural tabanlı sistemlere sahip olması ve kural tabanlı sistemler arasındaki ilişki. Buradaki oynanamaz düzen, oyuncuya, oyundaki sanal düzlemin içinde yer alan fakat oynayamadığı alanların da gösterilmesini ifade etmektedir. Sicart'ta (2003) oyunda ideolojik bir yapının var olması için belirli kuralların ve oyun oynama sürecinin önem taşıdığına işaret etmektedir.

Matt Garite'ye göre (2003, Dönmez, 2012: 67'den) oyunlar, etkileşimli sanal yapılarıyla oyuncuya geç kapitalizmi olumlayan ideolojik göndermelerde bulunmaktadır. Oyuncular, oyunun sanal dünyasıyla kurduğu etkileşimle birlikte bu sanal düzlemdeki ideolojik imgelerle de etkileşime geçmektedir. David Leonard da (2003) diğer araştırmacılarla aynı sonuca vararak, dijital oyunlarda politik unsurların çoğu kez anlatı içinde gömülü olduğuna (doğrudan yer almadığını) dikkat çekmektedir. Oyun kuramcısı Miguel Sicart'da (2003) oyunlardaki politik göstergeler aracılığıyla ideolojilerin somut biçimde temsil edildiğine ve paylaşıma sokulduğuna dikkat çekmektedir. Sicart (2003), The Sims özelinde yaptığı çalışmasında, oyuncunun ev satın alıp, onu satın aldığı eşyalarla düzenleyerek oyundaki varlığını sürdürdüğünü, böylece oyunun da modern kapitalist toplumları simüle ettiğini açıklamıştır.

Görsel 1. "The Howard Dean for Iowa" (solda) ve "Race to White House" (sağda) oyunları

Dijital oyunların ideolojik unsurlarla kurgulanması savlarının yanı sıra, 2004'de yapılan ABD başkanlık seçimlerinde oyunlar, siyasal iletişim aracı olarak kullanılmıştır. Demokrat Parti'nin adayı Howard Dean, The Howard Dean for Iowa (2003) adlı oyunla seçmene ulaşarak, seçim kampanyaları anlamında yenilikçi bir adım atmıştır (Dönmez, 2012: 68). Oyunun seçmenler tarafından büyük ilgi görmesi üzerine Cumhuriyetçi Parti de oyunun yapımcısı olan Persuasive Games'le anlaşarak kendileri için bir dijital oyun üretmesini talep etti (Dönmez, 2012: 68). 2008'de ve 2012'deki başkanlık seçimleri öncesinde yürüttüğü kampanyalarda, yeni medya araçlarını etkin bir şekilde kullanan Barack Obama da, Race to White House (2012) isimli oyunla genç seçmen kitlesinin ilgisini çekmeyi amaçlamıştır (Görsel 1). Oyun yalnızca Xbox konsolu için üretilmiş ve kampanya sürecinde ücretsiz dağıtılmıştır (Ceylan, 2016). İki örnekte de dijital oyunlar bir siyasal iletişim aracı olarak görünse de aynı zamanda birer advergaming[1] niteliği taşımaktadır.

[1] Advergaming oyunlar, bir şirketi, ürünü, kişiyi ya da hizmeti tanıtmak için tasarlanır. Genel olarak ticari amaçlarla yaratılan advergaming türündeki oyunlar, tüketicinin satın alma davranışlarını etkilemeyi amaçlayan stratejik pazarlama yöntemidir.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

ABD'nin Vietnam'da yaşadığı şokun ardından bireyler ordudan uzaklaşmış ve zorunlu askerlik uygulaması kaldırılmıştı. Roger Stahl'a göre (2010: 43), hem ordunun sivillerle kurduğu ilişkinin dramatik bir değişim geçirmesi, hem de güçlü Birleşik Devletler algısının kamuoyundaki karşılığının azalmaya başlaması, toplum üzerinde yeni bir halkla ilişkiler çalışmasının devreye girmesini zorunlu kıldı. Çünkü yeni savaşlar için toplumun devlete desteği ve orduya güveni gerekliydi. Böylece *eğlence için savaş* deyimi, medya aracılığıyla bireylerin günlük diyaloglarında kendisine yer buldu. 2002'ye gelindiğinde ise Amerikan ordusu Bağımsızlık Günü'nde, America's Army adlı oyunu ücretsiz olarak hem internet üzerinden, hem de dergilerin promosyon ürünü olarak dağıtılmaya başladı[2]. Yapımı üç yıl süren oyunun maliyeti ise benzerlerinden üç kat daha fazlaya, yani 7,5 milyon dolara mâl olmuştu. Ayrıca ordu, oyun yapımcılarıyla anlaşmalar imzalayarak çeşitli savaş simülasyonları üretip, bunları askeri eğitimlerde de kullanmaya başladı (Stahl, 2010: 153).

ABD'ye ilişkin yukarıda verilen örneklere bakıldığında, dijital oyunların politikleştirilmesi, toplumsal çöküşlerin ve toplumdaki birlik-beraberlik olgusunun sarsılmaya başladığı dönemlerde devletin başvurduğu bir yöntem olarak görünmektedir. ABD'de, geçmişte de aynı amaç doğrultusunda geleneksel kitle iletişim araçları üzerinden benzer yöntemlere başvurmuştur. Bunun tarihteki en önemli örneği olan ve Amerikan kültürel ürünü olarak tanınan Superman, ilk olarak 1933'de çizgi roman dünyasının en popüler ve en çok tanınan *kurtarıcı* karakteri olarak karşımıza çıkmış, 1976'da da sinema filmiyle popülerliğini artırmıştır. 1929'da kendisini gösteren ve etkilerini 1930'lu yıllarda sürdüren büyük ekonomik bunalımın, Birinci Dünya Savaşı sonrasında dünya genelinde yaşanan yoksulluk, açlık gibi hayati sorunların, İtalya'da Benito Mussolini'nin iktidara gelmesiyle uyguladığı faşist politikaların, İspanya'da Francisco Franco öncülüğünde başlayan iç savaşın, SSCB'nin kurulmasıyla başta ABD ve Avrupa ülkeleri olmak üzere tüm dünyayı saran sosyalizm korkusunun, *kurtarıcı* rolündeki Superman karakterinin ortaya çıkmasında belirleyici olduğu düşünülmektedir. Bu tür dönemlerde toplumlar, üzerinde oluşan baskılarla ve karşılaştığı korkularla baş edebilmesi için geçmişteki mitlere sarıldığı gibi yeni bir kahramana ihtiyaç duyar. Superman de bu görevi üstlenen, politik bir işlevi yerine getirdiği farz edilen, ardından da metalaşarak ticari bir kazanç unsuru haline gelmiş, ABD çıkışlı hâkim kültürün en temel öğelerinden birisidir. İçeriğindeki politik göstergelerden hareketle dijital oyunların da günümüzün kurtarıcıları olduğu ve çeşitli politik işlevleri yerine getirdiği düşünülmekle birlikte, aynı zamanda büyük bir meta değerinin olduğu da görülmektedir.

Kayda değer bir toplumsal etki yarattığı kabul edilen ilk bilgisayar oyunu olan Spacewar, ABD ile Sovyetler Birliği'nin uzay teknolojilerinde adeta bir yarışın içinde olduğu 1962'de, ABD'deki Massachusetts Institute of Technology öğrencileri tarafından geliştirilmiştir (Loguidice ve Barton, 2009: ix). Oyunun amacı, uzay gemisini yöneten oyuncuların birbirini füzeyle vurmak ve bu esnada ekranın ortasında yer alıp, kendilerini çeken kara delikten uzak durmaya çalışmaktır. Keza, radyonun Birinci Dünya Savaşı'nda, televizyonun da İkinci Dünya Savaşı'nda devletlerin propaganda amacına hizmet etmek üzere ortaya çıkması, bir kitle iletişim aracı olarak dijital oyununda içeriğinde ideolojik unsurları barındırmasını tetiklediği düşünülmektedir. Bu noktada ilk dijital oyunun üretilmesinden itibaren günümüze kadar çeşitli nedenlerle içeriğinde ideolojik yapıları taşıması gerçeğinden hareketle, popülaritesini kaybetmeyen ve günümüzde de oynanan GTA IV'ün anlatı yapısında hangi ideolojik unsurları taşıdığı merak uyandırmaktadır.

DİJİTAL OYUNLARDA ANLATI YAPISI

İlk kurmaca anlatılar yaratılış efsaneleri ve bunları da içine alan mitlerdir. Yaratılan mitler insanların kutsal dünya tahayyülünü tasvir ederken, aynı zamanda yeryüzündeki (doğal, toplumsal, siyasal) her türlü acılara ve zorluklara katlanmayı kolaylaştırır. Tüm hikayeler anlatıcısı tarafından yaratılan bir kurmacadır. Hikayenin kendisi ve anlatılış biçimi birlikte ele alındığında da anlatıdan söz edilir. Dijital oyunlarda tıpkı bir sinema filmi, roman, dizi film gibi ifade etme özelliği taşıdığı için anlatısal öğeleri barındırır. Ancak, burada her oyunun somut bir anlatıya sahip olmadığına dikkat çekmek gerekir.

Bkz: Ilgın, Hicran Özlem, (2013). "Advergaming ve Marka İlişkisi", The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 3(1), s.26.

[2] "America's Army" adlı oyunun çıkış tarihiyle ABD ordusunun 2001'de Afganistan'a, 2003'te de Irak'a girmesinin aynı döneme denk düşmesi dikkat çekmektedir.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Burak Doğu (2006: 124), Tetris'i örnek göstererek, oyunun düşük seviyeli bir anlatıya sahip olduğunu belirtmektedir. Tetris'te oyuncunun hedefi ekranın üzerinden düşen farklı geometrik blokları birbirini örtecek biçimde oturtmasıdır. Bu hedef doğrultusunda oyunun oldukça soyut bir anlatıya sahip olduğu görülmektedir. Espen Aarseth'e göre (2014: 365, Şengün, 2014: 18'den), "Tetris'in içindeki anlatıları ya da Space Invaders'in arka plan hikâyesini tartışmak, açıkçası, entellektüel bir zaman kaybıdır." Aarseth'in görüşünü kabul etsek bile, pek çok oyuncu Tetris'deki anlatıyı aramaya çabası içinde olmuştur. Doğu'yla birlikte Murray da Tetris gibi oldukça soyut bir oyunun dahi düşük seviyeli bir anlatıya sahip olduğunu düşünse de, oyunun anlatı yapısına ilişkin farklı bir savı bulunmaktadır:

> ...Bu oyunda başarı, akışı devam ettirmek demektir. Bu hedef, 1990'lı yıllarda Amerikalıların ödevlerle dolup taşmış hayatlarının mükemmel bir betimlemesidir. Dikkatimizi talep eden görevlerin sürekli bombardımanının ve tıka basa dolu günlük programlarımız içine kendimizi yerleştirip bir sonraki hücum öncesinde yeterli yeri açmak için mevcut ödevlerimizi yapmak zorunda oluşumuzun kusursuz bir canlandırmasıdır bu oyun... (Murray, 1997: 142, Kızılkaya, 2010: 101-102'den)

Dijital oyun anlatısının ne olduğuna ve sınırlarının neleri kapsadığına ilişkin üzerinde karar kılınmış bir açıklama henüz bulunmamaktadır. Ancak dijital oyunların geleneksel edebi anlatı türünün devamı niteliğinde olup olmadığı konusundaki tartışmalar, iki farklı yaklaşımı ortaya çıkmıştır. İlki, Murray'in başını çektiği anlatısal yaklaşıma göre dijital oyunlar, geleneksel anlatı mecralarının devamı niteliğindedir. Bu nedenle kendisinden önceki anlatı kuramları ve tartışmaları, dijital oyunlardaki anlatılar için de geçerlidir. Ayrıca bu görüş, dijital oyunların dinamik anlatı yapısını da reddetmez. Diğer yaklaşımın (ludolojik) öncüsü olan Aarseth'e göre, dijital oyunlar yeni bir metin türü olup, kendisinden öncekilerle benzerlik taşımamaktadır. Bu yeni metin türünü, geleneksel anlatılardan ayrı tutan şey, dijital oyunların temelinde bir anlatıyı değil, kurallar sistemini barındırmasıdır (Şengün, 2014: 16). Bu noktada dijital oyunlar sibermetinsel[3] bir özelliğe sahiptir. Ayrıca ludolojik yaklaşımın savunucuları, oyunların geleneksel anlatıyla olan bağını da inkar etmemektedir.

Dijital oyunların, geleneksel metinlerde olduğu gibi düşük seviyede dahi olsa mutlak bir anlatıya sahip olması, oyuncuyu, sınırları önceden belirlenmiş bir hikayeye dahil ettiğini gösterir. Oyuncu, salt programlanmış bir sanal evrende, yine programlanmış bir işleyişe uyarak oyunu başarıyla tamamlayabilir. Bununla birlikte, son dönemde piyasaya sürülen oyunlarda dinamik anlatı örneklerine sıklıkla rastlanmaktadır. Murray da (1997: 273), dijital oyunların yapay zekânın gelecekte daha da gelişmesiyle birlikte oyuncunun tepkilerine göre gelişen dinamik anlatıların oluşabileceğini iddia etmiştir. Burada dinamik anlatı olarak bahsedilen şey, oyun içindeki eylemlerde oyuncuya karar verme olanağının sunulmasıdır. GTA IV'de de sınırlı da olsa birçok eylemde oyuncu alacağı kararlarla oyunun hikayesine yön verebilmektedir. Bu durum, oyuncuya, oyun içinde özgürlük alanı sunuyor gibi görünse de aslında yine oyuncuyu kendi anlatı yapısının dışına çıkartmamaktadır. Benzer durum GTA IV'te şu şekilde kurgulanmıştır; oyunun son görevinde Nico Bellic'ten, azılı düşmanı Dimitri'yle birlikte iş yapması istenmektedir. Bunun karşılığında 250.000 $ kazanacaktır ki bu para ödülü, Nico'nun görevlerden kazandığı en yüksek paradır. Eğer Nico, bu görevi yapmayı reddederse Dimitri'yi öldürüp intikamını alabilecektir. Burada oyuncudan parayla, intikam arasında bir seçim yapması istenmektedir. Oyuncu iki seçenekten birisini seçerken aynı zamanda kararının ardından yaşanacak olayların da belirleyicisi konumundadır. Eğer Nico, parayı tercih ederse, kuzeninin düğününde kuzeni, intikamı seçerse yine kuzeninin düğününde Nico'nun kız arkadaşı öldürülecektir. Sonuç olarak hangi karar verilirse verilsin, oyuncu yine anlatı yapısının dışına çıkamamakta, son kararı yine oyundaki kurallar yapısı belirlemektedir.

[3] "Sibermetin kurgusuna göre dijital sistem (makine) sadece kullanıcıyı yazılmış metinler içinde dolaştırmaz, ayrıca kendi de metin üreten bir makinedir. Bu nedenle bir sinyal serisi (anlatı/metin serisi) değil, bir sinyal üreticisidir."
Bkz: Şengün, Sercan, (2014). "Sanal Hikâye Anlatıcılığı Çağında Yaşayan Bilimkurgu ve Fantastik Dünyalar Olarak Video Oyunları", Varlık Dergisi. Mart, (1278), s.17.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Oyunlardaki anlatılar oyuncuyu içine dahil edecek şekilde kurgulanır. Günümüzde 2 milyar olduğu tahmin edilen oyuncu kitlesini oyunlara bağlayan şey, oyunların sahip olduğu anlatı yapısıdır. Dijital oyunlardaki anlatıları oyunculara çekici kılan en temel unsur da görsel bir metin olmasıdır. Bilgi teknolojisinin (yazılım ve grafik arayüzü) sunduğu olanaklarla olmayanın var edilmesi, bu doğrultuda gerçek üstü hikayelerin yazılabilmesi ve olağanüstü görsel efektlerin yaratılması, dijital oyun anlatılarını, geleneksel anlatı metinlerinden farklı ve ayrıcalıklı kılmaktadır. Popüler veya kült olan çoğu geleneksel metinde toplumu somut ya da soyut bir tehlikeden kurtarma, intikam (ve intikam için savaşmak), aşk-cinsellik ve kötüye karşı iyi temaları sıklıkla kullanılmıştır. Bu temalar, popülerliğini hala sürdürdüğü için dijital oyunların anlatı yapılarında da sıklıkla yer almaktadır. Ancak dijital oyunlar, sinema filmleri, dizi filmler, romanlar ve tiyatro oyunlarıyla aynı temayı kullansa da onu diğerlerinden ayrıcalıklı kılan şey, oyunların teknik detayında yatmaktadır. Bugün birçok bilim kurmaca filminde gerçek üstü bir hikayeler, doğa üstü güçlere sahip karakterler ve bunları destekleyen görsel efektler kullanılsa da, çoğunluğu başarısız, basit ve bayağı bulunabiliyor. Çünkü bu anlamda teknolojinin sunduğu olanaklar çoğu yerde yetersiz kalabiliyor. Bununla birlikte sinema filmlerinde uygulanan görsel efektlerin, çoğu kez kendisinden sonraki filmlerde de aynı amaçla uygulandığı için birbirini tekrar ettiği ve hiçbir yenilik sunamadığı görülmektedir. Dijital oyunlar da ise durum çok daha farklı; herşeyden önce oyunlar, gerçeğin bir fotoğrafı-video görüntüsü gibi doğrudan temsilini değil, çizimle yaratılan, tamamen hayal gücüne tabi kalarak üretilebilen ve bu anlamda teknik olanakları kısıtlı olmayan gerçek dünyanın dolaylı temsilini içerir. Bu nedenle, özellikle soyut kavramların görselleştirilmesi anlamında tekniğin kısıtlayıcı olmaması, dijital oyunları diğer görsel metinlerden ayrı bir noktaya taşır.

Bir sinema filminde, tiyatro oyununda ya da romanda izleyici/okuyucu hikayeyi her zaman üçüncü gözden gözlemler. Dijital oyunlarda ise oyuncu, direkt canlandırdığı karakterin gözünden, yani kendi gözünden hikayenin içinde var olur. Ayrıca dijital oyunlar, oyuncuya, gerçek hayatta yapabilmesi mümkün olan, ancak diğer yandan da yasaklanan, ayıplanan ve engellenen birçok eylemi gerçekleştirebilme olanağı sunar. Bununla birlikte, dijital oyunlardaki anlatı yapısını oyuncuya çeken bir diğer unsur da, gerçek üstü eylemleri temsili de olsa yapabilmesine ve deneyimlemesine aracı olmasıdır. Tüm bu unsurlarla birlikte oyunların büyük ilgi görmesinin ve beraberinde büyük bir sektörü yaratmasının nedeni, modern insana karmaşık ilişki ağlarından, kalabalık kent hayatından, parçalanmış ve yabancılaşmış bir toplum yapısından kaçış imkanı sunmasıdır. Bu anlamda oyunlar modern insanın dijital sığınağıdır. Dijital oyunlar, insanların boş zamanlarını eğlenceli kılmak ve herşeyin yolunda gittiği yanılsaması yaratmak üzere başvurdukları modern çağın tüketim nesnesi haline gelmiştir.

YÖNTEM

Dijital oyunları konu alan akademik çalışmaların 1980'lerden itibaren sosyal bilim araştırmacıları için yeni bir çalışma alanı haline gelmesi, oyunların kendisine özgü niteliklerinin, onların sadece geleneksel medyayla değil aynı zamanda yeni medyanın diğer türleriyle de kıyaslanmasını güçleştirmesi ve oyun çözümlemesine ilişkin farklı yöntemlerin geliştirilmesi, bu yöntemlerin sorunları ele alış ve inceleme biçimlerinde görüş ayrılıklarının yaşanmasına neden olmuştur. Zaten doğa bilimlerinin içinden gelen yöntemlerin ve tekniklerin kültürel ürünlerin incelenmesinde yeterli olmadığı da aşikârdır.

Bu çalışmada ise GTA IV'ün anlatı yapısının ortaya konulması için faydalanacak yöntem olan dramaturji, Özgür Eren'e göre (2009: 34) bir öykünün nasıl oluşturulacağını ve izleyiciye hangi araçlarla nasıl bir kurgu düzeni içinde aktarılacağını inceler. Çoğunlukla tiyatro eserleri olmak üzere sinema filmlerini çözümlemede de başvurulan bir yöntem olan dramaturjiden, anlatı yapısına sahip oyunların çözümlenmesinde faydalanılabilir. Eren de (2009), "Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar" başlıklı çalışmasında, dramaturjinin, dijital oyunların çözümlemesinde alternatif bir yöntem olarak kullanılabileceğini savunmaktadır. GTA IV'ün çözümlemesinde dramaturjik yöntemin izlenmesinin nedeni ise, oyunların kuralları ve sınırları belirlenmiş bir anlatı yapısına sahip olmasından hareketle, oyuncunun oyun içindeki eylemlerinin, bir oyun modeli aracılığıyla olay örgüsünü oluşturmasıdır. Bu doğrultuda anlatı ve anlatı içinde oyuncuya sunulan

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

serbest eylem alanı birbiriyle bağlantılıdır. Birbiriyle bağlantılı bu ilişki ağını anlamak ve anlatı yapısını ortaya çıkarmak için de dramaturjik çözümlemeden yararlanılacaktır.

Eren'in oyun analizleri için sunduğu yol haritası, bu çalışma kapsamındaki dramaturjik çözümlemenin çerçevesini oluşturacaktır. Aşağıda belirtilen ilk üç maddenin hazırlanmasında Eren'in (2009: 35-37) oluşturduğu yol haritasından yararlanılırken, dördüncü madde ise GTA IV'ün serbest dünya türünde olduğu göz önünde bulunarak eklenmiştir.

1- Oyunlarda anlatılan hikayenin ve temel çatışma unsurunun tanımlanması.
2- Karakterlerin fonksiyonunun belirlenmesi.
3- Alt olayların nasıl kurgulandığının incelenmesi.
4- Oyun dünyasının özelliklerinin tanımlanması.

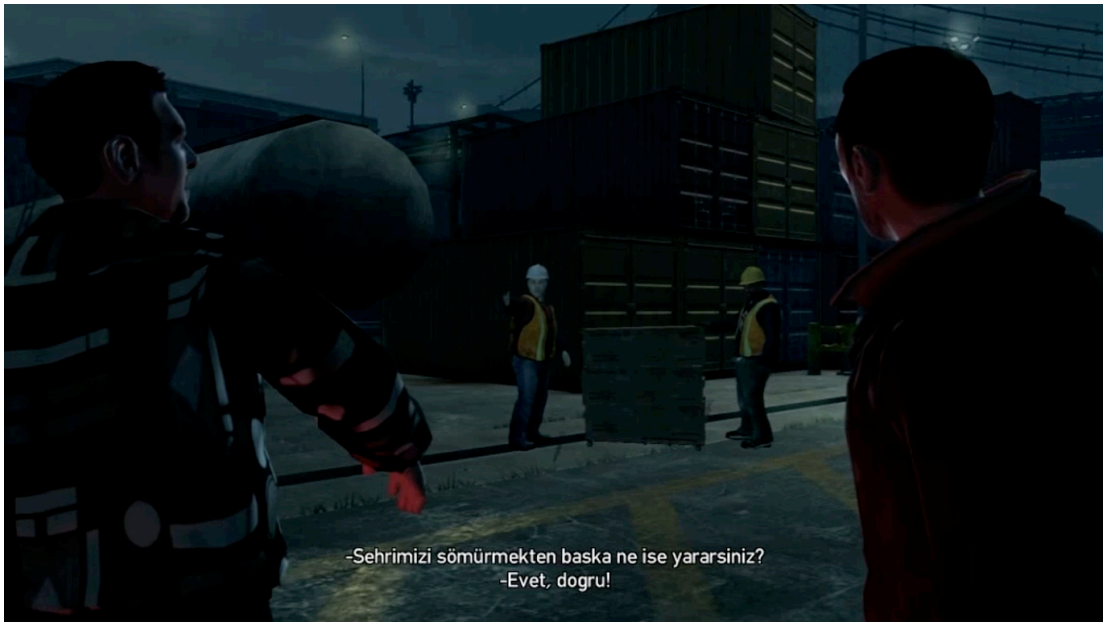
Yukarıda belirtilen dört maddelik dramaturjik çözümlemenin yapılabilmesi için Nico Bellic'in mafya içindeki görevleri tamamlanmış ve oyunun sanal dünyasında (Liberty City'de) kurgulanan tüm toplumsal ve politik unsurlar kayda alınmıştır.

BULGULAR

Çalışma kapsamında GTA IV, neden-sonuç ilişkileri açısından doğrusal ilerleyen bir anlatıya sahip olsa da oyuncuya sanal dünya içinde serbest dolaşma olanağı sunmakla birlikte bazı görevlerde oyuncuyu, anlatının seyrini etkileyecek kararlar vermeye iter. Kural yapısı açısından da first person (birinci kişi), macera, aksiyon ve serbest dünya kategorilerindeki oyunda, oyuncu tek bir karakteri yönlendirerek onun gözünden gerçekleşen anlatının içine dahil olur.

1- Oyunda anlatılan hikayenin ve temel çatışma unsurunun tanımlanması:

Oyuncunun ilerleyerek tamamladığı görevlerin başına ve sonuna yerleştirilen ara videolarda anlatılan hikayenin genel akışı şu şekildedir: Oyunun canlandırdığı ana karakter Nico Bellic, Rusya'dan Liberty City'e (Amerika'ya) bir yük gemisiyle gelir ve yanındaki arkadaşı Nico'ya "...dedikleri gibi, burası fırsatlar diyarı... Her zaman hayalini kurarım... Güzel bir ev ve köpek sahibi olmak... Rüyayı yaşa!..." diyerek Liberty City'e geldiği için onun şanslı olduğunu ifade eder. Bunun üzerine Nico, gemideki arkadaşına savaştan sonra iş bulamadığını ve bazı hatalar yaptığını söyler ancak bunun hangi savaş olduğu hiçbir zaman belirtilmez. Aynı zamanda geminin mutfak bölümünde çalışanların yaptıkları pastaların içine elmas koydukları görülür. Böylece Liberty City'den başka bir şehre ya da ülkeye elmas kaçırılacağı anlatılır.



Görsel 2. Liman işçilerinin Amerika'ya gelen göçmenlere karşı tepkisi

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Nico, gemiden indikten sonra bir süre bekler ve kuzeni Roman Bellic, taksisiyle onu almaya gelir. Roman, körkütük sarhoştur ve bağırarak kuzeninin Amerika'ya geldiğini ilan eder. Bunun üzerine limanda çalışan işçiler "şehrimizi sömürmekten başka ne işe yararsınız?" diyerek tepkilerini gösterir (Görsel 2). İşçilerin tepkisi üzerine Nico ve Roman da, onlara küfrederek oradan ayrılır. Nico, Roman'ın evine geldiğinde ise tam bir hayal kırıklığına uğrar. Ev adeta harabedir; eski koltuklar, eski eşyalar, eski bir televizyon ve duvarlarda asılı erotik kadın afişleriyle doludur. Çünkü Roman, Nico'ya yazdığı mektuplarda Amerika'da lüks bir hayat yaşadığını ve kendisinin de yanına gelmesini ısrarla belirtmiştir. Nico da bu duruma "...Nerede lüks hayat? Bak keyfine yan gel de yat? Koca memeli Barbara nerede? Ya Şeker Emma? Tek duyduğum çok muhterem Roman Bey'in Amerikan rüyası yaşadığı... spor arabalar, yatlar, katlar, kadınlar, plaj?..." diye sorarak tepkisini gösterir. Bu diyalogların ardından Nico'nun Amerikan rüyası da böylece başlamış olur. Artık o da Amerika'da yaşayan Sırp göçmenlerden birisidir. Üstelik ülkeye kaçak yolla giren bir göçmendir. Bu ara sahnelerin ardından oyuncunun oyuna müdahalesi tam anlamıyla başlar. Nico, Roman'ın taksi durağına gider ve Roman'ın sevgilisi Mallorie Bardas'la tanışır. Bu sırada içeriye Vladimir Glebov (Vlad) girer. Vlad, Mallorie'nden hoşlanmaktadır ve her fırsatta onunla birlikte olmak istediğini belli eder. Roman bunu bilmesine karşın Vlad'a birşey yapamaz, çünkü aralarında geçen diyalogda Roman'ın Vlad'a borçlu olduğu belirtilir. Paraya ihtiyacı olan Nico ise Vlad için çalışmaya başlar ama hiçbir zaman ondan hoşlanmaz. İlerleyenler görevlerde Roman, Vlad'ın arabasını Mallorie'nin evinin önüne park ederken görmüştür. Mallorie'nin Vlad'la ilişki yaşadığını düşünmektedir. Bunu öğrenen Nico ise Vlad'ı öldürür.

Roman, işlerinin çok yoğun olduğunu söyleyerek Nico'dan taksiyle Mallorie'yi almasını ister. Nico, Mallorie'yi alırken yanında arkadaşı Michelle'de vardır. Michelle bekar ve yalnız yaşayan genç bir kadındır. Nico'ya kendisinden hoşlandığını söyleyerek ona numarasını verir. Böylece Nico'yla Michelle arasında bir ilişki başlar. Roman'ın ise kumar alışkanlığı vardır. Bir nalbur dükkanında kumar oynatan Arnavut çetesine borçlanır. Ana karakterimiz Nico ise onu Arnavutların elinden kurtaracaktır. Roman'ı kurtardıktan sonra birlikte taksi durağına giderken Nico, kuzenine Liberty City'e gelme sebebinin Ray Bulgarin olduğunu söyler. Nico, Avrupa'da bir süre Bulgarin için çalışmış ve Doğu Avrupa'dan İtalya'ya geminin batmasına kadar insan kaçakçılığı yapmıştır. Bulgarin ise geminin batmasından ve tüm maddi zarardan Nico'yu sorumlu tutmuş, her yerde onu aramıştır. Hayatı oldukça zora giren Nico ise bir yük gemisine binerek Liberty City'e gelmiştir.

Nico'nun artık paraya ihtiyacı vardır. Bunun için de Roman'ın yanında taksi şoförlüğüne başlar. Roman, Nico'dan arkadaşı Little Jacob'a şoförlük yapmasını ve onunla tanışmasını ister. Jacob, uyuşturucu sattığı birkaç kişiyle görüşmek üzere Nico'yla birlikte buluşma yerine gider ancak işler yolunda gitmez. Nico silahına davranarak Jacob'ın hayatını kurtarır. Bunun üzerinde iki karakter dost olur. Oyunun ilerleyen görevlerinde Nico, (ek görev olarak) Jacob için uyuşturucu teslimatları yapmaya başlar. Vlad'ın ölümünün ardından Mikhail Faustin ve Dimitri Rascalov (Vlad'ın sorumlu olduğu Rus mafyası), Roman'la Nico'yu kaçırır. Mikhail, Nico'nun Vlad'ı öldürmesini sorun etmez ama kendisi için borçlu olduğunu söyler. Artık Nico, Mikhail Faustin için çalışmaya başlar.

Dimitri, Mikhail'e başlarının polisle belada olduğunu, telefonlarının dinlendiğini ve yaptıkları her şeyden polislerin haberdar olduklarını söyler. Mikhail ise hainin, Dimitri'nin kuzenin erkek arkadaşı olan Lenny'nin olduğunu düşünür. Dimitri her ne kadar hainin o olmadığını söylese de, Mikhail, Nico'yu Lenny'i öldürmesi için gönderir. Ancak Nico, Lenny'i öldürdükten sonra Dimitri onu arayıp, öldürdüğü adamın Kenny Petrovic'in oğlu olduğunu ve büyük bir hata yaptığını söyler. Bu olay üzerine Petrovic, Dimitri'yi zor bir seçim yapmak zorunda bırakmıştır. Oğlunun ölümüne karşılık Dimitri'den ya canını ya da dostu Mikhail'in canını istemiştir. Elbette can tatlıdır; Dimitri, Nico'dan Mikhail'i öldürmesini ister. Nico, Dimitri'nin isteğini yerine getirir ve yaptığı işin karşılığında parasını almak için Dimitri'yle buluşmaya gider. Bu sefer de karşısında Dimitri'yle birlikte Ray Bulgarin'i bulur. Bulgarin, Nico'dan insan kaçakçılığı yaparken çaldığı paraları istemektedir. Nico bunu kabul etmez ve Bulgarin'in adamlarıyla silahlı çatışmaya girer. Liberty City'de Nico'nun artık iki azılı düşmanı vardır: Dimitri ve Bulgarin. Buraya gelmeden önce ona cennet gibi görünen bu rüyalar şehri artık her geçen gün biraz daha cehennem hayatına dönecektir. Bu olaydan sonra Roman'ın evi de taksi

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

durağı da kundaklanır. Roman, Amerika'ya geldiğindeki gibi şimdi de herşeye sıfırdan başlaması gerektiğinden yakınarak Nico'yu suçlamaya başlar. Bir süre sonra sakinleşen Roman, sevgilisi Mallorie'ni arar ve kuzeniyle birlikte evine geleceklerini söyler. Artık Roman ve Nico için Bohan'da yeni bir hayat başlayacaktır. Mallorie, Nico'yu çocukluk arkadaşı Manny Escuela ve Elizabeta Torres'le tanıştırır. Elizabeta, Liberty City'nin suç dünyasındaki tek kadın lider olarak dikkat çekmektedir. Sadece uyuşturu ticaretiyle uğraşmaktadır. McReary ailesinden Packie'yi Nico'yla tanıştırır; Packie, bir uyuşturucu teslimatına gidecektir; fakat Elizabeta karşı tarafa güvenmemektedir. Nico'yu da Packie'yi kollaması için onunla gönderir. Elizabeta, ilerleyen görevlerde Nico'yu Playboy X'le de tanıştırır.

İlerleyen görevlerde Nico, Elizabeta için eski bir hastane binasında bulunan kokainini alıp ona teslim edecektir. Girdiği silahlı çatışmanın ardından bir çanta dolusu kokaini alıp, çantayı Elizabeta'ya teslim etmesi için Jacob'la bir ara sokakta buluşur. Bu sırada Nico'nun ve Jacob'ın karşısına beklenmedik bir şekilde Michelle çıkar. Michelle, Nico'ya hükümet için çalıştığını, görevinin kendisini izlemek olduğunu söyler. Polisin de Elizabeta'yı yakalamak üzere olduğunu söyleyerek Nico'dan kokaini alır.

Playboy X'in hakim olduğu işlerin asıl sahibi Dwayne Forge hapisten çıkmış, işleri tekrar kontrolü altına almak istemektedir. Fakat Playboy X ikili oynamaktadır, bir yandan Dwayne'ne dost gibi davranırken, öte yandan ondan kurtulmak için fırsat kollamaktadır. Playboy X, Nico'ya Dwayne'ni öldürüp öldüremeyeceğini sorar, Nico ise biraz zamana ihtiyacı olduğunu söyler. Bunun üzerine Dwayne, Nico'yu arar ve Playboy X'i öldürmesini ister. Artık Nico için seçim yapma zamanı gelmiştir. Burada oyuncunun Nico'nun yerine bir karar vermesi gerekir. Ya Playboy X'i ya da Dwayne'i öldürecektir; Playboy X'i öldürürse, Dwayne, Nico'ya onun evini verir ve kendisiyle sıkı bir dost olup, ihtiyacı olduğu her anda yanına iki adam gönderebileceğini söyler. Eğer Dwayne'ni öldürürse, Playboy X, Nico'ya 25.000 $ verir ve bir daha Nico'nun karşısına çıkmaz.

McReary ailesinin üyesi olan komiser Francis McReary, Nico'nun işlediği tüm suçları bildiği için bazı karanlık işlerini ona yaptırabilmek için Nico'yu tehdit eder. Çaresiz kalan Nico ise Francis'in teklifini kabul eder. dan haberdardır ve bazı pis işlerini yaptırabilmek için bildiklerini ona karşı kullanır. Bir süre sonra Michelle, Nico'yu arayarak vereceği adrese gelmesini ister. Nico, buluşma yerine gittiğinde Michelle (gerçek ismi Karen) onu karşılar ve müdürüyle tanıştırır. Karen bir U.L. Paper ajanıdır ve U.L. Paper hükümetle bağlantılı çalışan, Liberty City'deki terörist faaliyetleri bitirmeyi hedefleyen gizli bir organizasyondur. Müdür, Nico hakkındaki herşeyi bilmektedir ve onu bazı işlerinde kullanmaya çalışır. Nico da hapse girmemek için bir süre U.L. Paper'ın isteklerini yerine getirir.

Francis McReary'nin kardeşlerinden biri olan Packie, kendisine ihtiyacı olduğunu söyleyerek Nico'yu evine çağırır. Packie, annesini ve kız kardeşi Kate'i, Nico'yla tanıştırır. Nico tanıştığı anda Kate'den çok hoşlanır. Packie ile Nico bir süre birlikte çalıştıktan sonra son bir görev için Nico'yu ağabeyleri olan Gerry ve Derrick'le tanıştırır. Packie'nin planı Bank of Liberty'i soymayı planlamaktadır. Üç kardeş ve Nico, bankayı büyük zorluklara karşı soymayı başarır ve soygundan sonra Nico'nun payına 250.000 $ düşer. Nico soygununun sonra Gerry'yle birlikte çalışır.

Elmas kaçakçısı olan Ray Boccino, Packie'yle birlikte çalışan Nico'yu yanına çağırır. Nico da Ray'in güçlü bağlantılarını kullanarak Florian Cravic'i bulmasını ister. Florian savaştan sonra Liberty City'e gelmiş, adını Bernie Crane olarak değiştirmiş ve eşcinsel olmuştur. Florian'da hainin Darko ya da Nico olduğunu düşünmektedir. Nico hainin Darko Brevic olduğu öğrenerek Liberty City'de onun izini aramaya başlar. İlerleyen bölümlerde evli olan Liberty City Belediye Başkan Yardımcısı Bryce Dawkins ile Bernie'nin ilişkisi olduğu anlatılır. Bu durumu bilen Dimitri'de başkan yardımcısına ve Bernie'ye şantaj yapar. Bernie'de şantajdan kurtulmak için Nico'dan yardım ister.

Packie'nin ağabeylerinden Derrick McReary, Nico'yu yanına çağırır. Nico'dan zamanında muhbirlik yapıp ele verdiği iki arkadaşından birisi olan Bucky Sligo'yu öldürmesini ister. Bu görevden sonra Nico, Derrick için bir süre çalışır. onu ve ailesini öldürmekle tehdit eder. Nico'nun Derrick'le çalıştığını öğrenen Francis ise Nico'yu yanına çağırır ve ağabeyi Derrick'i öldürmesini ister. Ayrıca Francis, kabarık suç dosyasını hatırlatarak Nico'yu tehdit etmekten de geri kalmaz. Burada oyuncunun

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Nico'nun yerine bir karar vermesi gerekir. Ya Derrick'i ya da Francis'i öldürecektir; Derrick'i öldürürse, Francis'ten 20.000 $ alacaktır ve bir daha Francis karşısına çıkmaz. Ancak polisler Nico'nun peşine düşünce Francis'i arayarak polislerden kurtulur. Buna karşılık Francis'i de öldürebilir. Çünkü Nico, Derrick'i pişmanlıklarından dolayı kendisine yakın görmüştür. Oyuncu yine zor bir seçim yapmak zorunda bırakılır.

Nico artık Liberty City'deki büyük mafya ailelerinin dikkatini çekmeyi başarır ve Ray Boccino'nun yanında tanıştığı Phil Bell'le çalışmaya başlar. Phil, Jimmy Pegorino'nun inşaatlarını ve Honkers striptiz kulübünü yönetmektedir. Böylece Nico, Phil aracılığıyla Pegorino ailesi için de çalışmaya başlar. İlerleyen görevlerde Jimmy, Ray Boccino'nun hain olduğu düşünerek onu Nico'ya öldürtür.

Ölüm döşeğinde hastanede yatan Gambetti ailesinin lideri John Gravelli'nin canı, Ruslardan yana sıkkındır. 50 yıldır haracını yedikleri Liberty City'e Rus mafyası gözünü dikmiştir. Başındaki bu beladan kurtulmak için Nico'nun kendisine çalışmasını ister. Karşılığında ise polisteki dosyasını yok edeceğini ve Darko Brevic'i saklandığı yerden bulup getireceğini söyler. John Gravelli'nin görevlerini tamamladıktan sonra U.L. Paper müdüründen telefon alan Nico, Darko'nun Bükreş'ten Liberty City'e getirildiğini ve havaalanında kendisine teslim edileceğini öğrenir. Darko'ya beraber büyüdükleri arkadaşlarına neden ihanet ettiğini sorduğunda, bazı problemleri olduğu ve 1000 $ için bunu yaptığı cevabını alır. Bu noktada oyuncu, Nico'nun Darko'yu ölümüne karar vermek zorundadır. Öldürmesi halinde Darko sadece ölecektir ancak Nico'nun içi yine rahat olmayacaktır. Eğer onu kendi halinde bırakırsa Darko bir daha Nico'nun karşısına çıkmayacaktır.

Oyunun son görevinde Jimmy, Nico'yu yanına çağırır ve Ruslar'dan çaldıkları uyuşturucuları onlara satmak zorunda kaldığını söyler. Müşteri ise Dimitri Rascalov'dur. Nico, başlangıçta Jimmy'nin teklifini reddeder. Ancak oyuncu burada oyundaki en büyük müdahalesini gerçekleştirecek kararı vermek zorundadır. Eğer teklifi kabul ederse Nico, Phil'le birlikte 250.000 $ kazanacaktır fakat bunun karşılığında Dimitri'den intikamını alamaz. Bu kararın ardından Roman'la Mallorie'nin düğün günü gelir. Evlilik töreni yapılır ve kutlama için kilisenin bahçesine çıkılır. Bu sırada Dimitri'nin bir adamı Nico'nun arkasından yaklaşır ve silahına davranır. Nico, adamla boğuşurken silahtan çıkan kurşun Roman'ı vurur. Bu olayın ardından Jacob, Pegorino'nun adamlarından birinin izini bulur. Nico'yla birlikte Jimmy Pegorino'nun peşine düşer ve eski bir kumarhane binasında Jimmy'le Dimitri'yi bulurlar. Uzun süren çatışmanın ardından Nico, Jimmy'i ve Dimitri'yi öldürerek intikamını alır.

Görsel 3. Kate vurulduktan sonra Nico'nun onun başında acı çekmesi

Eğer Nico, Jimmy'nin teklifini kabul etmek yerine intikamı seçerse 250.000 $ kazanamaz ancak Dimitri'yi öldürerek intikamını alacaktır. İntikamın ardından Nico, Kate'le birlikte Roman'ın düğüne gider. Tören tamamlanıp kutlama için kilisenin bahçesine çıktıklarında Jimmy Pegorino, Nico'yu öldürmek için arabasının içinden silahıyla ateş etmeye başlar. Kurşun Kate'e denk gelir ve Kate orada ölür (Görsel 3). Bu olayın ardından Jacob, Pegorino'nun adamlarından birinin izini bulur. Nico'yla

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

birlikte Jimmy Pegorino'nun peşine düşer. Girdikleri çatışmanın ardından Nico seski bir kumarhane binasında Jimmy'i öldürerek intikamını alır.

Oyunun hikayesi temel bir çatışma üzerinden ilerlemektedir: Nico'nun Liberty City'e gelme nedeni, hikayede belirtilmeyen savaş sırasında arkadaşlarının bir ihanet sonucunda öldürülmesi ve savaşta sonra yaşadığı işsizlik sorunudur. Bununla birlikte Nico, kuzenine Liberty City'e gelme sebebinin Ray Bulgarin olduğunu söyler. Bulgarin için Doğu Avrupa'dan İtalya'ya insan kaçakçılığı yaptığını açıklamıştır. Ancak yaptığını son işte geminin batması sonucunda Bulgarin tüm olanlardan Nico'yu sorumlu tutmuştur. Nico'da Bulgarin'den kaçmak için bir yük gemisine binerek Liberty City'e gelmiştir. Liberty City'de ise Bulgarin'le iki kez karşılaşmış ve onunla mücadele etmiştir. Aynı zamanda savaş sırasında yaşanan ihaneti unutmamış ve her yerde hain olduğunu düşündüğü Florian Cravic'i aramıştır. Onun hain olmadığını öğrenince Darko Brevic'in peşine düşmüştür. Onu da U.L. Paper müdürünün yardımıyla eline geçirmiştir. Geçmişten gelen sorunları Liberty City'de peşini bırakmazken, Nico için bu şehirdeki yeni bir sorun da Dimitri Rascalov olmuştur. Yakın dostu Mikhail'i Nico'ya öldürten Dimitri, ardından Nico'yu ortadan kaldırmak istemişti. İkili arasındaki bu olayla başlayan çatışma, oyunun sonunda Nico'nun Dimitri'yi öldürmesiyle son bulacaktır. Nico'nun Liberty City'deki bir diğer temel çatışması da Roman'la olan ilişkisinde görülmektedir. Roman kumar bağımlısı olması ve sürekli borçlarla boğuşması nedeniyle her defasında Nico'yla tartışmış, Nico ise onu her defasında içine düştüğü durumdan kurtarmıştır. Burada Nico'nun "kahraman" özelliği ön plana çıkmaktadır. Darko ve Dimitri'yle olan çatışmasını da tipik bir iyiyle kötünün savaşı olarak açıklayabiliriz.

2- *Karakterlerin fonksiyonlarının belirlenmesi:*

Oyundaki karakterlerin hikaye içindeki işlevleri ve işlevleri doğrultusunda gerçekleştirdiği eylemlere atfedilen değerler şu şekildedir[4]:

Ana karakter (kahraman) Nico Bellic: Oyun içinde her zaman ciddi ve sakin bir erkek görünümü çizen Nico'nun bu özelliklerine kurtarıcı ve kahraman işlevleri yüklenmektedir. Roman'ı her defasında beladan kurtarmakta, aldığı görevleri de çoğu kez tek başına başarıyla tamamlamasıyla kahramanlaşmaktadır. Kaslı veya atletik bir vücuda sahip olmasa da ideal erkek görünümüne sahiptir. Kate, Nico'nun "gelişmiş Avrupalı" olduğunu düşünmektedir.

Roman Bellic: Oyun içindeki en büyük katkısı Nico'yu, Jacob'la ve Brucie'le tanıştırmasıdır. Bunun dışında kumar bağımlılığı ve hayalperest kişiliğiyle dikkat çeker. Güçlü bir yanı hemen hemen hiç olmayan Roman, çoğu kez Nico'nun başına bela açmaktan başka birşey yapmaz. Ayrıca korkak ve ödlek kişiliği, kilolu fiziğiyle desteklenerek, Roman'a beceriksiz işlevi kazandırılmıştır. Böylelikle kilolu insanların korkak, ödlek ve beceriksiz olduğunu sunulmuştur.

Little Jacob: Silah kaçakçısı ve uyuşturu satıcısı olan Jacob, Jamaikalı kimliğiyle ve siyahi oluşuyla ön plana çıkar. Karaktere atfedilen bu değerler, Amerika'da yaşayan Jamaikalıların ve siyahilerin suç dünyası içinde olduğunu göstermektedir.

Packie (Patrick) McReary: Güvenilir bir karakter olarak karşımıza çıkan Packie, kısa zamanda Nico'yla dost olur. Ağabeyleri Derrick'in ve Gerry'nin işlerine de yardım eder.

Brucie Kibbutz: Kaslı ve atletik vücuduyla ön plana çıkan Brucie aynı zamanda çapkın bir erkektir. Çevresinde birden fazla kadın bulunan Brucie, oyundaki ideal erkeği temsil eder. Kendisine atfedilen bu işlevle, spor yapan ve atletik bir vücuda sahip olan erkeklerin kadınlar tarafından daha çok tercih edildiği anlatılmaktadır.

[4] Vladimir (Vlad) Glebov'un, Mikhail Faustin'in ve Manny Escuela'nın önemli işlevleri ve temsil ettikleri önemli değerler olmadığından açıklanmamıştır.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Dwayne Forge: Hapishanedeyken sahip olduğu herşeyi evladı olarak gördüğü Playboy X'e kaptıran Dwayne, dışarı çıktığında çaresiz, güçsüz ve itibarsız bir adam olmuştur. Nico'nun Dwayne'i sevmesinin en önemli nedeni de onu kendisine yakın görmesidir.

Michelle ve Kate McReary: Nico, Michelle'e evlenmeyi hiç düşünmezken, Kate'le yuva kurma ister. Michelle, Nico'yla olan ilişkisinde baskın bir karakter olarak ön plana çıkarken, ilk buluşmadan itibaren Nico'yla cinsel ilişkiye girer. Buna karşılık Kate, muhafazakar olup Nico'yla hiçbir zaman cinsel ilişkiye girmez ve onu sürekli tanımaya çalışır. İki karakterin arasındaki bu fark, evlilik öncesinde ilişkiye girmeyen kadının evlenilecek kadın olduğunu göstermektedir.

Carmen Ortiz, Kiki Jenkins ve Alex Chilton: Michelle ve Kate'den ayrı olarak Nico, internet üzerinden profil oluşturarak Liberty City'deki kadınlara buluşma talebi gönderir. Bunların arasında sadece üç kadın olumlu yanıt vermektedir. Nico'nun bu kadınlarla beraber olması tamamen oyuncunun tercihine bağlıdır. Üçününde ortak özelliği Nico'nun sadece cinsel ihtiyacını karşılamasıdır. Zaten Nico'da bu işlevlerinin dışında hiçbirini ciddiye almaz. Carmen hemşire, Kiki avukat, Alex ise parti kızıdır. GTA IV'ün incelenmesi için oyunun oynandığı sırada Kiki, Nico'nun teklifine olumlu yanıt verir ve birlikte olurlar. Sürekli Nico'ya mesajlar atarak onunla beraber olmak istediğini belirtir. Böylelikle internet üzerinden tanışılan bir kadının ciddiye alınmaması gerektiği ve sadece seks için birlikte olunabileceği aktarılmıştır.

Dimitri Rascalov: Dimitri'nin oyundaki en önemli işlevi sürekli arkadan vuran bir karakter olmasıdır. Önce ortağı ve dostu Mikhail'i, sonra Nico'yu, daha sonrasında da birlikte çalıştığı Jimmy'i öldürmekten geri kalmaz.

Ray Bulgarin: Geçmişte yaşanan bir olaydan dolayı sürekli Nico'yu suçlayarak onu öldürmeyi amaçlar. Dimitri'yle işbirliği içinde olup, kahramanımızın başına iş açması nedeniyle kötü karakterler arasında yer almaktadır.

Darko Brevic: Nico'ya ve arkadaşlarına ihanet eden birisi olarak tanıdığımız Darko, oyunun kötü ve güvenilmez karakterlerinden birisidir.

Elizabeta Torres: Suç dünyasındaki tek kadın lider olarak dikkat çeken Elizabeta'nın lezbiyen olduğu düşünülmektedir. Ayrıca Nico'ya "erkeklerin dünyasında sert olmaktan yakınmaktadır..." Böylece kadınların suç dünyasında lider olmalarının tek yolunun erkekleşmeden geçtiği anlatılır.

Playboy X: Dwayne'nin servetinin ve gücünün üzerine konan, Dwayne hapishaneden çıktığında da onu istemeyen kötü, bencil ve iktidarı seven bir karakter olarak sunulmuştur. Oyundaki nadir Amerikalı karakterlerden birisi (diğeri de U.L. Paper müdürü) olmasına rağmen, siyahi oluşuyla dikkat çekmektedir.

U.L. Paper müdürü: Takım elbiseli, gözlüklü ve şık görünümüyle devleti temsil eden karakterdir. Her ne kadar U.L. Paper, Liberty City'deki terörist faaliyetleri bitirmeyi hedefleyen gizli bir organizasyon olarak açıklansa da müdürün Gambetti ailesinin lideri John Gravelli'yle olan yakınlığı nedeniyle onun da suç dünyasında yer alarak kirli işlere bulaştığını göstermektedir.

Francis McReary: Kirli işlere bulaşan Francis, oyundaki kötü polisi temsil eder. İrlandalı McReary ailesindeki tüm erkeklerin suç dünyasının içinde olduğunu gösterilirken diğer yandan da göçmen bir polisin görevini kötüye kullandığı aktarılır. Polis olduğu için bazı suçları kolaylıkla yapamadığından Nico'ya ihtiyaç duyar ve ona "...yaptıysam yaptım... hata yaptım. Bu şeytanım anlamına gelmez..." diyerek kendisini savunur.

Derrick McReary: Nico'nun kendisini Derrick'e yakın hissetmesinin nedeni, Derrick'in geçmişine dönük çok fazla pişmanlığının bulunmasıdır. Buna karşılık geçmişte ihanet ettiği iki adamı da Nico'ya öldürtmüştür. Böylece McReary ailesinin en güvenilmez karakteri olarak sunulmuştur.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Gerry (Gerald) McReary: Ailenin lideri olan Gerry, lider vasfıyla birlikte Nico'yla benzer bir karaktere sahip olup aile işlerini yöneten, sakin ve ciddi erkek görünümündedir.

Ray Boccino: Takım elbiseli ve şık giyimiyle ön plana çıkan Ray, oyundaki ideal İtalyan erkeğini temsil eder.

Bernie Crane: Oyundaki eşcinsel erkeği tek temsil eden karakter olan Bernie, feminen görünümüyle dikkat çekmektedir. Avrupa'dayken eşcinsel kimliğiyle tanınmayan Florian, Liberty City'e geldiğinde ismini Bernie olarak değiştirmiş ve cinsel kimliğini özgürce dışa vurmaya başlamıştır. Burada Amerika'nın özgürlükler ülkesi olduğuna işaret edilmektedir. Eşcinsel erkeklerin kadınsı hareketlere ve figürlere sahip olduğu yansıtılırken, ayrıca güçsüz ve korkak olup, sürekli güçlü bir erkeğe muhtaç duyduğu anlatılır. Sevgilisi siyasi açıdan güçlü birisi olan Bryce Dawkins'ken, onu aldığı tehditlere ve şantajlara karşı koruyanda Nico olmuştur.

Phil Bell: Kötü bir karakter olarak gösterilmeyen Phil, tam aksine Nico'nun Jimmy Pegorino'yla çalışmasında aracı olmuş, Pegorino'nun verdiği görevlerde kendisine eşlik etmiştir. Buna karşılık Phil, Pegorino'nun karısıyla yasak aşk yaşayarak, ona ihanet etmiştir.

Jimmy Pegorino: Oyundaki en otoriter mafya karakteri olan ön plana çıkan Jimmy'nin ofisi, evindeki çalışma odasıdır. Toplantılarını ve iş görüşmelerini burada yaparken, masasının arkasındaki kütüphanesiyle bilgin bir karakter olduğu aktarılmıştır. Bununla birlikte gücünü ve otoritesini, kendisine ihanet eden Anthony'i ve Ray'i, Nico'ya öldürterek gösterir.

Jon Gravelli: U.L. Paper müdürüyle iyi bir ilişkisi olduğu gözlemlenen Jon, elli yıldır şehrin tüm haracını yedikten sonra, hasta yatağına düşünce gücünü ve otoritesini kaybetmeye başlamıştır. Nico'yu da otoritesini sağlamlaştırmak için kullanır. Güçsüz ve ölümü bekleyen bir karakter olarak karşımıza çıkmıştır.

Mallorie Bardas: Özellikle Dimitri'nin Roman'ın evini ve iş yerini kundaklamasıyla kapısını ona ve Nico'ya açmasıyla oyunda Kate'le birlikte güvenilir ve sadık kadın rolüne bürünmüştür. Oyunda bu iki karakterin dışındaki tüm kadınlar ihanet eden, sadece cinsel ilişki için birlikte olunan ve fuhuş yapanlardır. Hikayenin sonunda Roman'la evlenmesiyle de evlenilecek ideal kadın olarak bize sunulmuştur.

3- *Alt olayların nasıl kurgulandığının incelenmesi:*

Oyundaki alt olaylar nedensellik ilkesi doğrultusunda ve kronolojik biçimde birbirine takip etmektedir. Olay örgüsü ise kesintili doğrusal bir çizgide ilerler. Oyun, oyuncuya ön hikayenin bir kısmının anlatıldığı bir ara videoyla başlar; Nico'nun yük gemisiyle Rusya'dan Amerika'ya geldiği açıklanır. Gemiden indiğinde Roman kendisini karşılar sarhoş olduğunu söyleyerek Nico'dan arabayı kullanmasını ister. Böylelikle oyuncunun oyuna olan müdahalesi başlar. Bu noktadan itibaren oyuncu, hikayedeki alt olaylarda kurgulanan ideolojik içeriklere maruz kalmaya başlar. Söz konusu ideolojik içerikleri sırasıyla şu şekilde açıklayabiliriz:

- Vlad, Nico'ya sürekli "köylü" şeklinde hitap ederek, sistematik biçimde onu aşağılar. Ayrıca Vlad'ın sahibi olduğu Comrades adlı bir barın duvarlarında üzerinde Rusça yazıların yer aldığı afişlerin bulunmaktadır. Vlad, Nico'ya alacaklı olduğu adamdan bahsederken "...çamaşırhanesi olan bir komünist ayı işte..." şeklinde hitap eder. Sokakta karşılaştığı evsizleri de "...bu adamlar nerede çıkıyor böyle? Uyuşturucu alsınlar diye para mı vereceğim sanki?" sözleriyle aşağılamaktadır.

- Little Jacob'ın uyuşturu teslimatı görevlerinde sıklıkla siyahi erkeklerin teslimatta yer aldığı görülmektedir. Nico, Jacob için teslimatlara gideceği sırada onun arabasını kullanır. Araba ise boyası olmayan, hatta hurda denebilecek kadar eskidir. Jacob'ın uyuşturucu teslimatı

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

görevlerinde olduğu gibi, Manny'nin uyuşturucu tüccarlarını Nico'ya öldürteceği görevlerde de genellikle siyahi erkekler yer almaktadır.

- Nico, Brucie'ten aldığı görev için eşcinsel bir erkek olan French Tom'la görüşmesi gerekir. Ancak kahramanımız bu durumdan pek hoşnut olmaz. Tom'u aşağılayıcı bir tavır takınır.

- Nico, Elizabeta Torres'in çaldırdığı kokainleri geri almak için eski hastane binasına gittiğinde iki kişinin pazarlık yaptığı görür. Pazarlık sırasında "...bu mal Bolivya'dan geldi manito. Polvo puro. En iyisi dostum" ve "en iyisi Meksika'da mı, Kolombiya'da mı nerede üretiliyorsa, neden hep dışardan iş yapıyorsunuz?" konuşmaları yapılmıştır.

- Elizabeta, Manny'le kameramanı öldürdükten sonra Nico cesetleri ortadan kaldırmak için arabanın bagajına koyup organ ticareti yapan bir doktora teslim eder. Doktorun siyahi bir erkek olması dikkat çekmektedir.

- Francis McReary, Nico'ya kendisini tehdit eden avukat Tom Goldberg'i öldürmesi için sahte bir özgeçmiş hazırlayarak, Goldberg avukatlık bürosuna iş başvurusunda bulunması gerektiği belirtirken şu cümleyi kurar: "...istediğin biri olabilirsin. Burası fırsatlar diyarı. Aptallar bile başkan olabilir..."

- Nico'nun, U.L. Paper müdürüyle olan görüşmeleri müdürün ofisinde gerçekleşmiştir. Ofiste ise dünya haritasında Güney Amerika'nın ve Rusya'nın bulunduğu yerlerin üzerinde ufak not kağıtlarının yapıştırıldığı görülmektedir.

- Gerry McReary, Jimmy Pegorino için Ancelotti ailesiyle Arnavut çetesinin arasını açmayı planlamaktadır. Buradan anlaşılacağı üzere Liberty City'deki suça bulaşmış bir diğer grupsa Arnavutlardır.

- Libertonian müzesindeki çalıntı elmas ticareti sırasında işler yolunda gitmeyince, Ray Boccino, Nico'dan Isaac'i öldürmesini ister. Nico'da Isaac'in kaldığı otele gider ve onunla birlikte adamlarını öldürür. Burada Isaac'in yahudi olduğu görülmektedir.

- Derrick McReary, elindeki sahte dolarları şehre sokmak için tekneyle Liberty City'e gelen Koreli Kim'i, Nico'yla birlikte başına gelecek tehlikelere karşı korumaktadır. Böylece Liberty City'nin suçluları arasında Uzakdoğulularında yer aldığı görülmektedir.

- Gerry McReary'nin isteği üzerine Nico, Giovanni Ancelotti'nin kızını Gracie'yi kaçırmak için internetten satışa çıkardığı pembe renkli ve üzeri açık spor otomobilini satın alma bahanesiyle onunla randevulaşır. Gracie, Nico'ya "...arabayı sevdin mi? Senin gibi bir adamın bu arabayı sürdüğüne inanamıyorum... ben sadece gay erkeklerle takılırım. Bilirsin onlar en azından pantolonumun içine her 10 saniyede bir girmeyi denemiyorlar..." demiştir.

- John Gravelli, Belediye Başkan Yardımcısı olan Bobby Jefferson'ın hayatının tehlikede olduğunu düşünerek, Nico'dan ona şoförlük yapmasını ister. Beklendiği üzere Jefferson'a suikast düzenlenir ancak Nico üzerlerine kurşunlar yağdıran Rusları püskürterek Jefferson'ın hayatını kurtarır. Bunun üzerine Nico'ya "...kim olduğunu bilmiyorum ama beni iyi korudun demek ki bazı göçmenler iyi kalplidir..." der.

- Koreli bir mafya grubu şehre sahte para sürmekte ve ekonomiye fazlasıyla zarar vermektedir. John Gravelli de Nico'dan, Korelileri ortadan kaldırmasını ister. Suç dünyasındaki bir diğer göçmen grup ise Korelilerdir.

- Jimmy Pegorino, oyunun son görevinde Nico'dan Dimitri'yle birlikte çalışmasını ister. Nico bunu reddedince onu "...seni lanet olası dilsiz göçmen. Sana soran yok. Sana söylüyorum. Bunu yapacaksın!" diyerek aşağılamıştır.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

- Görevlere ilişkin sunulan ara videoların bazılarında şehirdeki mutluluk heykelinin (New York'taki Özgürlük Anıtı) fotoğrafları sistematik biçimde yer almaktadır.

4- Oyun dünyasının özelliklerinin tanımlanması:

Bu başlık altında oyunun geçtiği Liberty City'nin nasıl kurgulandığına ve Nico'nun görevleri dışında şehirde yapabildiği aktivitelere bakılmıştır. Rastlanan bulgular şu şekilde açıklanabilir:

Görsel 4. Broker'da ve Bohan'da yaşayan insanlar

Oyunun hikayesini açıklarken değinildiği üzere Nico, Liberty City'e adım attığı ilk anda liman işçilerinin göçmen olduğu için tepkisine maruz kalmıştır. Böylece Nico, Liberty City'nin yeni göçmen bireyi olarak şehirdeki ilk ayrımcı tepkiyi görmüştür. Şehre ilk geldiğinde Broker'daki Roman'ın evinde kalmıştır. Broker, ağırlıklı olarak göçmenlerin ve işçilerin yaşadığı bir semttir. Broker'da yerleşim birimleriyle birlikte sanayi bölgeside bulunmaktadır. Kaldırımlarda sürekli Rusça konuşan insanların ve üniformalı işçilerin yer aldığı görülmektedir. Bununla birlikte semtteki evsizlerin ve dilencilerin sayısı da epey fazladır. Roman'ın evi kundaklandıktan sonra Nico'yla birlikte Bohan'daki Mallorie'nin evine taşınmışlardır. Bohan'da, Broker'e benzer bir semttir (Görsel 4). Her iki semtin büyük bölümünü binalar oluştururken renklerde ise gri tonlar hakimdir.

Görsel 5. Göçmenlere hitap eden dükkanlar

Ağırlıklı olarak göçmenlerin yaşadığı bir semt olması nedeniyle Bohan'da göçmenlere hitap eden birçok mağazada mevcuttur. Bunların arasında "Rus giyim mağazası" olarak Türkçe'ye çevrilen kıyafet dükkanı, Ruslara hitap eden porno yayınlar satan bir dükkan, Rus gösteri kulübü ve Çin'e özgü çeşitli hediyelik eşyalar satan dükkan gibi üzerinde Rusça ve Çince yazıların bulunduğu tabelalara sahip birçok dükkana rastlanmaktadır (Görsel 5).

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Görsel 6. Algonquin ve Alderney semtlerinde kurgulanan yaşam

Nico görevlerinde ilerleme kaydedince yaşam kalitesinin Broker'a ve Bohan'a göre daha yüksek olduğu semtlere gidebilmektedir. Algonquin ve Alderney semtleri şehrin şaşalı, seçkin ve zengin yaşam biçiminin hayat bulduğu yerlerdir. Bu semtlerde yaşayan göçmen sayısının az olduğu gözlemlenmiştir. Ancak Alderney'in bir bölümünde Çin mahallesi bulunmaktadır. Bu semtlerde yerleşim birimleriyle alışveriş mağazaları yer almaktadır (Görsel 6). Çevredeki dükkanlara bakıldığında, Broker'a ve Bohan'a göre pahalı ve kaliteli ürünlerin satıldığı görülmektedir. Broker'da Nico'nun alışveriş yapabildiği tek giyim mağazası "Rus giyim" olurken, bu semtlerde ise takım elbise satan Perseus mağazasıyla, spor kıyafetler satan Modo mağazası yer almaktadır. Sokaklarında ve caddelerinde yürüyen insanlar ise pahalı ve şık kıyafetlere sahiptir. Bu da Liberty City'deki semtler arasındaki ekonomik uçurumu işaret eder. Ayrıca şehirdeki semtlerin çoğunda Burger Shot (hamburger restoranı), Cluckin' Bell (tavuk restoranı), tw@ Internet Cafe, bowling salonu, bilardo salonu, barlar, kabare-canlı gösteri merkezleri bulunmaktadır.

Görsel 7. Bir cazibe merkezi olarak Algonquin

Algonquin'i diğer semtlerden gösterişli kılan şey büyük gökdelenlerin, iş merkezlerinin bu semtte bulunmasıdır. Böylece doğrudan Amerikan kapitalizmini oyuncuya sunulur. New York'taki Özgürlük Anıtı'da Liberty City'de Mutluluk Heykeli ismiyle yer almaktadır (Görsel 7).

Görsel 8. Sokak kadınları ve striptiz kulübünde çalışan kadınlar

Diğer semtlerden farklı olarak Broker'da ve Bohan'da gece saatlerinde sokaklarda fuhuş yapmak için müşteri bekleyen kadınlar görülmektedir. Bu kadınlar mini etekli veya dekolteli kıyafetler giyerek müşterilerini bekler. Nico'da oyuncunun tercihine bağlı olarak bu kadınlardan birisiyle para karşılığında birlikte olmaktadır. Önce kadını arabasına alır sonra da tenha bir yere götürür. 20 ila 70 $ arasında değişen bir ücret karşılığında arabanın içinde kadına oral seks yaptırabilir veya doğrudan ilişkiye girebilir. Bu kadınların sadece göçmenlerin çoğunlukta olduğu semtlerde yer alması dikkat çekicidir. Bununla birlikte Bohan'da ve Alderney'de olmak üzere şehirde iki tane striptiz kulübü bulunmaktadır. Genellikle Nico, kuzeni Roman'la ya da arkadaşlarıyla striptiz kulüplerine gider.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Dansları izlemek ücretsizdir, eğer oyuncu özel dans isterse karşılığında 50 $ öder (Görsel 8). Bu noktada, sokakta müşteri bekleyen kadınlar ve striptiz kulübündeki kadınlarla birlikte Nico'nun internet üzerinden tanışıp buluştuğu kadınların, oyunda salt bir cinsel obje olarak sunulması dikkat çekmektedir.

SONUÇ

Dijital oyunlar, günümüz eğlence sektörünün önemli bir parçasını oluşturmakla birlikte küresel ölçüde kültürel birer fenomen haline gelerek hakim kültürün ve egemen ideolojinin yaygınlaşmasında önemli bir medium'dur. Oyun üreticilerinin temel hedefi ise ürettiği oyunu mümkün olduğunca fazla insana satmak olduğu için ana akım oyunlarda, toplumsal eşitsizliklerin yeniden üretildiğini görmek mümkündür. Bu oyunlardaki hikayelerin büyük çoğunluğu toplumsal ve siyasal olaylarla, insanların ilgi odağı haline gelen mitolojik anlatıları referans alarak yaratılmaktadır. Üreticilerin aldığı bu referans kaynaklar, içeriğinde mutlak eşitsizlik unsurlarını da barındırır. Oyunlarda tıpkı ideoloji gibi anlatılara ve somut imgelere sahiptir. Böylece oyunlardaki ideolojik unsurlar, hem mevcut gerçekliği yeniden üretirken, hem de yeni gerçeklikler yaratarak kitlelere erişir. Buradaki en önemli nokta, oyunlar üzerinden yaratılan eşitsizliklerin olağanlaştırılarak toplumsal hayatın bir parçası şeklinde gösterimidir. Oyuncu da söz konusu eşitsizlikleri toplumsal gerçekliğe ilişkin kurallar şeklinde görerek onu içselleştirebilmektedir. Bu doğrultuda egemen ideolojinin izlerini taşıyan dijital oyunların, toplumsal eşitsizlikten nasibini alan ezilen bireylere ve gruplara yönelik nefret söylemiyle ayrımcılığı olağanlaştırma işlevine sahip olduğu için tehlike arz ettiğine dikkat çekmek gerekir. Bununla birlikte, egemen ideolojinin oyunlardaki varlığının bir sonucu olarak ortaya çıkan iktidar meselesi de önem taşımaktadır. İster geleneksel, isterse dijital olsun, her oyunun sonunda mutlak bir oyuncunun kazanması gerekir. Dijital oyunlarda da oyuncunun kazanan tarafta olabilmesi için yönettiği ana karakter her zaman kahraman kimliğiyle kurgulanmıştır. Oyunlardaki bu kahramanlaştırma halinin de toplumsal ve siyasal iktidarı işaret ettiği düşünülmektedir. Kahraman olan mutlak iktidar konumunda olup diğerlerinin erişemediği güçle ve yetkiyle geri kalanları yönetme işlevine sahiptir. İktidar rolüne bürünen oyuncu, oyunun sınırlılıkları çerçevesinde sanal dünyaya hükmederken, toplumsal alandaki iktidar ise tüm topluma hükmetme erkini elinde tutar. Böylece oyuncu, sahip olduğu iktidarın vermiş olduğu hazla hikayeyi tamamlarken, toplumsal ve siyasal anlamdaki iktidarın erkine hayranlıkla bakarak, onun sahip olduğu bu erki kullanımının sonucunda ortaya çıkacak eşitsizlikleri de içselleştirebilir.

Çalışma kapsamında ele alınan GTA IV'de ise söz konusu toplumsal eşitsizlik ve iktidar inşaası somut bir görünüme sahiptir. Erkek merkezli bir dünyada geçen GTA IV'ün anlatı yapısına bakıldığında tipik bir heteroseksüel ataerkil düzeni yansıttığını söyleyebiliriz. Anlatıda çatışmayı kuran temel karşıtlıklar ise yaşam-ölüm, zenginlik-yoksulluk, yabancı-yerli, ihanet-sadakat, iyi-kötü ve yasal-yasadışı olmuştur. Elde edilen bu bulgular salt GTA IV'ün anlatı yapısında barındırdığı politik göstergelerin tespitini mümkün kılmakla birlikte bize bu göstergelerdeki eşitsizliklerin, toplumsal alandaki mevcut gerçekliğin yeniden üretilmesiyle oluşturulduğunu göstermektedir. Ayrıca elimizdeki bu bulguların, GTA IV'ün içeriğindeki ideolojik yapılanma ve bu yapının nasıl kurulduğu hakkında daha fazla ve daha somut şeyler söyleyebilme adına kısıtlı bir imkan sunduğunu belirtmek gerekir. Toplumsal gerçekliğin yeniden üretilmesinin dışında, GTA IV'deki ideolojik yapının kurulmasında rol oynayan etmenleri tam anlamıyla açıklayabilmek için oyunun üretim sürecinin detaylı bir şekilde incelenmesi gerekir. Bu noktada üretici firma olan Rockstar Games'in siyasi bağlantıları, firma sahiplerinin kimler olduğu ve bu sektör dışında hangi sektörlerde faaliyet gösterdikleri, Rockstar Games'in satış gelirleri dışında gelir elde ettiği finansal kaynakların olup olmadığı gibi soruların sorulması ve yanıtlanması, elimizdeki bu bulguları genişletme ve destekleme açısından büyük önem taşımaktadır. Bunun için GTA oyun serisi özelinde daha detaylı bir inceleme yapılması ve bu çalışmanında bundan sonra yapılacak olan dijital oyunlardaki ideolojik yapının ortaya çıkarılmasına yönelik araştırmalar için önemli bir referans olması ümit edilmektedir.

KAYNAKLAR

Adanır, Oğuz, (2008). Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler, 1. bs. İstanbul: Hayalet Kitap.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Akdağ, M. ve Cıngı, M., (2012). "İnternet ve Sosyal Medyanın Çocukların Oyun Alışkanlıklarına Etkisi", II. Uluslararası İletişim Sempozyumu, Yeni İletişim Teknolojileri ve Toplumsal Dönüşüm Bildiri Kitabı, 2-4 Mayıs 2012. Bişkek: Kırgızistan-Türk Manas Üniversitesi: 681-700.
Alantar, Melda, (1996). "Video Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Bazı Kişilik Özellikleri ve Serbest Zaman Değerlendirme Etkinliklerinin Karşılaştırılması", Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi.
Artam, Erdem Güneş, (2011). "The Role of The Body in The Perception and Behavior of Mmorg Video Games Players", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe Üniversitesi.
Aydoğdu Karaaslan, İlknur, (2015). "Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz", Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8(36), s. 806-818.
Başer, Nur Funda, (2015). "The Effect of Violent Video Games on Working Memory, Object Recognition and Visio-spatial Perception and Its Relationships With Psychological Factors", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi.
Baudrillard, Jean, (1983). For a Critique of the Political Economy of the Sign, çev. Charles Levin, St. Louis: Telos.
Baudrillard, Jean, (2011). Simülakrlar ve Simülasyon, 6. bs. çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G., (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
Castells, Manuel, (2008). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, I. Cilt Ağ Toplumlarının Yükselişi, 2. bs. çev. Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
Ceylan, Yasin, (2016). "Obama 2012 Seçim Kampanyasında Web Dünyasını Etkin Kullandı", https://www.biltektasarim.com/blog/obama-2012-secim-kampanyasinda-web-dunyasini-etkin-kullandi. Erişim Tarihi: 14.11.2016.
Çatak, Güven, (2003). "Bilgisayar Oyunlarında Mimarinin Kullanımı", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
Çetinkaya, Hakan, (1991). "Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi", Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacetepe Üniversitesi.
Doğu, Burak, (2006). "Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı", Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi.
Dolu, Osman, vd. (2010). "Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme". Adli Bilimler Dergisi, 9(4), s.54-76.
Dönmez, Ahmet, (2012). "Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili", Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi.
Durdu, Pınar Onay, vd. (2005). "Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma", Eurasian Journal of Education Research, (19), s. 66-76.
Eren, Özgür, (2009). "Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
Esgin, Esad, vd. (2011). "Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması", Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10(4), s. 1291-1310.
Ferligül Çakılcı, Eda, (2013). "Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyun Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık", Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Başkent Üniversitesi.
Günay, Gökhan, (2011). "Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi", Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale: Çanakkale Onseksiz Mart Üniversitesi.
Horzum, Mehmet Barış, (2011). "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenliklere Göre İncelenmesi", Eğitim ve Bilim. 36(159), s. 56-68.
Ilgın, Hicran Özlem, (2013). "Advergaming ve Marka İlişkisi", The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 3(1), s.24-33.
Kars, Gözde Bahar, (2010). "Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi", Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Kaya, Abdullah Bekir, (2013). "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması", Yüksek Lisans Tezi, Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi.
Kerr, Aphra, (2006). The Business and Culture of Digital Games, Game Work and Game Play, London: Sage Publications.
Kıran, Özgür, (2011). "Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)", Yüksek Lisans Tezi, Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
Kızılkaya, Emre, (2010). "Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi.
Koçer, Birsen, (2015). "Aggression and Video Games: The Effect of Justification of Violence and Presence of a Stereotyped Target", Yüksek Lisans Tezi, Ankara: ODTÜ.
Köse, Ziya, (2013). "13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması: Kütahya İli Örneği", Yüksek Lisans Tezi, Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi.
Kuşay, Y. ve Akbayır, Z., (2015). "Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk: Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma", Akdeniz İletişim, (23), s.135-154.
Küçük, Evrim, (2016). "Dijitalde 61 Milyar Dolarlık Oyun!", http://www.dunya.com/sektorler/teknoloji/dijitalde-61-milyar-dolarlik-oyun-haberi-306687. Erişim Tarihi: 20.12.2016.
Leonard, David, (2003). "Live in Your World, Play in Ours: Race, Video Games and Consuming the Other", Studies in Media & Information Literacy Education, 3(4), s.1-9.
Loguidice, B. ve Barton, M., (2009), Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario and the Most Influential Games of All Time, Boston: Focal Press - Elsevier.
Mauco, Olivier, (2012). "Politik Video Oyunları", çev. Kemal Akay, https://dijitaloyun.wordpress.com/2012/01/23/politik-video-oyunlari/. Erişim Tarihi: 10.11.2016.
Murray, Janet, (1997). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, New York: Free Press.
Onedio (2014). Tüm Zamanların Bütün Platformlarda En Çok Satan 40 Video Oyunu, https://onedio.com/haber/tum-zamanlarin-butun-platformlarda-en-cok-satan-video-oyunlari-314844. Erişim Tarihi: 20 Ekim 2016.
Özcan, Kürşat Volkan, vd. (2016). "Üniversite Öğrencilerinin Oyun Oynama Alışkanlıklarının Uzamsal Becerilerine Etkisi", Kastamonu Eğitim Dergisi. 24(1), s. 37-52.
Sağlam, Hakan, (2011). "Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Eğilimleri Üzerindeki Etkileri", Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi.
Satgan Gouban, Defne, (2015). "Gençlerde Bilgisayar Oyunları Bağımlılığının Nesne İlişkileri Bağlamında Projektif Testlerle Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
Şengün, Sercan, (2014). "Sanal Hikâye Anlatıcılığı Çağında Yaşayan Bilimkurgu ve Fantastik Dünyalar Olarak Video Oyunları", Varlık Dergisi. Mart, (1278), s.16-21.
Sicart, M., (2003). "Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims", Level up Conference Proceedings of DIGRA, 4-6 November. Ultrech: University of Ultrech.
Stahl, Roger, (2010). Savaş Oyunları A.Ş., çev. Yavuz Alogan, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
Şelimen, Mehtap, (2016). "Şiddet İçeren Oyunların 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerinde Etkileri: Yalova Örneği", Yüksek Lisans Tezi, Yalova: Yalova Üniversitesi.
Toksöz, Refik, (1999). "Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları", Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi.
Uysal, Arda, (2005). "Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunlarında Görsel Tasarımı", Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
Weise, M., (2003). "How Videogames Express Ideas", Level up Conference Proceedings of DIGRA, 4-6 November. Ultrech: University of Ultrech.
Yalçın Irmak, Aylin, (2014). "Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi", Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S., (2016). "Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış", Türk Psikiyatri Dergisi. 27(2), s.128-137.
Yengin, Deniz, (2012). Dijital Oyunlarda Şiddet, İstanbul: Beta Yayıncılık.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Yengin, D. ve Sütçü, C. S., (2011). "Digital Game as a New Media and Digital Game Playing Habits of Youngsters in Turkey", Journalism and Mass Communication, 1(2), s. 88-97.

Submit Date: 15.01.2017, Acceptance Date: 25.03.2017, DOI NO: 10.7456/10702100/010

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication