

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

DİJİTAL OYUNLARDA POLİS TEMSİLİ

Kerem ÇIRAK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman: Doç. Dr. Kadriye KOBAK

ŞUBAT- 2025

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

DİJİTAL OYUNLARDA POLİS TEMSİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KEREM ÇIRAK

Enstitü Anabilim Dalı: İletişim Bilimleri

“Bu tez 28/02/2025 tarihinde online olarak savunulmuş olup aşağıdaki isimleri bulunan jüri üyeleri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ
Prof. Dr. Yusuf Levent ŞAHİN	Başarılı
Doç. Dr. Kadriye KOBAK	Başarılı
Doç. Dr. Mustafa BOSTANCI	Başarılı

ETİK BEYAN FORMU

Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve Etik Kurul Onayı gerektiği takdirde onay belgesini aldığımı beyan ederim.

Etik kurul onay belgesine ihtiyaç var mıdır?

Evet ☐

Hayır ☒

(Etik Kurul izni gerektiren araştırmalar aşağıdaki gibidir:

- Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar,
- İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması,
- İnsanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar,
- Hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar,
- Kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar.)

Kerem ÇIRAK

28/02/2025

ÖN SÖZ

Yüksek lisansa başladığım günden bu yana beni sabırla destekleyen benim için çok değerli sevgili eşim Emine Elvan ÇIRAK ve oğlum Ali Mehmet ÇIRAK'a anlayışlarından dolayı teşekkür ederim. Ayrıca eğitim öğretim ve tüm hayatım boyunca hep yanımda olan beni sevgi ve ilgi ile büyüten çok değerli anneme, babama, abime ve Yüksek Lisans çalışmalarım süresince bana manevi destek olan Sayın Öğr. Görevlisi Bekir Çağlar ÇAM'a da teşekkür ederim.

Yüksek lisans öğrenimim süresince, desteğini hiçbir zaman benden esirgemeyen, bu tezin planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda yol gösterici önerileriyle sürekli eğiten ve öğreten danışmanım Sayın Doç. Dr. Kadriye KOBAK'a teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans programındaki gerek ders aşaması gerekse tez dönemi süresince desteklerini benden esirgemeyen değerli hocalarım Sayın Prof. Dr. Yusuf Levent ŞAHİN'e ve Sayın Doç. Dr. Mustafa BOSTANCI'ya teşekkürlerimi sunarım.

Kerem ÇIRAK

28/02/2025

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR.....	iii
TABLO LİSTESİ.....	iv
GÖRSEL LİSTESİ	v
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE	5
1.1. Tarihsel Süreçte Oyun Kavramı	5
1.1.1. Dijital Oyun Kullanıcıları	6
1.1.2. Dijital Oyunların Tarihi.....	7
1.1.3. Sanal Yaşam Oyunlarında Gündelik Yaşam Formları.....	12
1.1.4. Dijital Oyunların Günlük Hayata Etkisi.....	12
1.2. Dijital Oyun Analizi Protokolü (DİGAP).....	14
1.2.1. Dijital Oyun Analizi Protokolünün Geliştirilmesi	15
1.2.2. Dijital Oyun Analizi Protokolü Öğelerinin Detaylandırılması	15
1.2.2.1. DiGAP ve Gerekçe, Hedefler Öğesi.....	16
1.2.2.2. DiGAP ve Araştırmacının Arka Planı Öğesi.....	17
1.2.2.3. DiGAP ve Oyun Seçimi Öğesi	18
1.2.2.4. DiGAP ve Sınırlar Öğesi	19
1.2.2.5. DiGAP ve Analiz Yaklaşımı Öğesi	21
1.2.2.6. DiGAP ve Kodlama Teknikleri ile Veri Çıkarma Öğesi.....	23
1.2.2.7. DiGAP ve Raporlama ile Şeffaflık Öğesi.....	25
2. BÖLÜM: LİTERATÜR TARAMASI	28
2.1. Dünya Literatüründe Dijital Oyun Analizi Çalışmaları	28
2.2. Türkiye Literatüründe Dijital Oyun Analizi Çalışmaları	35
3. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	39
3.1. Araştırmanın Yöntemi	39
3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu.....	39
3.3. Veri Toplama Araçları.....	40

3.4. Verilerin Analizi	40
3.5. Güvenilirlik ve Geçerlilik	41
4. BÖLÜM: BULGULAR	43
4.1. Grand Theft Auto V Video Oyununun Çözümlemesi	45
4.1.1. Video Oyununun Özeti	45
4.1.2. Video Oyununun DiGAP Protokolü Değerlendirilmesi	46
4.1.3. Video Oyununun Betimsel Analizleri	50
4.1.4. Video Oyununun Değerlendirilmesi	67
4.2. Contraband Police Video Oyununun Çözümlemesi	70
4.2.1. Video Oyununun Özeti	70
4.2.2. Video Oyununun DiGAP Protokolü Değerlendirilmesi	72
4.2.3. Video Oyununun Betimsel Analizleri	74
4.2.4. Video Oyununun Değerlendirilmesi	91
4.3. Police Simulator Patrol Officers Video Oyununun Çözümlemesi	94
4.3.1. Video Oyununun Özeti	94
4.3.2. Video Oyununun DiGAP Protokolü Değerlendirilmesi	95
4.3.3. Video Oyununun Betimsel Analizleri	98
4.3.4. Video Oyununun Değerlendirilmesi	110
 SONUÇ	 114
KAYNAKÇA.....	126
EK	133
ÖZ GEÇMİŞ	136

KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
CD	: Compact Disc
DiGAP	: Dijital Oyun Analizi Protokolü
DVD	: Digital Versatile Disk
FIB	: Federal Soruşturma Bürosu
GAN	: Generative Adversarial Network
GTA	: Grand Theft Auto
LAPD	: Los Angeles Polis Departmanı
LSIA	: Los Santos Uluslararası Havaalanı
NES	: Nintendo Entertainment System
NPC	: Non-player Character
PS	: Play Station
TDK	: Türk Dil Kurumu

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: DİGAP Bölümleri ve Öğeleri.....	16
Tablo 2: Oluşturulan Kategori Tablosu	43



GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Grand Theft Auto V Video Oyunu Görseli.....	46
Görsel 2: Grand Theft Auto V Polis Karakter Memur Vasquez	51
Görsel 3: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Ronson	52
Görsel 4: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Albert Stalley	52
Görsel 5: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Jernigan.....	53
Görsel 6: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Vincent Effenburger	53
Görsel 7: Grand Theft Auto V Bazı Polis Karakteri Görseli.....	54
Görsel 8: Grand Theft Auto V Oyuncunun Bir Kurbanı İşkence Sahnesi.....	56
Görsel 9: Grand Theft Auto V Görev Başında Polis Memuru Görselleri-1	57
Görsel 10: Grand Theft Auto V Görev Başında Polis Memuru Görselleri-2	58
Görsel 11: Grand Theft Auto V Polis Rozetleri	59
Görsel 12: Grand Theft Auto V Polis Kıyafetleri.....	60
Görsel 13: Grand Theft Auto V Polis Karakterleri-1	61
Görsel 14: Grand Theft Auto V Polis Karakterleri-2	62
Görsel 15: Grand Theft Auto V Suç Karakterleri Michael, Franklin, Trevor	63
Görsel 16: Grand Theft Auto V Trevor Kaçırılma Sahnesi.....	63
Görsel 17: Grand Theft Auto V Trevor Patlayıcı Aksiyon Sahnesi	64
Görsel 18: Grand Theft Auto V Polis Karakolları Konum Haritası	65
Görsel 19: Grand Theft Auto V Trafik Görev Yeri.....	65
Görsel 20: Grand Theft Auto V Plaj ve Deniz Görev Yeri	66
Görsel 21: Grand Theft Auto V Havaalanı Görev Yeri.....	66
Görsel 22: Grand Theft Auto V Hava Görevi	67
Görsel 23: Contraband Police Video Oyunu Görseli	71
Görsel 24: Contraband Police Karakteri Müdür Yardımcısı Yuri Petrov	76
Görsel 25: Contraband Police Karakteri Müfettiş Gavrilov	77
Görsel 26: Contraband Police Karakteri Sorokin	78
Görsel 27: Contraband Police Evrak Kontrol Görseli-1.....	79
Görsel 28: Contraband Police Evrak Kontrol Görseli-2.....	79
Görsel 29: Contraband Police Gümrük Geçiş Noktası	80
Görsel 30: Contraband Police Gümrük Noktası ve Kontrolü	80
Görsel 31: Contraband Police Kontrol Yapan Polis	81

Görsel 32: Contraband Police Suçluları Tutuklama Sahnesi-1	81
Görsel 33: Contraband Police Suçluları Tutuklama Sahnesi-2	82
Görsel 34: Contraband Police Suçluların Araç İle Taşınması	82
Görsel 35: Contraband Police Suçluların Hapishane Görseli.....	83
Görsel 36: Contraband Police Kaçak Malların Tespiti.....	84
Görsel 37: Contraband Police Silah Kullanma Sahneleri.....	84
Görsel 38: Contraband Police Karakteri Timur Korçenko	85
Görsel 39: Contraband Police Karakteri Igor Akarov	86
Görsel 40: Contraband Police Karakteri Mihail Garin	86
Görsel 41: Contraband Police Karakteri Grigori Belov	87
Görsel 42: Contraband Police Karakteri Boris Oberankov	87
Görsel 43: Contraband Police Karakteri Vladimir Nimchuk	88
Görsel 44: Contraband Police Drunken Bear Inn	90
Görsel 45: Contraband Police Trafo Merkezi.....	90
Görsel 46: Contraband Police Uçurum Evi ve Konumu	91
Görsel 47: Police Simulator: Patrol Officers Video Oyunu Görseli	95
Görsel 48: Police Simulator: Patrol Officers Erkek Polis Karakterleri	99
Görsel 49: Police Simulator: Patrol Officers Tartım İstasyonu Görevi.....	100
Görsel 50: Police Simulator: Patrol Officers Kan Alkol Seviyesi Kontrolü	100
Görsel 51: Police Simulator: Patrol Officers Kadın Polis Karakterleri.....	101
Görsel 52: Police Simulator: Patrol Officers Araç Kaza Görüntüleri	101
Görsel 53: Police Simulator: Patrol Officers Trafik Konileri ve Bariyer Kullanımı...102	
Görsel 54: Police Simulator: Patrol Officers Kaza Mahallinin Güvenliğinin Sağlanması.....	102
Görsel 55: Police Simulator: Patrol Officers Tanık Görüşmeleri ve Evrak Kontrolü.102	
Görsel 56: Police Simulator: Patrol Officers Tutuklama Sahneleri-1	103
Görsel 57: Police Simulator: Patrol Officers Silahlı Tutuklama Sahneleri-2.....	103
Görsel 58: Police Simulator: Patrol Officers Polis Memurunun Silah Kullanımı.....	104
Görsel 59: Police Simulator: Patrol Officers Kelepçe Kullanımı.....	105
Görsel 60: Police Simulator: Patrol Officers Yol Kapatma Sahnesi	105
Görsel 61: Police Simulator: Patrol Officers Silahlı Çatışma Sahnesi	106
Görsel 62: Police Simulator: Patrol Officers Polis Merkezi.....	107

Görsel 63: Police Simulator: Patrol Officers Polis Merkezi Ofisiçi Görseli	107
Görsel 64: Police Simulator: Patrol Officers Polis Memurunun Yaralılarına Müdahalesi.....	108
Görsel 65: Police Simulator: Patrol Officers Yaralıların Ambulans İle Taşınması	109



ÖZET	
Başlık: Dijital Oyunlarda Polis Temsili	
Yazar: Kerem ÇIRAK	
Danışman: Doç. Dr. Kadriye KOBAK	
Kabul Tarihi: 28/02/2025	Sayfa Sayısı: ix (ön kısım) + 132 (ana kısım) + 3 (ek)
Gelişen teknoloji ile dijital oyunların yaşantımızdaki önemli bir yere sahip olması ve toplumun her yaş grubuna hitap etmesi de dijital oyun araştırmalarının önemini göstermektedir. Bu araştırmada ele alınan polislik, kolluk güçleri olarak isimlendirilen güvenlik kurumları arasındaki en köklü yapılanmadır. Dijital oyunlar çoğu zaman edebi metinlere benzer nitelikte olup onlarla çeşitli biçimlerde etkileşim halindedir. Araştırmacılar, oyunları ve oyunla ilgili unsurları incelemek amacıyla farklı yöntemler kullanmaktadır. Oyun analizi, insan-bilgisayar etkileşimi gibi iletişim araştırmalarının her alanında yaygın olarak tercih edilmese de; özellikle askeri birinci şahıs nişancı oyunlarındaki anlatı, rol yapma oyunlarındaki görevler ve klasik antik çağda geçen oyunlardaki karakterler gibi pek çok konuyu ele almaktadır. Önceki araştırmalara bakıldığında dijital oyunlarla ilgili çok çeşitli çalışmalar bulunmasına rağmen, dijital oyunlarda kişilerin, kurumların ve mesleklerin temsiline dair literatürde sınırlı sayıda çalışma yer almaktadır. Polislik mesleğinin temsili, dizi ve filmlerde incelenmiş olsa da dijital oyunlarda bu konuya yeterince yer verilmediği gözlemlenmiştir. Bu bilgiler ışığında, araştırmanın genel amacı dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktır. Çalışmada polis temsili için yer aldığı video oyunları arasında Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers belirlenmiş; dolayısıyla amaçlı örneklem sınırlaması kapsamında yalnızca bu oyunlar incelenmiştir. Elde edilen veriler, Dijital Oyun Analizi Protokolü (DiGAP) doğrultusunda yürütülmesi gereken aşamaları düzenleyen metodolojik araç seti süreci çerçevesinde, nitel yöntem betimsel analiz kullanılarak incelenmiş; böylece polis temsiline ilişkin “iyi ve kötü polis ikilemi”, “hukukun temsilcisi olarak polis”, “polislin militarizasyonu ve şiddet”, “otorite ve güç kullanımı”, “polis karakterlerinin insanileştirilmesi” ile “toplum ve polis ilişkisi” kategorileri ortaya konulmuştur. Sonuç olarak, dijital oyunlarda polislin temsiline dair iyi ve kötü polis ikileminin, özellikle Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında belirgin şekilde hissedildiği tespit edilmiştir. Aynı kategoride yer alan oyunlarda hukuki uygulamaların ihmal edildiği; polislin militarizasyonu ve şiddet kategorisinde ise her iki oyunda da militarizasyon ve şiddet sahnelerinin yer aldığı belirlenmiştir. Ayrıca, otorite ve güç kullanımında Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında aşırı bir uygulama gözlemlenmiştir. Polis karakterlerinin insanlaştırılması açısından ise her iki oyunda da polis karakterlerinin farklı şekillerde insanlaştırıldığı ve polis memurlarının sıklıkla çeşitli suç olaylarına karıştığı sonucuna varılmıştır. Toplum ve polis ilişkileri kategorisinde, Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında polis memurlarının vatandaşlara karşı orantısız ve haksız davranışlar sergiledikleri sonucuna varılmıştır. Öte yandan, Police Simulator: Patrol Officers video oyununda polis görünümü; iyi ve kötü polis ikilemlerinin yaşanmadığı, hukukun uygun şekilde temsil edildiği, polislin militarizasyonunun ve şiddetinin daha az hissedildiği, otorite ve güç kullanımının orantılı olduğu, polis karakterlerinin daha insancıl davrandığı ve polis memurlarının toplumla olan ilişkilerinin güvene dayalı olduğu belirlenmiştir. Buna karşılık, Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında bu görünümün yetersiz, orantısız ve dengeli olmadığı tespit edilmiştir.	
Anahtar Kelimeler: Dijital Video Oyunları, Polislin Temsili, Betimsel Analiz, DiGAP	

ABSTRACT	
Title of Thesis: Police Representation in Digital Games	
Author of Thesis: Kerem ÇIRAK	
Supervisor: Assoc. Prof. Kadriye KOBAK	
Accepted Date: 28/02/2025	Number of Pages: ix (pre text) + 132 (main body) + 3 (add)
The fact that digital games have an important place in our lives with developing technology and that they appeal to all age groups of society shows the importance of digital game research. Policing, which is discussed in this research, is the most established structure among security institutions called law enforcement forces. Digital games are often similar to literary texts and interact with them in various ways. Researchers use different methods to examine games and game-related elements. Although game analysis is not widely preferred in all areas of communication research such as human-computer interaction; It deals with many topics, especially the narrative in military first-person shooter games, missions in role-playing games, and characters in games set in classical antiquity. Considering previous research, although there are a wide variety of studies on digital games, there are a limited number of studies in the literature on the representation of people, institutions and professions in digital games. Although the representation of the police profession has been examined in TV series and movies, it has been observed that this issue is not included enough in digital games. In the light of this information, the general aim of the research is to reveal how the police profession is represented in digital games. In the study, Grand Theft Auto V, Contraband Police and Police Simulator: Patrol Officers were identified among the video games with police representation; Therefore, only these games were examined within the scope of purposeful sampling limitation. The obtained data were examined using qualitative method descriptive analysis within the framework of the methodological toolkit process that regulates the stages to be carried out in line with the Digital Game Analysis Protocol (DiGAP); Thus, the categories of "good and bad police dilemma", "police as the representative of the law", "police militarization and violence", "authority and use of force", "humanization of police characters" and "society and police relationship" regarding police representation were introduced. As a result, it has been determined that the good and bad cop dilemma regarding the representation of the police in digital games is felt especially in the video games Grand Theft Auto V and Contraband Police. Legal practices are neglected in the games in the same category; In the militarization of the police and violence category, it was determined that scenes of militarization and violence were included in both plays. Additionally, an excessive use of authority and force has been observed in the video games Grand Theft Auto V and Contraband Police. In terms of humanization of police characters, it has been concluded that police characters are humanized in different ways in both plays and that police officers are frequently involved in various criminal incidents. In the community and police relations category, it was concluded that police officers in the video games Grand Theft Auto V and Contraband Police exhibited disproportionate and unfair behavior towards citizens. On the other hand, the police appearance in the video game Police Simulator: Patrol Officers; It has been determined that there are no good and bad cop dilemmas, the law is appropriately represented, police militarization and violence are felt less, authority and use of force are proportionate, police characters behave more humanely, and police officers' relationships with the society are based on trust. In contrast, in the video games Grand Theft Auto V and Contraband Police, this appearance was found to be inadequate, disproportionate, and unbalanced.	
Keywords: Digital Video Games, Representation of Police, Descriptive Analysis, DiGAP	

GİRİŞ

Araştırmanın Konusu

Dijital oyunlar, mekaniği, kuralları ve hedefleri olan simülasyonlar olarak incelenebileceği gibi hem basılı hem de elektronik medyayla etkileşime giren anlatılar olarak da incelenebilmektedir. Dijital oyunlar çoğu zaman edebi metinlere benzemekte ve onlarla çeşitli şekillerde etkileşime girmektedir. Örneğin bunu hem görsel hem de sözlü kelime oyunları ile yapmaktadır. Metafor, metonimi ve sözdizimi, parçaların toplamını aşan bütünlükler yaratan parçaların sistemik ilişkileri, hayali yoğunlaşmalar, çoklu avatar perspektifleri veya karakter bakış açıları, okuyucuların ve oyuncuların sorulması, duygusal yöntemler, metinsel açıklamaların görselleştirilmesi, farklı zorluk çeşitleri gibi anlatı biçimleri teknikleri bulunmaktadır (Hayles, 2012).

Oyun çalışmaları halihazırda video oyunu yazılımı ve platformlarının tarihi, bilgisayar oyunlarının etiği, video oyunu şiddeti, avangart ve sanat oyunları, oyun kültürü ve e-spor dinamikleri ve çok daha fazlası gibi konularda önemli çalışmalar üretmişlerdir. Bir dizi dikkatli analiz mevcut olmasına rağmen, bilim insanları belirli oyunları aceleci ve araçsal bir şekilde ele alan teorik odaklı veya kültürel odaklı bir yaklaşıma daha çok yönelmişlerdir. Oyunlardaki anlatıya daha yakından bakmak, bunların estetik ve biçimsel, aynı zamanda kültürel ve teknolojik çizgilerde nasıl çalıştığını anlamanın bir yolunu sunmaktadır. Dijital oyunlarla anlatısal bir etkileşim, edebiyat uzmanlarının özellikle sürekli genişleyen oyun çalışmalarına ekleme yeteneğine sahip oldukları gözlemlenmiştir (Jagoda, 2018).

Çalışmada yapılan alan yazın araştırmalarında tespit edilen dijital oyunların 1900'lerde ortaya çıktıklarından bu yana anlatıyla etkileşime geçmesinin tek veya temel bir yolunun olmadığı sonucuna varılmıştır. Çalışmanın odak noktası ve tespit edilen problemi, dijital oyunlarda mesleki temsillere dair literatürün sınırlı olduğu, araştırmanın ekseninde yer alan polislik mesleği temsiline ise sadece dizi ve filmlerde incelenmiş olduğu, dijital oyunlarda konuya dair çalışmanın yer almadığı saptanmıştır.

Dijital oyunlar genel olarak edebiyat çalışmalarının, özel olarak da anlatı teorisinin alanını genişletme fırsatı sunmaktadır. Oyunlar, mekaniği, kuralları ve hedefleri olan simülasyonlar olarak incelenebileceği gibi, hem basılı hem de elektronik medyayla etkileşime giren anlatılar olarak da incelenebilmektedir. Dijital oyunlar, çoğu zaman

edebi metinlere benzer nitelikte olup, onlarla çeşitli biçimlerde etkileşim halindedir. Araştırmacılar, oyunları ve oyunla ilgili unsurları incelemek amacıyla farklı yöntemler kullanmaktadır. Özellikle oyunların ve oyun içeriklerinin analizi, örneğin oyunların yapısını ve içindeki temsilleri, oyuncular için mevcut oyun deneyimlerini veya oyun oynamanın belirli oyuncular üzerinde olabilecek etkilerini anlamak için önemli bir metodolojik yaklaşım görevi görmektedir (Egenfeldt-Nielsen vd., 2019).

Oyun analizi, insan-bilgisayar etkileşimi gibi iletişim araştırmalarının her alanında yaygın olarak tercih edilmese de, oyun çalışmaları alanında askeri birinci şahıs nişancı oyunlarındaki anlatı yönleri, rol yapma oyunlarındaki görevler ve klasik antik çağda geçen oyunlardaki karakterler dâhil olmak üzere çok çeşitli konuları incelemek gibi belirli başlıkları derinlemesine incelemek için yaygın olarak kullanılmaktadır (Burridge vd., 2019).

Oyunlar ve anlatı arasındaki kesişme noktalarının çeşitliliği göz önüne alındığında, dijital oyunların hikâye anlatımı hakkındaki düşüncelerimizi genişlettiği ve karmaşıktırdığı yollar hakkında daha dikkatli düşünmek yine de önemlidir. Temsil ile simülasyon arasındaki kavramsal fark (ve buna bağlı olarak anlatı ile oyunlar) hala yararlı bir buluşsal yöntem olarak hizmet etmektedir. Oyun analizi yönteminin ne sıklıkla uygulandığıyla keskin bir tezat oluşturan şey, bir oyun analizinin nasıl yürütüleceği ve sonrasında analizin şeffaf bir şekilde nasıl raporlanacağı konusunda metodolojik fikir birliği ve standardizasyonun eksikliğidir. Dahası, oyun analizleri için böyle bir ortak zemin, oyunları analiz ederken karşılaşılan çeşitli zorluklar nedeniyle engellenmektedir (Vandewalle vd., 2020).

İlk olarak, oyunlar kendi başlarına çeşitli şekillerde kavramsallaştırılırlar örneğin, medya, metinler veya kültürel nesneler olarak, sonuç olarak, birçok oyun analizi çerçevesi için görünüşte ortak bir beşeri bilimler ve kültürel çalışmalar temeline rağmen, mevcut analitik çerçevelerde büyük bir ontolojik ve epistemolojik çeşitlilik bulunabilir ve bu da bir oyun analizinin gerçekte nasıl yürütüleceğine dair net yönergelerin geliştirilmesini engellemektedir (Daneels vd., 2021).

İkinci olarak, dijital oyunların katılımcı yapısı, araştırmacıların oyun sırasında içerik gerçek zamanlı olarak üretilirken kendi girdilerinden dolayı değil, aynı zamanda araştırmacıların oyunu oynamak için seçtikleri zorluk seviyesi veya farklı anlatı dalları

yaratan belirli oyun içi seçimler gibi aldıkları farklı kararlardan dolayı da analiz edilen içeriği etkilemektedir (Cayatte, 2017).

Üçüncüsü, oyun analizleri üzerine yapılan temel metodolojik çalışmaların önemli bir kısmı oyun çalışmaları araştırma alanının ilk günlerine dayanmaktadır. Daha yeni kaynaklar, genellikle belirli bir bakış açısı veya analitik yaklaşımla bağlantılı olarak oyun analizleri hakkında değerli metodolojik güncellemeler sağlasa da, oyun analizi metodolojisine sistematik olarak bir genel bakış sunan çalışmaların eksikliği bulunmaktadır (Carr, 2019; Fernández-Vara, 2019).

Mevcut çalışmaların amacı, sistematik incelemeler, içerik analizleri ve meta-analizler için PRISMA yaklaşımına benzer bir metodolojik araç seti olan Dijital Oyun Analizi Protokolü'nü (DiGAP) tanıtarak ve açıklayarak yukarıda belirtilen zorlukların üstesinden gelinecektir. Metodolojik bir araç seti olan DiGAP, araştırmacıların yalnızca oyun analizi sırasındaki etkileri ve seçimleri üzerinde düşünmelerini değil, aynı zamanda analizlerini sistematik ve şeffaf bir şekilde raporlamalarını da sağlamaktadır. Herkese uyan tek bir katı analitik yaklaşım önermek yerine, metodolojik bir araç seti DiGAP araştırmacılara bir çalışmanın odağını barındırmak için yeterli uyarlanabilirliğe izin veren esnek ve kapsamlı bir kontrol listesi sunmaktadır (Moher vd., 2015).

Yukarıda verilen bilgilerden hareketle çalışmanın problem cümlesini; “dijital oyunlarda polis temsili nasıl sunulmaktadır?”

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın genel amacı dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın alt amaç sorularına da cevap aranacaktır:

1. Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital oyunlarda polis otorite ve güç kullanımını nasıl temsil etmektedir?
2. Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital oyunlarda polisin toplumla ilişkisi nasıl aktarılmıştır?
3. Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital oyunlarda polisin olumlu ve olumsuz temsili nasıl sunulmaktadır?

Araştırmanın Önemi

Gelişen teknoloji ile dijital oyunların yaşıntımızdaki önemli bir yere sahip olması ve toplumun her yaş grubuna hitap etmesi de dijital oyun araştırmalarının önemini göstermektedir. Polislik, kolluk güçleri olarak isimlendirilen güvenlik kurumları arasındaki en köklü yapılanmadır. Bu bağlamda çalışmanın odak noktasını oluşturan dijital oyunlarda kişilerin, kurumların ve mesleklerin temsiline dair araştırmada literatürün sınırlı olduğu, araştırmanın ekseninde yer alan polislik mesleğinin temsili, dizi ve filmlerde incelenmiş olsa da dijital oyunlarda bu konuya yeterince yer verilmediği gözlemlenmiştir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmanın genel amacı dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın alt amaç sorularına da cevap bulmak adına çalışma, polis temsiline olduğu video oyunları Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers olarak belirlenmiş ve nitel yöntemle desenlenmiş durum çalışması tercih edilmiştir. Nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması, olayı doğal ortamında, derinlemesine, karmaşıklığını ve bağlamını dikkate alarak anlamayı amaçlamaktadır. Bir olayın uygun gelebilecek yöntemle detaylı biçimde ele alınabilmesi gerekçesiyle tercih edilmiştir (Glesne, 2012).Türkiye’de oynanan dijital video oyunlarında bu temsil türünün olmaması, sosyal bilimler ve iletişim bilimleri alanında; “Grand Theft Auto V”, “Contraband Police” ve “Police Simulator Patrol Officers” video oyunları 2024-2025 tarihleri arasında oynanması ile sınırlıdır.

1. BÖLÜM: KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde geçmişten günümüze oyun kavramı, oyunların tarihçesi, oyun kavramının anlamı ve şekli gibi konular ele alınmaktadır. Ayrıca Belçika'daki birçok kurumdan disiplinler arası bir oyun araştırmacıları grubu tarafından 2020 ve 2022 yılları arasında bir dizi sanal toplantı sırasında geliştirilen metodolojik bir araç seti olan Dijital Oyun Analizi Protokolü (DiGAP), dijital oyun analizi protokolünün geliştirilmesi ve dijital oyun analizi protokolü öğelerinin detaylandırılması ile ilgili teorilere yer verilmiştir.

1.1. Tarihsel Süreçte Oyun Kavramı

Türk Dil Kurumu'na (TDK) göre oyun; “çalışmak yerine eğlenmek, eğlenmek için bir şey yapıyormuş gibi yapmak veya bir şey yapıyormuş gibi yapmak” anlamına gelmektedir. Oyunlar insanlık tarihi kadar eski bir kavrama sahiptir ve insan yaşamının birçok aşamasında yer almaktadır. Bugüne kadar kültürün gelecek nesillere aktarılmasında en önemli araçlardan biri olmuştur. Bu nedenle oyuna ilişkin görüşler insanlık düşünce tarihinin ilk dönemlerine kadar uzanmaktadır (Subaşı, 2022).

Oyunun çok eski çağlardan beri var olduğu bilinmekte ve insanların çevresinde gördükleri hareketleri taklit etmesiyle ortaya çıktığı varsayılmaktadır. Tüm tanımlarda oyun, medeniyetlerin vazgeçilmez bir unsuru olmuştur. Sözlü geleneğin gelişmesine katkıda bulunmuş olup, aynı zamanda insanların eğlenmesini sağlayarak öğrenme süreçlerine katkı sağlamıştır. Kùltürler farklılaştıkça oyunlar da çeşitlenmiştir (Argün, 2019).

Teknoloji geliştikçe oyunların da çok çeşitli açılardan dönüştüğü ve günün teknolojik koşullarına evrildiği bilinmektedir. Her teknolojik gelişme oyun alanına yenilikleri de beraberinde getirmiştir. 19. yüzyılın son çeyreğinde oyun adı verilen tüm faaliyetler spor adı altında yapılmaya başlanmıştır. Bu da çalışmaların daha düzenli, daha detaylı ve daha ciddi olmasına yol açan bir etken olmuştur. Özellikle modern dönemde oyun çok daha yaygınlaşarak dönüşmüştür. Oyun fiziksel katılımın sağlanmasının yanı sıra zekâ gerektiren strateji oyunları ve dijital üzerinden devam eden oyunlar olarak şekillenmiştir. Tüm bu gelişmelerle birlikte oyun oldukça geniş bir ekonomik pazara sahip olmuştur. Günümüzde oyun kavramına dijital oyun algısı hâkimdir (Arda, 2021).

1.1.1. Dijital Oyun Kullanıcıları

İnsanlar, pek çok farklı türü bulunan dijital oyunları, zaman ve mekândan bağımsız olarak farklı kişilerle internet aracılığıyla kolaylıkla oynayabilmektedir. Dijital oyunlar her ne kadar bilgisayardan tasarlanan farklı oyunları içerse de aynı zamanda futbol, basketbol gibi sokakta oynanan oyunların teknolojik gelişmelerden önceki versiyonlarını da ifade etmektedir (Soydaş vd., 2020).

2025 yılı itibari ile dünyada 3,2 milyar video oyuncusu bulunmakta olup 1,17 milyarı da çevrimiçi oyun oynamaktadır. Boş zamanlarını oyun oynayarak geçirmeyi seçen insanların sayısı hızla artmaktadır. Pandemi, insanların stres atmak, arkadaşlarıyla iletişim kurmak ve boş zamanlarının tadını çıkarmak için oyun oynamaya yönelmesiyle çevrimiçi oyuncuların sayısının artmasına yardımcı olmuştur. Çevrimiçi oyun oynayan en büyük üç kitle Çin, ABD ve Japonya'da bulunmaktadır. Bu yıla kadar, gelir bakımından en büyük çevrimiçi oyun pazarı Çin'di. Çin'de 742,19 milyon oyuncu çevrimiçi oyun oynarken, ABD'de yaklaşık 197,16 milyon oyuncu var ve tahminen 4 Amerikalıdan 3'ü video oyunu oynamaktadır. Japonya'nın büyümeye devam eden nispeten olgun bir oyun pazarı olup, şu anda Japonya'da 78,1 milyon oyuncu bulunmaktadır (Katatikarn, 2024).

COVID-19 salgınıyla birlikte geçmişteki tüm rakamlar katlanarak artmıştır. Bu sektörün 2026 yılında 295 milyar doları aşacağı öngörülmektedir. Türkiye Oyun Sektörü 2023 Raporuna göre salgın döneminde en büyük artışın mobil oyunlarla elde edildiği, bu oyunlardan 2020 yılında 77,2 milyar dolar gelir elde edildiği belirtilmektedir. Raporda yer alan bilgilere göre, geçen yıl Türkiye'deki yetişkinlerin ortalama yüzde 79'unun mobil oyun oynadığı, bunun yüzde 81,7'sinin kadın, yüzde 76,5'inin ise erkek olduğu ortaya çıkmıştır. Pandemi nedeniyle evlerine kapanan kişilerin mobil oyunlara yoğun ilgi gösterdiği, kişilerin günde ortalama 4 saatini oyun oynayarak geçirdiği belirlenmiştir (Subaşı, 2022).

Başka bir çalışma da benzer sonuçlar göstermektedir. Çok fazla oyun oynayan insanların ortak cevaplarından biri yaşadıkları dünyada bir engelle karşılaştıklarında kaçmak istemeleri ve başka bir dünya aramaları olmuş bu diğer dünyayı oyunlarda bulmaktadırlar. Gençlerin karşılaştığı bu engellerden en yaygın olanı aile baskısıdır. Kullanıcılar saatlerce oyun oynamanın nedenini ortamdan izolasyon ve buna bağlı olarak rahatlama olarak belirtmektedirler (Akkaya, 2020).

1.1.2. Dijital Oyunların Tarihi

Günümüzde, dijital oyunların 100 milyar dolarlık küresel bir endüstriyi oluşturuyor ve Amerikan evlerinin yaklaşık üçte ikisinde düzenli olarak dijital oyunları oynayan hane halkı üyeleri bulunmaktadır. Dijital ve video oyunları onlarca yıldır varlığını sürdürmekte olup, arcade sistemlerinden ev konsollarına, el konsollarına ve mobil cihazlara kadar her türlü platforma yayılmıştır. Dijital veya video oyunları genellikle bilgisayar teknolojisinin de ön saflarında yer almaktadır. Dijital oyunlar veya video oyunları bugün dünyanın her yerindeki hane halklarının evlerinde bulunsun da aslında bilim insanlarının araştırma laboratuvarlarında ortaya çıkmıştır (Kara, 2023).

1952’de İngiliz Profesör Douglas, Cambridge Üniversitesi’ndeki doktora tezinin bir parçası olarak OXO’yu, yani sıfırlar ve çarpılar veya üçtaş oyunu ve 1958’de William Higinbotham, Amerika New York, Upton’daki Brookhaven Ulusal Laboratuvarı’ndaki yıllık ziyaretçi günü için büyük bir analog bilgisayar ve bağlı osiloskop ekranında Tennis for Two’yu tanıtmıştır. 1962’de Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nden Steve Russell, o zamanlar çoğunlukla üniversitelerde bulunan son teknoloji bir bilgisayar olan Programlanmış Veri İşlemcisi-1 için bilgisayar tabanlı bir uzay savaş video oyunu olan Spacewar’ı icat etmiş bu oyun aynı zamanda birden fazla bilgisayar kurulumunda oynanabilen ilk video oyun olmuştur (Global Games Market Report, 2020).

Video oyunlarının ev konsolları ile oynanmaya başlaması 1967’de, Ralph Baer liderliğindeki Sanders Associates, bir televizyonda oynanabilen çok oyunculu, çok programlı bir video oyun sistemi prototipi piyasaya sunmuş olup, bu sistem “The Brown Box” olarak bilinmektedir. Video oyunlarının babası olarak anılan Baer, cihazının lisansını Magnavox’a vermiş ve şirket de 1972’de sistemi tüketicilere Odyssey’i ev konsolu video oyunu olarak satmıştır. Sonraki birkaç yıl içinde Odyssey konsolu ticari olarak varlığını sürdürememiştir. Odyssey’in 28 oyunundan biri, şirketin 1972’de piyasaya sürdüğü ilk arcade video oyunu olan Atari’nin Pong’una ilham kaynağı olmuş, 1975’te arcade versiyonu kadar başarılı olan Atari Pong’un evlerde oynanabilen versiyonunu piyasaya sürmüştür. Atari, 1977 yılında çok renkli oyunlar oynatan joystickler ve değiştirilebilir oyun kartuşları içeren bir ev konsolu olan Atari 2600’ü (video bilgisayar sistemi olarak da bilinir) piyasaya sürmüş ve böylece video oyun konsollarının ikinci nesli fiilen başlamıştır. Video oyun endüstrisi 1970’lerin sonu

ve 1980'lerin başında birkaç önemli dönüm noktası yaşamış olup bunlar kısaca aşağıdaki gibidir;

- 1978'de Space Invaders arcade oyununun piyasaya sürülmesi,
- 1979'da konsol veya arcade kabinleri üretmeden yazılım geliştiren ilk üçüncü taraf oyun geliştiricisi olan Activision'ın piyasaya sürülmesi,
- Japonya'nın çok popüler oyunu Pac-Man'in Amerika Birleşik Devletleri'ne tanıtımı,
- Nintendo'nun dünyaya Mario karakterini tanıtan Donkey Kong'u yaratması,
- Microsoft'un ilk Flight Simulator oyununun piyasaya sürülmesidir.

Seksenli yıllarının başına gelindiğinde, video oyunları çöküş dönemine girmeye başlamış 1983 yılında, Kuzey Amerika video oyunu endüstrisi, aşırı doymuş bir oyun konsolu pazarı, bilgisayar oyuncularının rekabeti ve "ET" gibi aşırı abartılmış, düşük kaliteli oyunların fazlalığı dâhil olmak üzere bir dizi faktör nedeniyle büyük bir "çöküş" yaşamıştır (Global Games Market Report, 2020).

Birkaç yıl süren kriz, birçok ev bilgisayarı ve video oyun konsolu şirketinin iflasına yol açmıştır. Evlerde oynanabilen video oyunları endüstrisi, Japonya'da Famicom olarak adlandırılan Nintendo Entertainment System (NES)'in Amerika Birleşik Devletleri'ne gelmesiyle 1985'te toparlanmaya başlamıştır. NES, önceki konsollara göre geliştirilmiş 8 bit grafiklere, renklere, sese ve oynama türüne sahiptir. 1989 yılında oyun kağıdı üreticisi olarak faaliyete başlayan Japon şirketi Nintendo, günümüzde de varlığını sürdüren Super Mario Bros., The Legend of Zelda ve Metroid gibi önemli video oyunu serilerinin birçoğunu piyasaya sürmüştür. Nintendo, aceleyle yapılmış, düşük kaliteli yazılımlarla mücadele etmek için kendi sistemi geliştirilen üçüncü taraf oyunlara çeşitli düzenlemeler getirmiştir. Üçüncü taraf geliştiriciler, Capcom'un Mega Man'i, Konami'nin Castlevania'sı, Square'in Final Fantasy'si ve Enix'in Dragon Quest'i gibi birçok uzun ömürlü imtiyaz yayınlamıştır. 1989'da Nintendo, 8 bitlik Game Boy video oyun cihazı ve birlikte gelen Tetris oyununu piyasaya sürerek taşınabilir oyunları popülerleştirerek tekrar video oyunlarında yeni bir dalga yaratmıştır. Sonraki 25 yıl boyunca Nintendo, 1998'de Game Boy Color, 2004'te Nintendo DS ve 2011'de Nintendo 3DS dâhil olmak üzere Game Boy'un bir dizi başarılı halefini piyasaya sürmüştür (Kara, 2023).

İlk konsol savaşları Sega, 1989'da yine NES ile rekabet edemeyen 1986 Sega Master Sistem'in halefi olarak 16-bit Genesis konsolunu Kuzey Amerika'da piyasaya

sürmüştür. NES'e karşı teknolojik üstünlüğü, akıllı pazarlaması ve 1991'de Sonic the Hedgehog oyununun piyasaya sürülmesiyle Genesis, eski rakibine karşı önemli bir ilerleme kaydetmiştir. 1991'de Nintendo, 16 bitlik Super NES konsolunu Kuzey Amerika'da piyasaya sürerek ilk gerçek “konsol savaşını” başlatmıştır. 1990'ların başı ve ortalarına gelindiğinde, her iki konsolda da Street Fighter II ve Genesis versiyonunda kan ve vahşetin tasvir edildiği bir dövüş oyunu olan Mortal Kombat gibi yeni seriler de dahil olmak üzere birçok popüler oyun piyasaya sürülmüştür. Şiddet içeren oyuna yanıt olarak Sega, 1993'te Sega ev konsolunda satılan her oyun için tanımlayıcı etiketleme sağlamak üzere “Video Oyunu Derecelendirme Konseyi'ni” kurmuştur. Konsey daha sonra, bugün hala video oyunlarını içeriğe göre derecelendirmek için kullanılan sektör çapındaki “Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu'nun” ortaya çıkmasına neden olmuştur (Global Games Market Report, 2020).



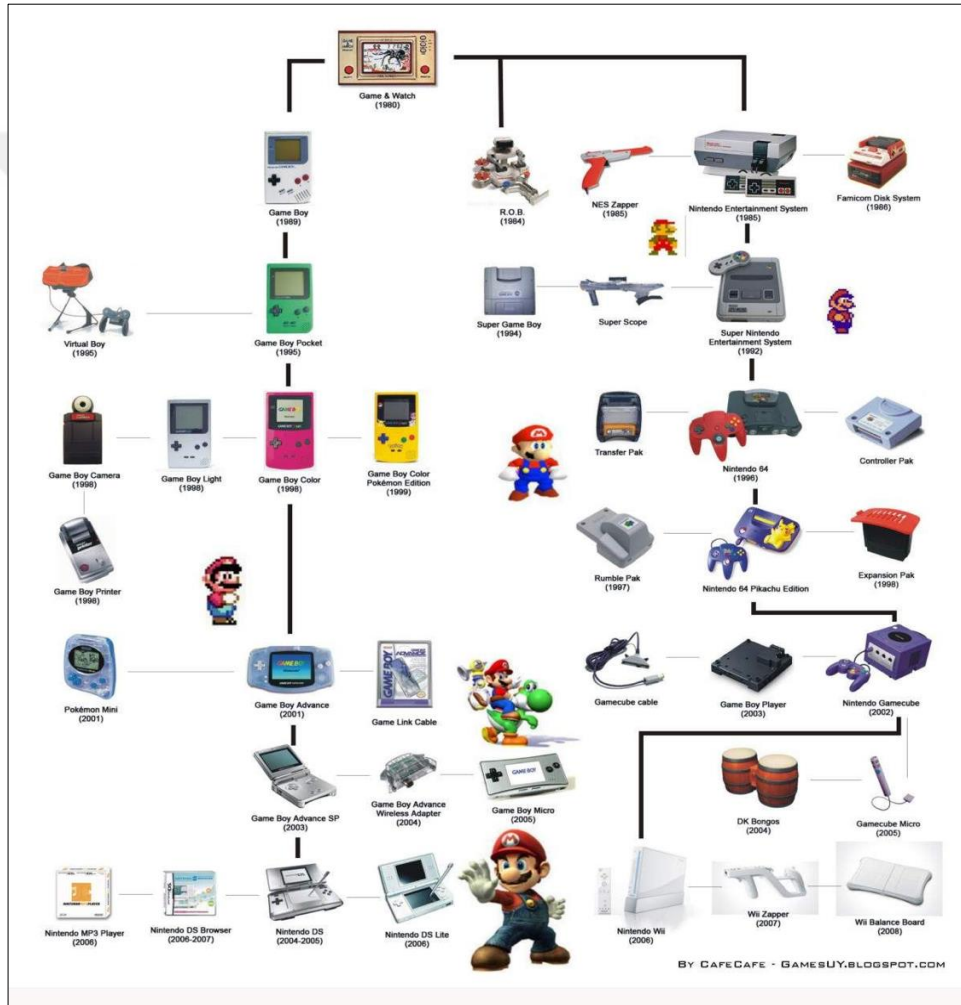
Görsel 1: NES Atari Serisi

Kaynak: Global games market report, 2020

Doksanlı yılların ortalarına gelindiğinde 3D oyunların yükselişi ile bilgisayar teknolojisindeki sıçrama beşinci nesil video oyunları dünyasında üç boyutlu çağın habercisi olmuştur. 1995'te Sega, Kuzey Amerika'da, kartuşlar yerine CD'lerde oyun oynayan ilk 32-bit konsol olan Satürn sistemini, programdan beş ay önce piyasaya sürmüş bu hamle, Sony'nin video oyunlarına ilk adımını atan ve o yılın ilerleyen zamanlarında piyasaya sürüldüğünde Satürn'den 100 dolar daha ucuza satılan Playstation'ı geçmek için yapılmıştır. Ertesi yıl, Nintendo kartuş tabanlı 64-bit sistemi Nintendo 64'ü piyasaya sürmüştür (Global Games Market Report, 2020).

Sega ve Nintendo, Saturn'de Virtua Fighter ve Nintendo 64'te Super Mario 64 gibi yüksek puanlı, markalarına özgü 3D oyunlar piyasaya sürmelerine rağmen, köklü video oyunu şirketleri Sony'nin güçlü üçüncü parti desteğiyle rekabet edemediler ve bu da Playstation'ın çok sayıda özel oyun elde etmesini sağlamıştır. Özetle ifade edilirse bu

yıllarda Sony video oyunu pazarına hâkim olup sonraki nesilde de hâkim olmaya devam edecek gibi görünmektedir. 2000 yılında piyasaya sürülen ve orijinal Playstation oyunlarını oynatabilen Playstation-2, tüm zamanların en çok satan oyun konsolu olmuştur. DVD kullanabilen ilk konsol olan Playstation-2, Sega Dreamcast, Nintendo Gamecube (2001) ve Microsoft'un Xbox'ı (2001) ile rekabet etmiştir. Dreamcast çoğu kişi tarafından zamanının ötesinde ve çevrimiçi oyun oynama yeteneği de dâhil olmak üzere çeşitli nedenlerle şimdiye kadar yapılmış en iyi konsollardan biri olarak kabul edilmektedir (Global Games Market Report, 2020).



Görsel 2: Nintendo'nun Tüm Ürünleri

Kaynak: Global games market report, 2020

2005 yılına gelindiğinde modern oyun çağı Microsoft'un Xbox 360'ı, Sony'nin Playstation-3'ü ve Nintendo'nun Wii'si yüksek çözünürlüklü oyunların modern çağını başlatmıştır. Bu dönemde Blu-ray'leri oynatan tek sistem olan Playstation-3 kendi başına başarılı olsa da Sony, ilk kez rakipleri sert bir rekabete ile karşı karşıya gelmek

durumunda kalmıştır. Playstation-3 ile benzer grafik özelliklerine sahip olan Xbox 360, çevrimiçi oyun ekosistemi nedeniyle büyük övgü toplamış ve 2007’de diğer platformlardan çok daha fazla oyun eleştirmenleri ödülü kazanmış ayrıca, video oyunları oynamanın farklı bir yolunu sunan son teknoloji bir hareket yakalama sistemi olan Microsoft Kinect’i de içermektedir. İki sistemden teknolojik olarak daha düşük olmasına rağmen, Nintendo Wii satışlarda rakiplerini geride bırakmıştır. Harekete duyarlı kumandaları oyun oynamayı her zamankinden daha aktif hale getirerek, emekli olan insanlar da dâhil olmak üzere genel halkın çok daha geniş bir kesimine hitap etmiştir (Global Games Market Report, 2020).

On yılın sonuna doğru ve bir sonrakinin başlangıcında, video oyunları Facebook gibi sosyal medya platformlarına ve iPhone gibi mobil cihazlara yayılarak daha gündelik bir oyun kitlesine ulaşmıştır. 8. nesil video oyunları, 2012’de Nintendo’nun Wii U’sunun piyasaya sürülmesiyle başladı ve bunu 2013’te Playstation 4 ve Xbox One izlemiştir. Nintendo, 2017’nin başlarında hem televizyon tabanlı hem de taşınabilir oyun oynamaya izin veren tek sistem olan Wii U halefi Nintendo Switch’i piyasaya sürdü. Microsoft, 4K’ya hazır konsolu Xbox One X’i 2017’nin sonlarında piyasaya sürdü ve 2020’de Xbox Series X ve Series S ile devam etmiştir. Sony, 2020’de Playstation 4’ün halefi olan Playstation 5’i piyasaya sürmüştür. Günümüzde Sony ve Microsoft, yenilenen konsollarıyla şu anda oyuncuların video oyunlarını deneyimleme biçimini değiştirme potansiyeline sahip bir teknoloji olan sanal gerçeklik oyunlarına odaklanmış durumdadır (Kara, 2023).



Görsel 3: NES Tarihi ve En İyi 10 Oyunu

Kaynak: Global games market report, 2020

1.1.3. Sanal Yaşam Oyunlarında Gündelik Yaşam Formları

Simülasyon teorisinin günümüzdeki en büyük temsilcilerinden biri dijital oyunlardır. Simülasyon oyun evreni, kişinin içinde bulunduğu fiziksel dünyanın kısıtlamalarını ortadan kaldırmasına yardımcı olmaktadır. Özellikle rol yapma oyunları insanların gerçeklik algısını değiştirebilmektedir. 2000 yıllarda piyasaya sürülen birçok farklı simülasyon oyunları kategorisinde büyük bir adım atıldığı söylenebilir (Alıcı vd., 2017). Sanal ortamda simülasyon gibi oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte oyun kavramı çocuklara özgü olmaktan çıkıp her yaş grubunu kapsayan bir aktivite haline gelmiştir. Simülasyon oyunları oynayan kişilerin gerçek hayatta sanal karakterin hayatını yaşamaya çalıştıkları ya da günlük yaşamda yaşayamadıkları bu hayatı oyun aracılığıyla sanal ortamda yaşamaya çalıştıkları gözlemlenmiştir (Soydaş vd., 2020).

Kişi birçok nedenden dolayı fiziksel dünyasını simülasyondaki avatar adı verilen sanal insanla ilişkilendirmektedir. “Oyuncunun sanal bir dünyada temsili” anlamına gelen avatar için bugün için şu tanımlama yapılabilir: “etkileşimli, özelleştirilebilir, 3 boyutlu, insansı görünüm”dür. Avatarlar oyunlarda önemli bir faktördür çünkü bunlar kişinin sanal vücut bulmuş halidir ve oyuncu avatar sayesinde o oyunun içindedir. Avatarların özellikleri oyundan oyuna değişir ve kişinin tasarımına bağlıdır. Yani kişi sanal temsiline istediği şekli verebilmektedir. Bu, oyundan alınan zevkin bir parçası olmakla birlikte aynı zamanda insanların avatarlarıyla etkileşim kurmanın önemiyle de ilgilidir. Yapılan bir araştırmada, avatar tasarlarken kadınların ayrıntılara erkeklerden daha fazla dikkat ettiği, hem fiziksel özelliklerinde hem de kıyafetlerinde her iki cinsiyet için de cinsiyet rollerine uygun karakterler yaratıldığı ortaya çıkmıştır. Donats bunu bedensiz sanal topluluklarda dayanak kimliğin olmaması olarak tanımlamaktadır. Avatarlar da tıpkı sosyal medya profilleri gibi kullanıcıların sanal kimliklerinden biri olması ve gelecekte temsil alanının daha da genişlemesi nedeniyle önem taşımaktadır (Subaşı, 2022).

1.1.4. Dijital Oyunların Günlük Hayata Etkisi

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte sosyal medya ve dijital oyunlar gibi medya araçları günlük yaşamın her alanına hâkim olmaya başlamıştır. Günlük yaşamın amacı ne olursa olsun, hiçbir medya cihazı artık bağımsız kabul edilmemektedir. Zamanla geleneksel medya araçlarının yerini yeni medya araçları almış ve bu değişim insanların

günlük yaşamlarını da etkilemiştir. Dijital oyunlar, bireylerin televizyonda veya sinemada izledikleri filmlerin senaristi, yönetmeni ve başrol oyuncusu olmalarına olanak sağlamaktadır. Kişi, boş zaman bölgesinde günlük yaşamda eğlence için dijital bir simülasyon açmaktadır. Simülasyon oyunu, oyundan ziyade gerçek hayatla daha çok ilişkilendirilir. Bu evren sanal bir düzlemde, fiziksel benlikten uzak, yapay gerçekliklere dayalı, hayal gücünün özgür ifadesine dayalı, zevkler ve arzular çemberi içinde tasarlanmakta ve kullanıcı onu bitirinceye kadar devam etmektedir. Günlük hayatta kitap okumayı tercih eden kişinin zihninde kendine ait imajlar oluşurken, dijital oyunlarda bu imajlar doğrudan oyuncuya sunulmaktadır. Böylece günlük yaşam dijital dünya olmadan düşünülemez hale gelmektedir. Kişinin sanal bir temsilini veya kopyasını oluşturduğu ve alternatif kimliklerin tasarlandığı dijital oyunlar, kültürün, ekonominin ve toplumların yeniden üretildiği paralel dünyalardır (Brown, 2021).

Fiziksel dünyaya alternatif olarak birbiriyle yarışan deneyimlerin inşa edildiği bu ortamlar, insanların yeni topluluklar oluşturduğu, sosyalleştiği yani özgürce hareket ettiği yerler olarak görülmektedir. Dijital oyunlarda oyuncuların günlük yaşam rutinleri de bulunmaktadır. Bu rutinler fiziksel dünyadan farklı bir şekilde hayat bulmakta olup sanal ortamda insanlar yeteneklerini, mesleğini, cinsiyetini ve ten rengini seçme özgürlüğüne sahip olmaktadır. Temelde herkes eşit doğar, dolayısıyla fırsat eşitliği doğumla birlikte başlamaktadır. Dijital oyunları oynayan insanlar da modern yaşamın rutinlerinden vazgeçmemektedirler. İşe ya da okula giderler, spor yaparlar, arkadaşlarıyla buluşurlar ama bu rutinler yeni bir yaşam formunda tam olarak kişinin istekleri doğrultusunda gitmektedir. Dijital oyunların gündelik yaşamın bir parçası haline gelmesinin bir diğer örneği de oyuncunun mekânın ve dekorun oyuna entegre edilmesini istemesidir. Monitör, oyun konsolu, hoparlör gibi gerekli araçları satın alarak ve bulundukları ortamı buna göre düzenlemektedirler (Clement, 2021).

Rockstar Games'in en çok tercih edilen dijital oyunlardan biri olan Grand Theft Auto serisinde (1997-2014), suç dünyasında var olan bir karakter oluşturulmuştur. Oyunda mafya, çeteye üye olmak, insan öldürmek, arabaya el koymak, hırsızlık yapmak gibi suç teşkil eden eylemlerde bulunmaktadır. Bir diğer dijital oyun olan ve Alman geliştirici Aesir Interactive tarafından geliştirilen Police Simulator: Patrol Officers, 17 Haziran 2021'de PC için Steam'de erken erişime çıkmıştır. Oyun Brighton şehrinde geçmekte olup oyuncuyu bir devriye memurunun rolüne sokmaktadır. Oyun, sabah, akşam ve

gece görevlerine ayrılan vardiyalar halinde yapılandırılmıştır. Oyuncu, görevleri doğru bir şekilde yerine getirerek, her vardiyanın sonunda deneyim puanlarına dönüştürülecek olan puanları toplamaktadır. Yani kullanıcıya günlük hayatta yapamadığı olumsuz hemen her şeyi yapma olanağı sunmaktadır. Suçun gündelik hayatın normal bir durumu olarak görülmesi, bireyin gündelik hayatta maruz kaldığı suçlara ve suçlulara karşı duyarsızlaşmasına yol açmaktadır. Bu, suçluları teşvik etme gibi olumsuz bir işleve hizmet etmektedir. Bu ve benzeri oyunların hem bireysel hem de toplumsal sonuçları gündelik yaşamda kaçınılmaz hale gelmektedir (Subaşı, 2022).

1.2. Dijital Oyun Analizi Protokolü (DİGAP)

Dijital oyunların analizi, oyun çalışmaları alanında yaygın olarak kullanılan bir yöntem olup, oyunların ve oyunla ilgili konuların incelenmesinde önemli bir araçtır. Ancak mevcut metodolojik çalışmalar, oyun analizlerine ilişkin bakış açılarında farklılık ortaya koyuyor ve bu analizlerin gerçekte nasıl yürütüleceğine ilişkin net yönergelerin geliştirilmesini engellemektedir. Bu metodolojik fikir birliğinin eksikliği, oyunları analiz ederken araştırmacıların gerekli olduğu aktif katılım gibi çeşitli karmaşıklıklarla daha da körüklenmektedir. Bu nedenle, mevcut makaleler metodolojik çerçevelerle karşılaştırıldığında, oyun analizinin özel odak ve ihtiyaçlarını karşılamak için araştırmacılara yeterli esneklik ve uyarlanabilirlik sağlayan metodolojik bir araç seti olan Dijital Oyun Analizi Protokolü'nü (DiGAP) önermektedir (Daneels vd., 2022).

Metodolojik bir araç seti olan DiGAP'ın hedefi iki yönlüdür; Araştırmacıların metodolojik seçimlerinin oyun içeriğinin analizi ve yorumlanması üzerindeki potansiyel etkisi üzerinde düşüncelerini sağlamak ve akademik yazılarda oyun analizlerinin şeffaf bir şekilde raporlanmasını teşvik etmektir. Önceki metodolojik araştırmalara, yazarların önceki oyun analizi deneyimlerine ve disiplinler arası yazar ekibinin üyeleri arasındaki beyin fırtınası toplantılarına dayanan metodolojik bir araç seti olan DiGAP, yedi bölümde kategorize edilen 7 tema ve 31 alt maddeden oluşmaktadır.

- Gerekçe ve hedefler,
- Araştırmacı geçmişi,
- Oyun seçimi,
- Sınırlar,
- Analiz yaklaşımı,

- Kodlama teknikleri ve veri çıkarma ve
- Raporlama ve şeffaflık.

Kapsamlı kurulumu ve dönüşlü doğası nedeniyle DiGAP, oyun çalışmaları alanından daha geniş bir araştırma alanı yelpazesine erişilebilen oyun analizlerine ilişkin içgörüler sağlamak için (didaktik) bir kontrol listesi olarak kullanılabilir. Bu da oyun analizi yöntemine aşina olmayan araştırmacılar için olduğu kadar daha deneyimli oyun akademisyenleri için de eşit derecede değerli kılmaktadır (Daneels vd., 2022).

1.2.1. Dijital Oyun Analizi Protokolünün Geliştirilmesi

Metodolojik bir araç seti olan DiGAP, Belçika'daki birçok kurumdan disiplinler arası bir oyun araştırmacıları grubu tarafından 2020 ve 2022 yılları arasında bir dizi sanal toplantı sırasında geliştirilmiştir. Bu araştırmacılar farklı akademik altyapılardan geldikleri için, farklı düzeylerde farklı projeler üzerinde çalışmakta olup, niteliksel ve niceliksel yaklaşımlar konusunda uzman olan bu protokol için pratik ve geçerli bir temel sayılan bilimsel ve kurumsal bir çeşitlilik oluşturulmuştur. Buna ek olarak, ilgili akademisyenlerden bazıları hâlihazırda akademik konferanslarda oyun içeriği analizine ilişkin metodolojik tartışmaları sunma deneyimine sahiptirler. Bu akademisyenlerinin hepsinin akademik çalışmalarına başlamadan önce oyunlarla ilgili uzun süreli deneyimleri bulunmaktadır. İlk toplantılar oyun (içerik) analizleriyle ilgili deneyimlerin paylaşılmasından ve ortak sorunların nasıl çözülebileceğinin tartışılmasından ibaretken, bu konuşmalar yavaş yavaş yapılandırılmış beyin fırtınası belgelerinde ortak oyun araştırması yönlerinin toplanması ve teorileştirilmesine dönüşmüştür (Daneels vd., 2022).

1.2.2. Dijital Oyun Analizi Protokolü Öğelerinin Detaylandırılması

Metodolojik bir araç seti olan DiGAP, önceki oyun metodolojik araştırmasında belirlenen beş ilgi alanına uygun araştırma yönetimine ilişkin iki genel bölüm ekleyen ve toplamda 31 spesifik öğe içeren yedi bölümden oluşmaktadır. Sonraki paragraflarda her bir öğe ayrıntılı olarak ele alınacaktır (Daneels vd., 2022).

Gerekçe ve Hedefler	madde 1	Gerekçe
	madde 2	Hedefler
	madde 3	Araştırma Sorusu/Soruları
	madde 4	Hipotezler
Araştırmacı Geçmişi	madde 5	Oryantasyon/Motivasyon
	madde 6	Önceki Oyun Deneyimi
	madde 7	Sosyo-demografik Arka Plan
	madde 8	Çoklu Araştırmacılar
Oyun Seçimi	madde 9	Seçilen Oyun(lar)
	madde 10	Oyun Seçiminin Gerekçesi
	madde 11	Numune Türü
Sınırlar	madde 12	Tarih ve Yer
	madde 13	Yazılım Sürümü
	madde 14	Platform
	madde 15	Zorluk Seviyesi
	madde 16	Oynanan Mod(lar)
	madde 17	Katılım Düzeyi
	madde 18	Tamamlanma Şekli
	madde 19	Oyun İçi Seçenekler
	madde 20	Birleştirme
	madde 21	Meta-oyuncu Metinlerin Kullanımı
Analiz Yaklaşımı	madde 22	Nitel veya Nicel
	madde 23	Analitik Çerçeve
	madde 24	Analiz Edilen Boyutlar
	madde 25	Analiz Örneği
Kodlama Teknikleri ve Veri Çıkarma	madde 26	Veri Türü
	madde 27	Kodlama Yöntemi
	madde 28	Veri Çıkarma Yöntemi
	madde 29	Veri Çıkarma Yazılımı
Raporlama ve Şeffaflık	madde 30	Kodlayıcı Arası Güvenilirlik
	madde 31	Açık Bilim Şeffaflığı

Tablo 1: DİGAP Bölümleri ve Öğeleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

1.2.2.1. DiGAP ve Gerekçe, Hedefler Öğesi

Bu bölüm, araştırmacıların bir oyun analizini neden yürüttüklerinin gerekçelerini ve analizle neyi başarmayı umduklarını ele almaktadır; bu, okuyuculara oyun analizinin kendisi hakkında bir başlangıç anlayışı sağlamaktadır. Birden dörde kadar olan maddeler, araştırmacıların neden farklı bir araştırma yöntemi yerine oyun analizlerini kullandıklarının genel gerekçesini (madde 1), spesifik amaçlarını (madde 2), cevaplamayı umdukları belirli araştırma sorularını (madde 3) ve neyin ne olduğunu formüle etmiş olabilecekleri hipotezleri (madde 4) içermektedir.

- Gerekçe (madde 1); Tüm akademik çalışmalarda olduğu gibi, araştırmacıların oyun analizinin arkasındaki mantığı açıkça belirtmeleri zorunludur; böylece okuyucular, oyun analizi yapma kararını ve analiz sonuçlarının mevcut çalışmaya nasıl katkıda bulunduğunu kavrayabilmektedirler. Bu maddeyle araştırmacılar, oyun analizinin ana nedenini veya itici gücünü tartışabilmektedirler (Gilbert vd., 2021).
- Hedefler (madde 2); Bir önceki madde araştırmacıların oyun analizi yapma konusundaki daha geniş niyetlerini içerirken, bu madde aşağıdakileri içermektedir; araştırmacıları analizlerine yönlendiren spesifik ve açık amaçlarını veya hedeflerini sağlamak okuyucuların oyun analizinin genel konusunu tam olarak anlamalarına yardımcı olmaktadır.
- Araştırma Sorusu/Soruları (madde 3); Oyun analizinin spesifik hedefleri, araştırmacıların incelemek istediği somut sorular olarak da formüle edilebilmektedir. Araştırma sorularını formüle etmek, oyun analizinin amacını daha açık bir şekilde vurgulamaya yardımcı olabilmektedir.
- Hipotezler (madde 4); İlk bölümün son maddesi, araştırmacıların oyun analizi için sahip olabileceği spesifik beklentilerin veya hipotezlerin formüle edilmesiyle ilgilidir. Oyun analizlerinde hipotezlerden bahsetmek yaygın bir uygulama değildir ve dâhil edilirse hipotezlerin niceliksel analizlerde görünmesi çok daha yaygındır.

1.2.2.2. DiGAP ve Araştırmacının Arka Planı Ögesi

Bu bölümde oyun analizini etkileyebilecek tüm kişisel araştırmacı özellikleri ele alınmaktadır. Bu bölümdeki maddeler, araştırmacıların oyun oynama tarzları ve belirli oyun motivasyonları (madde 5), araştırmacıların önceki oyun deneyimleri ve analiz edilen oyunlardaki ustalıkları (madde 6), onların spesifik sosyo-demografik geçmişleri (madde 7) ve çoklu oyun kullanımı ile ilgilidir (Daneels vd., 2021).

- Oryantasyon/Motivasyon (madde 5); Önceki araştırmalar, oyuncu özelliklerinin (örn. yönelimler ve motivasyonlar), bazılarının başarı, sosyallik, rekabet, keşif veya kendini kaptırma gibi çok farklı hedeflere yönelik olan belirli oyunlar ve oyun tarzları için oyuncuların tercihlerini önemli ölçüde etkileyebildiğini göstermektedir.
- Önceki Oyun Deneyimi (madde 6); Araştırmacıların geçerli sonuçlar elde etmek için oynadıkları her oyunda başarılı olmaları gerekmez de, analiz edilen oyun, onun parçası olduğu tür ve ortam ile ilgili deneyimin gerekliliği tartışılabilir. Deneyimin

salt teknik beceri ve mekanik yeterliliğin ötesine geçtiği ve aynı zamanda oyunun estetik kurallarını ve ilkelerini anlamayı da içerebilmektedir.

- Sosyo-demografik Arka Plan (madde 7); Dijital oyunların katılımcı doğasından dolayı araştırmacılar analiz edilen içeriği etkilemekten kaçınamazlar (Schmierbach, 2009). Örneğin oyun deneyimi, araştırmacıların etnik kökeni, cinsiyeti, milliyeti, kültürel değerleri, akademik geçmişi ve araştırmacı statüsü dâhil olmak üzere sosyo-demografik geçmişine göre şekillenebilmektedir.
- Çoklu Araştırmacılar (madde 8); Çeşitli okumaları ve oyun tarzlarını açıklamak veya farklı bağlamlarda genelleştirilebilir iddialarda bulunmak için bir oyun birden fazla araştırmacı ve/veya kodlayıcı tarafından oynanabilir. Ancak yukarıda belirtilen kriterler (yani 5-7. maddeler) göz önüne alındığında, araştırma ekipleri içinde yinelemeli tartışmalar kurarak bulguların geçerliliğini sağlamaya özel dikkat gösterilmelidir. Ek olarak, niceliksel analizler kodlayıcılar arası güvenilirliği korumaya yönelik önlemleri de içerebilmektedir.

1.2.2.3. DiGAP ve Oyun Seçimi Ögesi

Bu bölüm araştırmacıların analizlerine dâhil edecekleri dijital oyunları nasıl seçtikleri konusu ele alınmaktadır. Seçilen oyunun/oyunların detaylı bir şekilde tanımlanması (madde 9), seçilen oyunun/oyunların neden analize dâhil edildiğinin açıklanması (madde 10) ve oyun analizinin hangi tür örnekleme kullandığını açıklayan maddelerden oluşmaktadır (madde 11).

- Seçilen Oyun(lar) (madde 9); Standart prosedürün bir parçası olarak, analiz edilen oyun(lar) hakkındaki en önemli bilgiler özetlenmelidir. Bu, oyunun/oyunların tam başlıklarını, çıkış tarihlerini içermektedir. Araştırmacılar oyunun teknolojik, sosyo-tarihsel veya ekonomik bağlamını, izleyici kitlesini ve diğer medyayla ilişkilerini de genişletmeyi seçebilmektedirler (Fernandez-Vara, 2019).
- Oyun Seçiminin Gerekçesi (madde 10); Amaca yönelik bir örneklem uygularken araştırmacılar oyun seçiminin gerekçesini açıklamalıdır. Söz konusu oyunu/oyunları araştırma hedef(ler)i açısından analiz etmek önemlidir.
- Numune Türü (madde 11); Çok aşamalı küme örneklemesinden kartopu ve kolay ulaşılabilir örnekleme kadar çok çeşitli örnekleme yaklaşımları mevcuttur. Oyun araştırmalarında yaygın olarak iki tür örnekleme kullanılır; rastgele örnekleme ve

amaçlı örneklemedir. Niceliksel oyun analizlerinin çoğu, gerçekten rastgele seçilmiş örneklerden yola çıkmamakta bunun yerine, geniş bir toplumsal etkiye sahip olması beklenen en çok satan veya en popüler oyunlara odaklanıyor. Amaçlı örnekleme teorik alaka temelinde gerçekleştirilir ve çeşitli stratejilerden ilham alınabilmektedir (Zendle vd., 2020).

1.2.2.4. DiGAP ve Sınırlar Ögesi

Sınırlar bölümü, analiz edilen içeriğin tam şekli ve sınırlarıyla ilgili şeffaflık etrafında dönmektedir. Aşağıdaki ögelerin her biri oyunla ve oyunun oynanma şekliyle ilgili olup, bir oyun içerik analizinde rapor edilmesi yararlı olabilecek belirli bir hususla ilgilidir. Analizin yürütüldüğü tarih ve yer (madde 12), oyunun yazılımı versiyon (madde 13), platform (madde 14) ve zorluk seviyesi (madde 15), oynanan/oynatılan mod(lar) (madde 16), oyunun oynandığı etkileşim düzeyi (madde 17), oyunun tamamlanma derecesi (madde 18), araştırmacılar tarafından yapılan oyun içi seçimler (madde 19) ve olası birleştirme biçimleridir (madde 20). Son olarak bu bölümde, analiz sırasında “meta-oyunsal metinler” olarak adlandırılan metinlerin kullanılıp kullanılmadığı tartışılmaktadır (madde 21).

- Tarih ve Yer (madde 12); Analizin gerçekleştirildiği tarih raporla ilgili olabilir. Özellikle kalıcı oyun dünyaları söz konusu olduğunda tarihin belirtilmesi önemlidir. Aynı analizi oyunun mevcut durumunda yapmak 2007 yılına kıyasla farklı araştırma sonuçları doğurabilmektedir. Benzer şekilde oyunun oynandığı yer de analizi etkileyebilmektedir. Bu nedenle belirli oyunların bölgesel versiyonları, yabancı sansür politikaları veya yerelleştirmeden kaynaklanan değişiklikler nedeniyle farklı içeriklerden oluşabilmektedir (Fernandez-Vara, 2019).
- Yazılım Sürümü (öge 13); Oyunlar, piyasaya sürüldükten sonra sıklıkla güncellemeler, yamalar veya ince ayarlar aldığından, araştırmacıların kullandığı özel yazılım sürümünün farkında olmak ve ayrıca araştırmacılar herhangi bir değişiklik veya hile kullanmışsa, okuyucuları oyunun değiştirilmiş durumu hakkında bilgilendirmek için bunların belirtilmesi önemlidir.
- Platform (madde 14); Bir oyunun spesifik versiyonu platformdan platforma değişebilmektedir. Örneğin Playstation 2'nin 2001 versiyonunda birkaç ekstra

harita, görev ve silah ekleyerek, analiz edilen spesifik içeriğe şeffaflık sağlamak için oyunun oynandığı spesifik platformun kabul edilmesinin önemini göstermektedir.

- Zorluk Seviyesi (madde 15); Oyunun zorluğunun yapılandırılma şekli metnin şeklini etkileyebilir ve dolayısıyla analiz altındaki nesneyi etkileyebilmektedir. Örneğin karakterizasyonunun nasıl olduğunu, zorluk seviyesi, daha az şiddet içeren bir karakter olacağı anlamına gelebilmektedir.
- Oynanan Mod(lar) (madde 16); Oyunlar çeşitli oyun modlarından oluşabilir ve tüm modlar oynanmayabilir veya analiz için gerekli olmayabilmektedir. Örneğin oyunlar görev çağrısı seriler, geleneksel olarak tek oyunculu hikâye modu, çevrimiçi ve yerel çok oyunculu moddan oluşabilmektedir (Chapman, 2019).
- Katılım Düzeyi (madde 17); Daha önce araştırmacıların tekrarlanan ve yenilikçi oyuna önem attettikleri belirtilmiş olsa da, her analiz, öngörülen sonuçlara ulaşmak için mutlaka birden fazla kez oynanmayı gerektirmez ve her araştırmacının zamanı olmayabilmektedir. 1991 ile 2009 yılları arasında piyasaya sürülen oyunlardaki avatarların niceliksel analizinde, örneklemin büyük olması analistin tüm bu oyunları sonuna kadar oynamasını engellemiştir (Daneels vd., 2021).
- Tamamlanma Şekli (madde 18); Bir oyunun ana hikâyesinin tamamlanması, yan görevlerin de tamamlandığı anlamına gelmemektedir. Benzer şekilde, oyun içi tamamlama aşamaları her zaman oyun içeriğinin tamamının oynanmasını gerektirmemektedir. Daha önce madde 16’da açıklandığı gibi oyunlarda seviyeleri bitirmek aynı zamanda diğer modların bittiği anlamına da gelmemektedir. Chapman (2019), zombi modlarının genellikle “geleneksel anlamda” bitirilemeyeceğini, çünkü bunun hiçbir yolu olmadığını belirtmiştir. Benzer şekilde, pek çok oyun net, tanımlanmış sonlara sahip olmayıp bu durumlarda, oyunun içeriğine ilişkin kapsamlı bir görünüm elde etmek için oyunu belirli bir seviyeye ulaşılan kadar oynamak veya oyunu belirli bir süre oynamak gibi farklı yöntemler gerektirmektedir (Chapman, 2019).
- Oyun İçi Seçenekler (madde 19); Oyuncular bir oyuna katıldıkları andan itibaren (bilinçli veya bilinçsiz olarak) oyun dünyasında ne yapacakları ve nasıl davranacakları konusunda seçim yapmaktadırlar. Belirli oyun içi seçimler, diğer olası sürümlerin neye benzediğine ilişkin açıkça bir açıklama yapılmadan oyunun farklı sürümlerini sunabilmektedirler. Bu nedenle, araştırmacıların kendi

seimlerinin ve/veya oyun tarzlarının oyunun gerekleşmesi üzerindeki olası etkisinin farkında olmaları önemlidir. Araştırmacılar, oyuncu olarak kendi bireysel statülerini tanımalı, kendilerini “ideal oyuncular” olarak görmemeli ve belirli bir oyunun diğerk potansiyel “örtük oyuncularının” farkında olmalıdır. Bu farkındalığık tekrarlanan oyun (madde 17) veya meta-oyuncu metinlerin kullanımı (madde 21) yoluyla ulaşılabilir (Fernandez-Vara, 2019; Zhu, 2015).

- Birleştirme (madde 20); Araştırmacılar araştırma nesnelerinin içeriğini řu alt bölümlere ayırmaktadırlar: Analiz için daha küçük birimler, içerik, fiziksel veya zamansal, sözdizimsel ve kategorik bölümlerlerdir.
- Meta-oyuncu Metinlerin Kullanımı (madde 21); Masso (2009) meta-oyuncu metinler terimini “oyunla ilgili veya oyunla ilgili olan ancak oyunun sihirli çemberi dışındaki diğerk ortamlarda bulunan metinler” olarak kavramsallaştırmıştır. Meta-ludik metinler veya yan metinler, oyunun izleyicileri veya geliştiricileri tarafından oluşturulabilir. Bu yan metinler, yalnızca oyunun üretim bağlamı ve alımlanışı hakkında bilgi edinmek için değıl, aynı zamanda araştırmacıların kendi analizleri sırasında farkında olmadıkları içeriğı, oyun stratejilerini veya oynanış olanaklarını ortaya çıkarmak için de önemli kaynaklar haline gelmektedir. Yakın zamanda piyasaya sürülen oyunlar söz konusu olduğunda, akademik literatür henüz mevcut olmadığından, meta-oyuncu metinler tek metinsel tartışmalar olarak hizmet edebilmiştir. Araştırmacıların kullandıkları meta-oyunsal metinler ve bunların nasıl oluşturulduğu konusunda fikir vermelerinin önemli olduğunu ifade edilmektedir (Fernandez-Vara, 2019).

1.2.2.5. DiGAP ve Analiz Yaklaşımı Ögesi

Mevcut bölüm, araştırmacıların izlediğı belirli analitik prosedürle ilgili unsurları ele almaktadır. Bu bölümdeki maddeler, analizin nitel veya nicel bir analiz olarak raporlanıp raporlanmadığı (madde 22) ile ilgilidir. Hangi belirli çerçevenin veya mevcut metodolojik yaklaşımın izlendiğı, bu seçimin arkasındaki gerekçe ve çerçeveden herhangi bir sapma (madde 23) olup olmadığıdır. Seçilen çerçevenin bir parçası olarak hangi belirli boyutların veya bileşenlerin analiz edildiğı (madde 24) ve notlar veya kayıt gibi tek bir veri toplama oturumu örneğı (madde 25) ile ilgilidir (Daneels vd., 2021).

Nitel veya Nicel (madde 22); İlk adım, veri toplamanın nicel veya nitel bir metodolojik gerekçeyi takip edip etmediğini belirtmektedir. Birçok analiz bundan bahsetmez veya “nitel” ve “nicel” için eşanlamlı kelimeler kullanılmaktadır. Nitel yönelimli bir oyun analizi genellikle metinsel veya resmi bir analiz olarak ifade edilir, içerik analizi ise sıklıkla nicel yönelimli bir oyun analizi olarak anlaşılmaktadır. Ancak, metinsel veya resmi analizler bir oyun analizi yürütmek için özel analitik çerçevelerdir ve bir içerik analizi hem nitel hem de nicel nitelikte olabilmektedir. Analizin metodolojik doğasını açıkça belirtmenin katma değeri, araştırmacıların oyun analiziyle hangi tür veri toplamayı amaçladıklarını hemen göstermesidir (de Wildt vd., 2020).

Analitik Çerçeve (madde 23); Oyun analizinin temel bir yönü, analizi organize ve anlaşılır bir şekilde yürütmek için kullanılan belirli analitik çerçevedir. Analitik bir çerçeve, analize yönelik genel yaklaşımı tanımlar ve araştırmacıların veri topladığı belirli boyutlar veya oyunla ilgili yönlerle güçlü bir şekilde bağlantılıdır. Bazı analitik çerçeveler, dört alana odaklanan araç takımı hem temsili hem de simülasyon boyutlarını içeren çerçevesi veya sıklıkla kullanılan mekanik, dinamik ve estetik çerçevesi gibi belirli bir boyut veya oyun yönü kümesinden oluşmaktadır. Diğer analitik çerçeveler, bir oyun analizi hakkında somut perspektifler sağlar ve dijital oyunların ideolojik ve kültürel yönlerini incelemek için üçlü çerçeveleme yaklaşımını kullanılmaktadır (Cayatte (2017).

Özellikle oyunlardaki temsillerin metinsel analizinde kullanılan yapısal, metinsel ve metinler arası örtüşen mercekler savunulur yaygın olarak kullanılan resmi oyun analizi yaklaşımının bir parçası olarak üç önemli özellik oyun bileşenleri, oyun eylemleri ve oyun hedefleri önerilmektedir. Son olarak, analitik çerçeveler dijital oyunlara ilişkin daha teorik veya felsefi perspektifleri içerebilmektedir. Bu bölümde belirtilenlerden çok daha fazla sayıda dijital oyunları incelemek için kullanılan analitik çerçeve olmasına rağmen, bir oyun analizi yazısında raporlanması gereken en önemli unsurlar hangi analitik çerçevenin izlendiği, bu çerçevenin başka bir yaklaşım yerine neden kullanıldığına dair temel gerekçe ve bu çerçeveden yapılan herhangi bir sapmadır (Carr, 2019).

Analiz Edilen Boyutlar (madde 24); Belirli analitik çerçeveye ilişkili olarak, şeffaf bir oyun analizi ayrıca oyunda(larda) analiz edilen belirli boyutları, oyunla ilgili yönleri veya bileşenleri özetler ve her boyutun analizde nasıl anlaşıldığını açıklamaktadır.

Sıklıkla dâhil edilen analiz edilen bazı unsurlar arasında oyunun anlatısı ve karakterleri, görsel-işitsel stil, kontroller, ara yüz, nesneler ve belirli bir oyuna veya oyun türüne özgü belirli mekanikler bulunur; bunların çoğu belirli bir analitik çerçeveye bağlıdır (Lankoski vd., 2015).

Ancak, birçok oyun analizi, analiz konusunun ve incelenen dijital oyunun/oyunların belirli ihtiyaçlarına göre uyarlamak için belirli bir çerçevenin bir veya daha fazla boyutunu ekler veya kaldırmaktadır. Örneğin boyutlarını kullanan, hem analizde incelenen konu hem de seçilen oyunlar için önemli bir yön olduğu bulunduğundan “oyun içi seçimler” bileşenini eklenmiştir (Daneels vd., 2022).

Analiz Örneği (madde 25); Bu madde içinde, okuyucular için oyun analizini şeffaf hale getirmek ve aynı zamanda ilgili oyun analizi araştırmacıları için tekrarlanabilir kılmak için el yazmasına ayrıntılı bir veri toplama örneği eklenebilmektedir. Bu örnek, diğerlerinin yanı sıra, tek bir not alma oturumu, nicel analiz oturumunun bir kod kitabı girişi veya bir oyun oturumunun kaydını içerebilmektedir. Kelime sayısı kısıtlamaları nedeniyle böyle bir örneğin bir el yazmasına dâhil edilmesi zor olsa da, bir ek olarak, tamamlayıcı materyal olarak eklenebilir veya açık bir bilim platformunda kullanılabilir hale getirilebilmektedir (Cayatte (2017)).

1.2.2.6. DiGAP ve Kodlama Teknikleri ile Veri Çıkarma Ögesi

Protokolün sondan bir önceki bölümü, araştırmacıların oyun analizinden elde edilen içgörülerini nasıl işlediğine dair bir genel bakış sunmaktadır. Özellikle, toplanan veri türünü (madde 26), verilerin belirli içgörülere ulaşmak için nasıl kodlandığını veya yapılandırıldığını (madde 27), verilerin kodlama veya işleme sonrasında nasıl çıkarıldığını (madde 28) ve verileri kodlamak veya işlemek için kullanılan potansiyel yazılımı (madde 29) içermektedir (Gilbert vd., 2021).

Veri Türü (madde 26); Araştırmacıların oyun analizlerine nasıl yaklaştıklarını belirlemek için toplanan veri türünden bahsetmek önemlidir. Örneğin, oyun oynamanın kaydı çeşitli araştırmacılar tarafından önerilen bir veri türüdür (Fernández-Vara, 2019). Oyun oynama kayıtlarının avantajı (örneğin, ekran görüntüleri veya yazılı notlara göre), elde edilen verilerin araştırmacılar tarafından deneyimlendiği şekliyle oyuna çok benzemesidir (Vandewalle, 2021).

Video kayıtlarının kullanılmasına yönelik bu önerilere rağmen, diğer araştırmacılar oyun içeriğini kodlama ve sayısal verileri analiz için birincil materyal olarak kullanma uygulamasını benimsenmektedir. Dahası, tartışma panolarındaki mesajlar oyun incelemeleri, oyun incelemeleri ve canlı yayınlar gibi paratekstillerin de ilgili kaynak materyal olarak önerildiği görülmektedir. Son olarak, bir oyun analizi için toplanan yukarıda belirtilen veri türlerinin bir kombinasyonu da mümkündür olabilmektedir (Gilbert vd., 2021).

Kodlama Yöntemi (madde 27); Veriler elde edildikten sonra, verileri sistematik olarak yapılandırmak önemlidir. Nicel analizlerde, genellikle önceden tanımlanmış bir tanımlayıcı kümesine dayalı olarak bir kod kitabı oluşturulmaktadır. Araştırma hedeflerine bağlı olarak, bu, bir oyunun anlatısı ve mekaniği hakkında kapsamlı bilgilerle veya karakterler gibi izole edilmiş oyun bileşenleri hakkında belirli bilgilerle sonuçlanabilmektedir. Nitel analizlerde, notları yapılandırmak için çeşitli sistemler iletilmiştir ve bunlar genellikle oyun analizi çerçevelerinin farklı bileşenlerini veya diğer disiplinlerden ödünç alınan kavramsal modelleri tanımlamaktadır (Pérez-Latorre vd., 2017).

Oyuncu merkezli araştırmalarda değerli olduğu kanıtlanmış olan günlük yöntemi, oyun analizi araştırmalarında da araştırmacıların farklı zaman anlarındaki deneyimlerini yakalamak için yararlı bir araç olarak önerilmektedir. Ancak, esas olarak nitel analizlerde, bu veri yapılandırma ögesi, verilerden bilgi çıkarmakla örtüşebilmektedir (Fox vd., 2018).

Veri Çıkarma Yöntemi (madde 28); Oyun analizi sonucunda somut içgörüler elde etmek için araştırmacılar genellikle sosyal bilimsel, psikolojik veya semiyotik soruşturmada yaygın olarak kullanılan genel araştırma yöntemlerini uygulamaktadırlar. Bu tür veri çıkarma biçimlerine örnek olarak, diğerlerinin yanı sıra, niceliksel içerik analizi, söylem analizi, retorik analiz, eleştirel analiz veya anlatı analizi verilebilmektedir (Ruberg, 2020; Perreault vd., 2018).

Veri Çıkarma Yazılımı (madde 29); Bazı araştırmacılar ham verileri yapılandırılmış ve analiz edilmiş verilere dönüştürmek için belirli yazılımlar kullanmaktadırlar. Örneğin, oyun notlarının nitel kodlanması için NVivo kullanılabilirken, SPSS daha nicel analizlerden elde edilen sayısal verileri istatistiksel olarak analiz etmek için

kullanılabilmektedir. Bu nedenle yazarların veri çıkarma için kullanılan yazılım paketini belirtmeleri önerilmektedir (de Wildt vd., 2020).

1.2.2.7. DiGAP ve Raporlama ile Şeffaflık Ögesi

Bir çalışmanın sonuçlarını raporlamak, bilimsel bilgiye katkısını kesin bir şekilde belirtmek, bu alanda daha fazla gelişmeye izin vermek ve metodolojinin doğrulanması, tekrarlanması veya karşılaştırılması ve kritik olarak iyileştirilmesinin yolunu açmak için çok önemlidir. Bu çabalar için iki durum çok önemlidir. Birincisi, birden fazla araştırmacı tarafından veri kodlamak, kodlayıcılar arası güvenilirlik sorusunu gündeme getirmektedir (madde 30). İkinci özellikle açık bilim açısından araştırma sürecinin şeffaflığını ortaya çıkaran, verilerin ve sonuçların bilimsel topluluk ve toplumun tamamı içinde paylaşılmasını (madde 31) içermektedir (O'Connor vd., 2020).

Kodlayıcı Arası Güvenilirlik (madde 30); Birden fazla araştırmacının (bkz. madde 8) bir kodlama şeması aracılığıyla verilerin yapılandırılmasına katıldığı durumlar, kodlama süreçlerinin öznel arası uyumu sorusunu gündeme getirir. Dar anlamıyla kodlayıcılar arası güvenilirlik, aynı verilerin nasıl kodlanması gerektiği konusunda farklı kodlayıcılar arasındaki anlaşmanın sayısal bir ölçüsüdür. Bu nedenle, kodlayıcıların belirli bir dizide veya analiz biriminde görünüp görünmeyeceğine karar verdiği bir özellik listesi aracılığıyla oyun analizlerinde kullanılabilir (Gilbert vd., 2021).

Optik karakter tanıma yeteneklerini genişletmek, taranmış görüntü belgelerindeki metin karakterlerini tanıyabilir, ancak basılı metinlerle sınırlı olduğundan, el yazısı formların işlenmesinin otomatikleştirilmesini imkânsız hale getiren hesaplama yoğunlukla nicel oyun analizinde kullanılmaktadır (Lynch vd., (2016).

Oyunla ilgili çalışmaların çoğu yukarıda bahsettiğimiz alfa değeri ile hesaplansa da başka yöntemler de mümkündür. Optik karakter tanıma yeteneklerini genişletmek, taranmış görüntü belgelerindeki metin karakterlerini tanıyabilir, ancak basılı metinlerle sınırlı olduğundan, el yazısı formların işlenmesinin otomatikleştirilmesini imkânsız hale getiren hesaplamada raporlanırken, hesaplamada analizin hangi aşamasında gerçekleştiği, kaç kod kullanıldığı, toplam örneğin hangi kısmının hesaplama kontrolünden geçirildiği, hangi yönteminin kullanıldığı, hangi sonucu verdiği ve kodlayıcılar arasındaki uyumla ilgili hangi değerlendirmenin bu temelde yapıldığı belirtilmesi önerilmektedir (Hartmann vd., 2014).

Optik karakter tanıma yeteneklerini genişletmek, taranmış görüntü belgelerindeki metin karakterlerini tanıyabilir, ancak basılı metinlerle sınırlı olduğundan, el yazısı formların işlenmesinin otomatikleştirilmesini imkânsız hale getiren hesaplama nitel araştırmalarda hala tartışmalı bir konu olduğundan, hesaplamayı nitel oyun analizleri için en iyi uygulama olarak görülmemektedir. Ancak, sayısal bir güven ölçümü yerine, nitel araştırmacılar bu hesaplamada daha geniş bir anlamda yorumlayabilir ve raporlayabilmektedirler. Nitel içerik analizi için bahsedilen hesaplama ile ilgili disiplinler arası önerileri izleyerek, nitel oyun analizi araştırmacıları hesaplamayı metodolojinin kolektif kurulumu, kodlayıcı eğitimi veya kodlama şemasının tartışılması yoluyla araştırma ekibi içinde mutabakatı güçlendirme süreci olarak uygulayabilmektedirler (O'Connor vd., 2020).

Açık Bilim Şeffaflığı (madde 31); 2000'lerden bu yana, bilimde şeffaflığa doğru ilerleme büyük ölçüde “açık bilim” fikrinde somutlaştırılmıştır. Bu fikir içeriği ve kanıt ve iddia üretme sürecini şeffaf ve başkaları için erişilebilir hale getirme sürecini teşvik etmektedir (Munafò vd., 2017).

Amaçlarımız açısından, açık bilim yoluyla şeffaflığı, her bir çalışmanın verilerini, çalışma tasarımını ve diğer metodolojik materyalleri, analiz dosyalarını ve sonuçlarını okuyuculara serbestçe sunma amacı olarak anlaşılan böylece bilimsel çalışmanın tüm aşamaları boyunca kolayca doğrulanmasını, yeniden kullanılmasını ve iyileştirilmesini teşvik etmektedir. Özellikle oyun analizleri için, açık bilimin katmanlı modeline dayalı olarak, bu, önceki hipotezlere ve araştırma tasarımına erişim sağlamak, saha notları veya oyun kayıtları gibi verileri bir oyun gövdesi olarak paylaşmak YouTube’da bulunan gövdesine benzer şekilde, analitik çerçeve veya belirli boyutlar veya belirli analiz ve kodlama dosyaları sağlamak anlamına gelebilmektedir. Ayrıca, etik hususlar gerekli olduğunda, rapora uygun belgeler eklenmektedir (Bowman vd., 2018).

Yer kısıtlamalarına, editoryal yönergelere ve yayın türüne bağlı olarak, araştırma sürecinin bu dokümantasyonu raporun kendisine, ek dosyalara dâhil edilebilir, araştırmacıların talebi üzerine gönderilebilir veya açık bilim çerçevesi gibi harici bir platformdaki bağlantı aracılığıyla erişilebilir hale getirilebilmektedir. Açık bilime doğru bu hareket esas olarak nicel araştırmalara odaklanmış gibi görünse de, açık bilim, tekrarlanabilirlik yerine şeffaflığı, izlenebilirliği, tutarlılığı ve karşılaştırılabilirliği geliştirmek için nitel araştırmalara veya oyun analizlerine de uygulanabilmektedir. Bu

nedenle, daha önce bahsedilen yaygın açık bilim uygulamaları nitel araştırmalar için de uygun olduğu görülmektedir (Dienlin vd., 2021; Vandewalle vd., 2021; Haven vd., 2019).

Oyun çalışmaları alanında yaygın olarak kullanılmasına rağmen, dijital oyunların karmaşık yapısı ve oyun analizi yapmak için var olan çok çeşitli yaklaşımlar nedeniyle oyun analizi karmaşık bir metodolojik uygulama olduğunu kanıtlamıştır. Yedi kategoriye ayrılmış 31 maddeden oluşan Dijital Oyun Analizi Protokolü (DiGAP);

a) Araştırmacılara analiz sırasında kendi etkileri ve metodolojik seçimleri konusunda farkındalık yaratarak oyun analizi yaparken rehberlik eden ve

b) Analiz sonuçlarının şeffaf bir şekilde raporlanmasını kolaylaştıran tutarlı ve kapsamlı bir metodolojik araç takımı önerilmektedir. Adım adım bir yöntemi veya akılda tek bir temel bakış açısıyla geliştirilen analitik yaklaşımları dikte eden önceki tanımlayıcı çerçevelerin aksine, DiGAP'ın geliştirilmesi araştırmacılara kendi analizlerinin odak noktası açısından yeterli esneklik sunan bir kontrol listesiyle sonuçlanmıştır (Daneels vd., 2022; Vandewalle vd., 2021; Pérez-Latorre vd., 2017).

2. BÖLÜM: LİTERATÜR TARAMASI

Bu bölümde çalışma kapsamında tespit edilen Dünya ve Türkiye’de dijital oyun analizi ile ilgili literatür taraması geniş ölçekli, mevcut araştırmaları kapsamaması ve çalışmanın yeniliği ve özgünlüğü konusunda zayıflıklara yol açmaması adına, dijital oyun analizi alanında yapılan makalelerden oluşmaktadır. Karakter temsiline dair farklı çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin Sinema (Taşdemir-Şanlı, 2024; Selick, 2024; Beşinci-Şimşek, 2024; Ataka, 2023), Dizi (Aydın vd., 2021), Televizyon reklamlarında (Çam vd., 2018) Bu kapsamda kronolojik sıralamasına göre (yeniden-eskiye olacak şekilde) dijital oyun analizi alanında yapılan literatür çalışmaları aşağıdaki gibidir;

2.1. Dünya Literatüründe Dijital Oyun Analizi Çalışmaları

Dünyada dijital oyun analizi ile ilgili literatür taraması geniş ölçekli, mevcut araştırmaları kapsamaması ve çalışmanın yeniliği ve özgünlüğü konusunda zayıflıklara yol açmaması adına, dijital oyun analizi alanında yapılan makalelerden oluşmaktadır. Bu kapsamda kronolojik sıralamasına göre dünyadan dijital oyun analizi alanında yapılan literatür çalışmaları aşağıdaki gibidir;

Oyun tasarımcıları ve yaratıcı profesyoneller için empatik iletişimi teşvik eden karakter gelişimi, kaynaklar sağlamak üzere tasarlanmış bir araç seti sunmaktadır. Dijital oyunlardaki empatik karakterler ile ilgili çalışmada Ribeiro vd., (2024), araştırma hipotezlerinin araçlara dönüştürülmesi sürecini tanımlayan temellendirilmiş teori ilkelerine göre oyuncu özellikleri ile oynanabilir karakter özellikleri arasındaki potansiyel korelasyonları belirlemek için bir oyun topluluğu anket çalışması ile yürütülmüştür. Analizlerden elde edilen veriler değişkenler arasında herhangi bir korelasyonu tespit edilememiştir. Sonuçlar en çok öne çıkan karakterin dijital oyun NieR: Automata’daki 2B karakteri olmuştur. 2B’nin oyun dünyasındaki geçmişinin daha ayrıntılı analizi sonucunda empatinin bilgi olduğu, karakterin bilgi ağı ile ne kadar iyi iletişim kurarsa, oyuncuların da kadar fazla empati hissettikleri sonucuna varmışlardır.

Video oyunlarında kadın karakterlerin yaygın biçimde nesneleştirilmesi geniş çapta ilgi çekmiş ve büyük toplumsal öneme sahip bir konu haline gelmiştir. Bunun oyuncuların zihniyeti ve bakış açısı üzerinde yaratacağı olumsuz etkiyle ilgili endişeler artmaktadır. Video oyunlarında kadın karakterlerin nesneleştirilmesinin toplumsal cinsiyet algısı

üzerindeki etkisinin incelenmesi ile ilgili çalışmasında Chen, (2023), Nesneleştirme Teorisi ilkelerine dayanarak, video oyunlarında bireylerin nesneleştirilmesini azaltmaya yönelik çeşitli yaklaşımlar sunmaktadır. Ayrıca oyunların geliştirilmesinde kapsayıcılık ve çeşitliliğin desteklenmesini savunmaktadır. Çalışma, GTA'daki kadın karakterlerin tasvirini özel olarak inceleyerek, kadınların oyunlarda nesneleştirilmesini çevreleyen daha geniş tartışmalara katkıda bulunmakta olup ek olarak, tüm oyun endüstrisinde daha sağlıklı temsillerin nasıl teşvik edilebileceğine dair değerli bilgiler sağlamaktadır. Çalışmada video oyunlarında kadın karakterlerin nesneleştirilmesi oldukça yaygın fakat karmaşık bir konu olduğu bu sistematik inceleme, çeşitli video oyunlarında kadınların nesneleştirilmesinin nasıl kalıplaşmış toplumsal cinsiyet algılarının güçlendirilmesine yol açtığını ve dolayısıyla toplumsal cinsiyet algısına katkıda bulunduğu tespit etmiştir. Oyun endüstrisi, kapsayıcılığı teşvik ederek, sorumlu tasvirleri teşvik ederek ve zararlı stereotiplere meydan okuyarak, her cinsiyetten oyuncular için daha kapsayıcı ve güçlendirici bir oyun deneyimine katkıda bulunabileceği sonucuna varmıştır.

Cinsiyet temsili, oyun araştırma literatüründe sıklıkla tartışılan bir konudur ancak "cinsiyet temsili" genellikle "kadın temsili" anlamına gelmektedir. Oyun araştırmalarında cinsiyete ilişkin pek çok tartışma, ikili cinsiyet kavramlarını aşan "queer cinsiyet" kimliğinin nüanslarını göz ardı edildiğini belirtilen çalışmada Lacey, (2023), video oyunlarında ikili olmayan cinsiyet temsili durumunu analiz etmektedir. Queer cinsiyet kimlikleri ve cinsiyeti kapsayan oyunlara ilişkin bilimsel bilgiler için karakter ve avatar oluşturma video oyunlarının incelendiği çalışmada sonuç olarak video oyun endüstrisinin ikili cinsiyet stereotiplerini aşmak için hâlâ kat etmesi gereken uzun bir yol olduğu sonucuna varmıştır.

Alternatif kimlik anlayışları için model olarak insan dışı görünen avatarlar üzerine yapılan çalışmada Belmonte-Avila, (2023), video oyunlarında insan veya hayvan benzeri varlıklara benzeyecek şekilde tasarlanmamış avatarlar aracılığıyla ilişkiselliğin ve kimliğin temsili ve yeniden üretimi hakkında düşünceleri için daha genel bir modelin analizi yapılmıştır. İnsan olmayan karakterlerle ve onların çıkardığı gürültü ve seslerle oynanan her iki oyunda da Super Mario serisinin dünyası, Ubisoft'un yaramaz insansı tavşan benzeri Minion Bunny Rayman serisiyle birleşimin sonucu, orijinal karakterlerin yanı sıra önemli Super Mario karakterlerinin kült versiyonlarının da bulunduğunu, oyunun oynanabilir karakterlerinin neredeyse yarısı, diğer yarısının

fanboy versiyonlarıdır ve temel aldıkları karakterlerde zaten mevcut olan, daha tanınabilir kıyafetler gibi bazı özelliklerini koruduğunu tavşanın ise bu oyunlardaki davranışı, birçok kimliği ifade edilebileceği bir ötekilik duygusunun oluşmasına yardımcı olduğunu tespit etmişlerdir. Çalışma insan dili ve kimliği (Searle 1969), insan olmayan kimlik (Haraway 2016) ve video oyunlarındaki ses (Collins 2013, Stingel-Voigt 2020) üzerine yapılan araştırmaları inceledikten sonra, tavşanların gürültülerini, seslerini ve bunların yetersizlikleri de analiz edilmiştir. İlk oyunda dilin kullanılması ve ikincisinde yazılı dilin dâhil edilmesi, insan dışı gürültü ve seslerin yanı sıra konuşmanın da yokluğunun, video ve videoların oluşturduğu kimlik türlerini önemli ölçüde ve radikal bir şekilde genişletme potansiyeline sahip olduğu sonucuna varmışlardır.

Dijital oyunlarda oynanabilir karakterler ve öneriler ile ilgili oyunlarda insan-bilgisayar etkileşimi üzerine yapılan çalışmada Ribeiro vd., (2022), 393 dijital oyun ile ilgili oynanabilir karakterler, oyuncularla dijital oyun dünyası arasında bir ara unsur oluşturduğunu, dijital oyunlardaki oynanabilir karakterleri, sundukları deneyim türüne ve sundukları oynanabilir karakter türlerine göre sınıflandırmak konusunda önerilerde bulunmaktadır. Çalışmada 393 dijital oyun analiz edildiğinde en çok tavsiye edilen oyunlar olduğunu tespit etmişlerdir. Analiz sonuçlarına göre en fazla sınıflandırma gruplarının avatarlar, meslekler, gruplar, gerçek karakterler ve kurgusal karakterler olduğu sonucuna varmışlardır.

Video oyunları, çocukların ve yetişkinlerin mobil cihazlarda, yetişkinlerin ve gençlerin ise bilgisayar ve oyun konsollarında oynayabileceği bir eğlence biçimi haline gelmiştir. De Vera, (2022), video oyunu endüstrisinin mevcut idealleri ve hedefleriyle en iyi şekilde uyumlu bir karakter oluşturmayı amaçlamıştır. Mevcut video oyunu endüstrisi ve karakterlerinin pazar içindeki değeri üzerine bir çalışmanın video oyunu sektörünün mevcut durumu ve bu alanda mevcut araştırmaları günümüzün video oyunu endüstrisi için ideal bir karakterin pazar tercihlerini “tasarım ve yaratma” süreçleri olduğunu tespit etmişlerdir. Sonuçlar karakterlerin ve çizimlerinin ön sonlandırma aşamasında araştırmacının nihai üründe yaptığı son değişiklikler belgelenmiş son karakter tasarımlarının güncel karakter tasarımlarıyla karşılaştırılması ile birçok bağımsız illüstratörün günümüzün video oyunu endüstrisine hitap eden karakterler yaratmak için kullanabileceği sonucuna varmışlardır.

Video oyunları günümüz toplumunda bir eğlence biçimidir ve her yaştan insan grupları bunları oynamaktadır. Google Play Store aracılığıyla aile ayarları etkinleştirilmezse tüm video içerik sınıflandırılmasına bakılmaksızın etkinleşmektedir. Ancak video oyunları zararlı cinsel içerik barındırabilir ve insanları, özellikle de çocukları, yetişkin olduklarında riskli cinsel davranışlarda bulunmaya yönlendirebilmektedir. Ayrıca video oyunları reklamları, kapsamlı bir şekilde araştırılmamış olmasına rağmen tüketicileri cezbetmek için cinsel de içerik barındırabilmektedir. Video oyunu reklamlarında kadın karakterlerin cinselleştirilmesi üzerine yapılan çalışmada Piao-Li vd., (2022), Google Play’de 30 adet video oyunlarında karşılaşılan reklamları tanımlayıcı gözlemsel bir analiz ile cinsellik varlığının incelemeyi amaçlamışlardır. Bulgular, özellikle kadın karakterler arasında cinselleştirmenin var olduğunu ve bazı sahnelerin çocukları seksin satılık olduğuna inandırabileceğini, potansiyel olarak onları riskli cinsel davranışlar sergileyen gençlere dönüştürebildiğini tespit etmişlerdir. Ebeveynlerin, çocuklarının cep telefonlarındaki video oyunu türlerini yönetmeleri ve onlara uygun cinsel eğitim vermeleri gerektiği sonucuna varmışlardır.

Yapmış oldukları çalışmada Belmonte-Avila, (2022), alternatif kimlik kavramları olarak insan dışı avatar modellerini incelemeyi amaçlamışlardır. Thatgamecompany’nin Çiçeği burada, oyun ve kültür alanındaki bilim adamlarının, insanlara veya hayvanlara benzemek üzere tasarlanmamış avatarlar aracılığıyla ilişkilerin ve kimliklerin temsili ve temsili hakkında düşünmeleri için daha genel bir modelin spesifik bir örneği olarak kullanıldığını tespit etmişlerdir. Sonuçlar avatarın görsel ve işitsel kurulumunu, izin verdiği eylemleri ve kontrollerin buna göre nasıl tasarlandığını çoğu oyunda bulunan norm ve beklentilerin çoğuna meydan okuduğunu ve insanları, insan olmayanları ve nesneleri iç içe geçiren kimlik kavramlarını desteklediğini tespit etmişlerdir. Kimliğin temsili tartışmak için daha kapsamlı ve çeşitli yollar bulmak isteyen oyun ve kültürel çalışmaların akademisyenler için yararlı bir kaynak olacağı sonucuna varmışlardır.

Video oyunlarında duygusal etki için yazma, uzaylı medya dizilerinde karakter gelişimi, gerçekçilik ve etkileşimden üzerine yapılan çalışmada Thomas, (2021), Ridley Scott’ın Alien (1979) filmini, Scott’ın filmine dayanan Creative Assembly’nin Alien: Isolation (2014) video oyunu ile karşılaştırmaktadır. Bu karşılaştırmanın, yaratıcı yazarlığı öğreten akademisyenlerin yanı sıra video oyunu yazarları ve anlatı tasarımcıları için de, özellikle diğer rollerde anlamlı ilişkileri olan kişileri korumak için kendilerini tehlikeye

atan güçlü ama savunmasız kahramanlar geliştirmenin önemi konusunda çıkarımları olduğunu tespit etmişlerdir. Çalışma sonuçları için farklı yayınlardan alınan örnekler arasında Ira Levin'in *Rosemary's Baby* (1967), James Cameron'un *Aliens* (1986), Telltale Games'in *The Walking Dead* (2012) ve Naughty Dog'un *The Last of Us* (2013) adlı oyunlarında yer almakta olup daha geniş ilkelerle ilişkili olarak tartışılmıştır. Sonuçların korku ve bilim kurgu türü medya için sevimli karakterler, gerçekçi ortamlar ve sürükleyici bir oyun yaratmada önemli bir rol oynadığı sonucuna varmışlardır.

Oyun geliştiricileri, tasarım kararları aracılığıyla cinsiyetle ilgili sosyo-kültürel değerleri aktarabilmektedirler. Kawaii katilleri ve ölümcül kadınları: video oyunlarında yardımseverliği ve düşmanca cinsiyetçiliği temsil eden kadın karakterlerin metinsel bir analizinin sunulduğu çalışmalarında Tompkins vd., (2020), Amerikan ve Japon araştırmalarından özenle seçilen 11 kadın oyun karakterinin tasarımını kararsız cinsiyetçilik perspektifinden yorumlayarak sosyal psikolojik teori, cinsiyetçiliğin kadınlara yönelik hem düşmanca hem de hayırsever tutumları içerdiğini tespit etmişlerdir. Sonuçlar karakterizasyondan iki tema ortaya çıkarmışlar ilki bir nesne olarak beden ve ikincisi bir silah olarak beden ve (iç) bağımlılık olup her ikisi de kadınlarla ilgili sorunlu inançlarla bağlantılı güçlendirici özellikler içerdiğini video oyunlarındaki cinsiyet temsillerini ampirik bir bakış açısıyla açıklamak suretiyle disiplinler arası literatüre katkı sağlayacağı sonucuna varmışlardır.

GameSound, oyunların ve dijital beşeri bilimlerin niceliksel analizi üzerine yapılan çalışmada Iantuono, (2020), *BioShock Infinite*'e büyüleyici bir araç tabanlı analiz biçimi uygulayan dijital beşeri bilimler meslektaşları Jason Bradshaw'ın çalışmalarını özetlemekte ve analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada GameSound ve benzer yöntem ve metodolojileri kullanan diğer projeler için bu tür araştırmalar gelecekteki yönelimleri varsaymak olup fırsatlar sağlamanın yanı sıra, müzik araştırmacılarının şu anda karşı karşıya olduğu teknik zorlukların materyallerin erişilebilirliği, fikri mülkiyet hakları sorunları ve yerleşik standartların eksikliği olduğunu tespit etmişlerdir. Çalışmanın sonuçları zamanla arşivin erişim alanını ve işlevselliğini genişletmek için dünya çapındaki bilim insanlarıyla işbirliği yapmayı ve arşivin bir araştırma aracı olarak etkinliğini sürekli sorgulanmasının gerektiği, video oyunlarını bileşenlerine ayırarak daha fazla bilgi edinmeyi yeniden yapılandırarak disiplinler arası araştırmacılar için değerli bilgiler kazandırabileceği sonucuna varmışlardır.

Dijital çağda oyun dünyası ile bilgi ve iletişim teknolojileri uygulamaları hız kazanmakta olup video oyunu etkinlikleri bir hobi veya eğlence amaçlı bir etkinlik aracı olabilmektedir. Oyunlar, öğrenmeye, becerilere ve işbirliğine yönelimi içeren medya eğitimini oluşturabileceği gibi video oyunlarını aynı zamanda bazı oyuncuların davranışlarını ve genel ortamı da etkileyebilmektedir. Bu işlevselliği sağlayan video oyunlarından biri, çevre bilgisi ve fırsatlardan yararlanma yeteneği de dâhil olmak üzere, belirli bir amaç için hayatta kalma yöntemlerinin bir kombinasyonunun sonucu olan “macera video” oyunlarıdır. Video oyunlarının öğrencilerin kişilik ve davranış gelişimine etkisi üzerine yapılan bu çalışmada Kristiadi vd., (2019), ana karakterin genellikle video oyunlarında, macerayı veya oyunun kendisini tamamlayan belirli yeteneklere sahip bir karakter hakkında daha fazla bilgi edinmek için kullanılan problem çözme ve düşünme becerilerine sahip olarak tasvir edildiğini tespit etmişlerdir. Sonuçlar önemli karakter unsurları içeren video oyunlarının, yeni fikirlerin keşfedilmesini, fikirlerin tanınmasını, becerilerin tamamlanmasını veya fikirlerin yeniden yapılandırılmasını yansıttığını bu nedenle, macera video oyunları oynamanın olumlu değerler üretebileceğini, oyuncuların düşüncelerini etkilediğini ve onları macera dolu zorluklar karşısında kişiliklerini geliştirerek motive etmeye yardımcı olabileceği sonucuna varmışlardır.

Popüler Amerikan video oyunlarında Afrikalıların tasvirleri üzerine yapılan farklı bir çalışmada Bayeck vd., (2018), Afrikalıların ve diğer etnik kökenlerin video oyunu literatüründeki temsilini inceleyen çok az çalışma olduğunu tespit etmişler ve içerik analizi ile sektör pazar araştırması raporlarına dayanarak, 2014 yılında Amerika Birleşik Devletleri’ndeki en popüler 10 oyunda Afrikalıların temsilini incelemeyi amaçlamışlardır. Sonuçlar, incelenen video oyunlarında Afrikalıların yeterince temsil edilmediğini ayrıca bu oyunlardaki Afrikalı karakterlerin olay örgüsünde önemli bir rol oynamadığını, Afrikalıların video oyunları, medya etkileri ve medya literatüründeki temsilleriyle bağlantılı olarak tartışılmadığı video oyunlarındaki temsil tartışmasını diğer ırkları da kapsayacak şekilde genişleterek çağdaş video oyunlarındaki temsile ilişkin araştırma ihtiyacı olduğu sonucuna varmışlardır.

Video oyunlarında tamamlayıcı arkadaşlar “ek” bir eylem olup taklit eyleminin tam tersidir ve oyuncu olmayan dost canlısı bir karakterin oyuncunun stratejisini ilerleten herhangi bir eylemi olarak tanımlanmaktadır. Video oyunlarında tamamlayıcı

arkadaşların davranışlarını kontrol edebilecek bir oyun geliştirme çerçevesi üzerine yapılan çalışmada Scott vd., (2018) oyuncu eylemlerini ve oyun durumunu tahmin eden ve aynı zamanda yapay zekâ arkadaşlarının deney yapmasına olanak tanıyan süreçlerin birleşiminden kaynaklandığını tespit etmişlerdir. İlgili eylemler için ilgi çekici yerleri, her oyuncuya özel olarak tasarlanmış dinamik bir dizi alana göre belirlemişler bunun sonucunda kullanıcı çalışmalarının umut verici sonuçlar verdiğini ortaya koymuşlardır. Sonuçlar analiz edilen video oyunlarında çoğu katılımcının, herhangi bir öneride bulunmadan bir ortak seçtiğini ve katılımcıların çoğunun, çerçevenin kendileri ve geliştiriciler için yararlı olduğu konusunda hemfikir olduklarını ayrıca projeyi daha da geliştirmek ve bu sürümde bulunan bazı teknik sınırlamaları çözerek projeye devam edilmesi gerektiği sonucuna varmışlardır.

MOBA oyunlarına kadınların katılımının oyun tasarımı analizi üzerine yapılan çalışmada Gao vd., (2018), MOBA oyunlarına kadın oyuncuların rekabetçi oyunlara erkek oyunculardan daha az katıldığını fakat Çin mobil platformlarındaki en popüler çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) oyunlarından biri olan Honor of Kings'te (KoG), erkek oyunculardan daha fazla kadın oyuncunun olduğu tespit etmişlerdir. KoG'un kadın oyuncuların ilgisini nasıl uyandırdığını incelemek için KoG'un oyun tasarımını PC platformunun en popüler MOBA oyunlarından biri olan League of Legends (LoL) ile karşılaştırma yapmak üzere çalışmada 20 katılımcıyla iki farklı platformdaki oyun deneyimlerini anlamak için yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar hareketlilik, sosyallik ve düşük giriş engellerinin azaltılmasının, hareketliliğin, sosyalliğin ve avatar algısının, kadınların KoG'lere daha fazla katılımına yol açan ana faktörler olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu nedenle oyun geliştiricilerinin tasarım sürecinde farklı platformların özelliklerini dikkate alması gerektiği, oyunların PC platformundaki hareketliliği sınırlı olduğundan oyun tasarımcıları, oyunları daha sosyal hale getirmeye odaklanabilir ve daha fazla kadın oyuncunun ilgisini çekmek için farklı zorluk seviyelerinde farklı oyun modları olması gerektiği sonucuna varmışlardır.

Oyun karakterlerini seçmek, özellikle okul öncesi çocuklara yönelik oyunlar için oyun tasarımında önemli bir husus haline gelmiştir. Oyun karakterleri, pediatrik gelişim uzmanları tarafından önerilen oyun bileşenlerinin birkaç temel unsurundan biridir çünkü oyun karakterlerinin okul öncesi çocuklar üzerinde olumlu veya olumsuz etkileri

olabilmektedir. Okul öncesi çocukların video oyunu prototiplerindeki antropomorfik karakterleri tanınması ile ilgili çalışmada Sudarmilah vd., (2017), çocukların sahip olduğu uygun rolleri pediatrik gelişim uzmanlarının ve bizzat çocukların bakış açısından analiz etmeyi amaçlamışlardır. Çalışmada kullanılan yöntem, pediatrik gelişim uzmanlarının önerilerinin değerlendirilmesi ve sonuçlarının analiz edilerek çocukların oyuncak karakter tercihlerine ilişkin sonuçlar elde edilmiştir. Sonuçlar uzmanların tavsiyeleri ve çocukların oyun karakterleri tercihleri doğrultusunda yapılan değerlendirme ve analiz sonuçlarına göre, okul öncesi çocuklar için en uygun oyun prototipinin antropomorfik karakter olduğu sonucuna varmışlardır.

2.2. Türkiye Literatüründe Dijital Oyun Analizi Çalışmaları

Türkiye’de dijital oyun analizi ile ilgili literatür taraması geniş ölçekli, mevcut araştırmaları kapsamı ve çalışmanın yeniliği ve özgünlüğü konusunda zayıflıklara yol açmaması adına, dijital oyun analizi alanında yapılan makalelerden oluşmaktadır. Bu kapsamda kronolojik sıralamasına göre dijital oyun analizi alanında yapılan ulusal alandaki literatür çalışmaları aşağıdaki gibidir;

Bazıları dijital oyunları medyada yeni bir sınır olarak görüyor ve endüstrileri her geçen gün büyümekte olup en basit anlamıyla oyunlar tasarımının sonucu ortaya çıkmaktadır. Dijital oyun deneyimi analizi ile Ghostwire Tokyo oyun incelemesi üzerine yapılan çalışmada Aker, (2023), diğer etkileşimli uygulamalar gibi, kullanıcıların bunları nasıl deneyimlediği de oyunların başarısı açısından kritik öneme sahip olduğuna, oyunlar ve endüstriyel araştırmaların, “oyunabilirlik” kavramını ortak dillerine entegre etmiş ve giderek deneyim analizi temasına odaklanmıştır. Etkili ve verimli oyun analizi için Nielsen’in 10 buluşsal yöntemi (Nielsen, 1994) gibi genelleştirilebilir bir veri seti ile temel bir uzman değerlendirme çerçevesi kullanılarak ortak 15 noktalı buluşsal yöntemin, genel oyun deneyiminin ölçülmesinde yararlı ve uygulanabilir bir analizi temsil ettiğini tespit etmişlerdir. Sonuçlar her veri setinde oyuncu geri bildirimlerinin çok eksik olduğu, kullanıcı deneyiminde olduğu gibi, oyuncuların incelemelerde kendi öznel yargılarını yansıtmalarına izin vermenin oyun deneyimini anlamalarını engelleyebileceği, tasarım buluşsal yöntemleri ve uzman değerlendirme süreçlerinin analizi kullanılarak oyun ile ilgili daha doğru ve ayrıntılı değerlendirmeler yapılabileceği sonucuna varmışlardır.

2D görüntüler oluşturmaya yönelik son teknoloji ürünü GAN modelleri o kadar iyi hale geldi ki günümüzde ortaya çıkan görüntüleri ayırt etmek artık çok zor olmaktadır. StyleGAN2 kullanarak video oyunu karakterleri oluşturma üzerine yapılan çalışmada Ergen, (2023), video oyunu varlıklarının üç farklı seyrek veri kümesini oluşturarak ve bunları, söz konusu video oyunu için önceden var olan grafiklere dayalı olarak yeni grafikler oluşturmak üzere StyleGAN2 kullanarak eğitmeyi amaçlamışlardır. Küçük ve çok seyrek bir veri seti kullanılarak bile ikna edici sonuçlar üreten bir model eğitmenin mümkün olduğunu tespit etmişlerdir. Sonuçlar bir video oyununda yayınlanmaya hazır olmasa da kesinlikle ilhama ihtiyaç duyduklarında bu sonuçları kullanmalarının mümkün olabileceği, GAN'ların son yıllarda kaydettiği ilerleme göz önüne alındığında, yakın gelecekte sanatçıların GAN'ları çalışmalarına şimdi olduğundan daha fazla dâhil edebilecekleri sonucuna varmışlardır.

11 Eylül saldırılarından sonra İslamofobi, açık Müslüman karşıtı söylem biçiminde ABD'ye yayılarak saldırılar sonrasında yapılan kapsamlı akademik araştırmaların, İslamofobi olarak bilinen Müslüman karşıtı önyargının Batı toplumunun belirgin bir özelliği haline geldiğini görülmektedir. Dijital kisvesi altında yeniden üretilen İslamofobi üzerine yapılan çalışmada Büke-Okyar vd., (2022), söylem analizini ana metodoloji olarak kullanan çalışmada dijital savaş oyunu Call of Duty'de İslam'ın ve Müslümanların temsilini yapıbozuma uğrattığını tespit etmişlerdir. Sonuçlar dijital savaş oyunlarının nasıl yanıltıcı klişeleri aktardığını ve İslam'ın ve Müslümanların damgalanmasına nasıl katkıda bulunduğunu, ABD'nin terörizme karşı küresel savaşı bağlamında İslamofobi'yi nasıl sürdürdüğünü açıklamaya yardımcı olduğunu, terörizmden ziyade şiddet içeren terörizm bağlamında ortaya çıktığı sonucuna varmışlardır.

Dijital oyunlarda Batılı ve Müslüman dijital oyun yapımcıları Müslümanların temsiline farklı yaklaşımlar üzerine yapılan çalışmada Yorulmaz, (2018), Batılı dijital oyunlarda Müslümanların tasviri ana akım medyanın çoğuyla aynı olduğunu ve Müslümanların terörist olarak gösterildiğini, Ortadoğu'nun, özellikle birinci şahıs nişancı oyunlarında Müslümanların terör düşmanı olduğu bir savaş alanı olarak seçildiğini, oyunda zafer, öldürülen Müslümanların sayısına bağlı olduğu, oyunculara Müslüman bir asker rolünü oynama fırsatı verilirse oyunu kazanma şanslarının zayıf olduğunu tespit etmiştir. Sonuçlar Batı oyunları, oyuncuların Amerikan askerleri haline gelmesini ve onlarla

özdeşleşmesini yönünde aynı zamanda da Müslüman dijital oyun yaratıcılarının da Batı oyunlarını hedefleyen oyunlar geliştirdiğini bu oyunlar son derece politik ve genellikle İsrail-Filistin çatışmasının arka planında yer aldığını, öte yandan, bazı apolitik dijital oyun yaratıcılarının da yalnızca Müslümanların olumlu imajına odaklandığı sonucuna varmıştır.

Yukarıda tespit edilen literatür çalışmanın sonuçlarına baktığımızda, anlatı tabanlı video oyunlarında, oyuncu karakterleri genellikle izleyicinin oyunun dünyasına, hikâyesine ve mekaniğine ilk girişinin yanı sıra, oyuncuların oyunu deneyimlemesini ve oyunla etkileşimde bulunmasını sağlayan avatarlardan oluşmaktadır. Video oyunları çağdaş bir kültürel olgu olarak, kültürel bir perspektiften veya başlı başına kültürel bir nesne olarak çözen akademik bilim adamlarının dikkatini çektiği görülmektedir. Günümüzde video oyunları ekonomik, politik, sosyal ve teknolojik gibi birçok araştırma perspektifinden analiz edilmekte ve estetik, popüler kültür, toplumsal cinsiyet çalışmaları, üretim ve alımlama çalışmaları yardımıyla çözümlendiği gözlemlenmiştir. Bugünkü durum, akademik arenanın ideolojiye karşı anlatıbilim olarak bilinen düşünsel tartışmanın hâkim olduğu on yıl önceki durumdan temel olarak farklı olduğu anlaşılmaktadır. Kirkland'a göre (2009) en popüler video oyunu yayınlarının imgeleri, dili ve ima edilen okuyucu kitlesi, geleneksel aksiyon, silah ve şiddet ikonografisine dayanan bir erkek ve kadın bireyleri ortaya çıkarmaktadır. Her ne kadar son zamanlardaki eğilim hibrit teorilere yönelik bir ilgi gösterse de, on yılı aşkın bir süredir akademik söyleme hâkim olan anlatı merkezli eğilim, hala video oyunlarının incelenme şeklini belirlemektedir. Video oyunlarının karmaşık bir içeriğe, yapıya ve retoriğe sahip olabileceği düşüncesi, çalışmanın konusu düzeyinde kavramsal bir kafa karışıklığı oluşturabilmektedir. Evrensel olarak kabul edilmiş bir tanımın olmayışı ve araştırmanın tek bir öğeye odaklanıp diğer öğeleri ve hatta bunlar arasındaki potansiyel ilişkiyi dışarıda bırakması, dar görüşlü bir bakış açısına yol açmakta ve bu da kavramsal belirsizlikleri tetikleyebilmektedir. Bir karakterin tasarımı, onun kişiliği, eylemleri, yetenekleri ve hikâyedeki rolünün yanı sıra içinde yaşadıkları dünya ve oyunun mekaniği hakkında bilgi taşımaktadır. Çoğu durumda, sırtına silahları bağlanan bir oyuncu oyun sırasında bu silahlar ile vururken, koyu renkli, esnek kıyafetler giymiş bir karakterin ise çatıların etrafında gizlice dolaştığı görülmektedir. İzleyicilerin genellikle kahramanın yüzünü göremediği birinci şahıs kameranın kullanıldığı oyunlarda bile karakterin tasarımı

önemlidir ve oyunculara dünya hakkında bilgi aktarmaya devam etmekte olup bu tanımlayıcı işaretlerin bile yalnızca her karakterin estetik tasarımına katkıda bulunmakla kalmayıp, aynı zamanda oyunculara dünyayla ilgili ayrıntıları da aktarmaktadır. Estetik tasarım karakterlerin, anlatı ve oyun dünyası hakkındaki bilgileri oyunculara iletmek olsa da, bir karakterin davranışı ve mekaniği, oyuncuların oyun dünyasıyla nasıl etkileşim kurabileceğinin de belirlemektir. Video oyunlarında karakterlerin davranışları, geliştiriciler tarafından tasarlanan mekanikler ve oyuncular tarafından gerçekleştirilen eylemlerin birleşimi yoluyla oluşturulmaktadır (Claffin, 2022). Dolayısıyla oyun evreninin kaderi, anlatı yöneticisinin anlatıyı nasıl inşa ettiğiyse değil, oyuncunun gerçekleştirdiği eylemlerle oluşturulmaktadır. Bununla birlikte, video oyunlarının anlatısal başarısı, bir olay örgüsünü ileriye taşıyan güçlerin en temelinden yararlanma yeteneklerinde yatmaktadır (Politowski vd., 2021; Cășvean, 2015). Böylelikle oyuncuların, oyun tasarımcısının koyduğu kurallara ve oyun evreninde mevcut olan çerçeve nesnelere uygun olarak yaptıkları aktif arayışlar ve seçimler, anlatının araçsallığına müdahale etmektedir. Bir karakterin karmaşıklığı ve zenginliği, oyuncuların ilgisini garanti etmek için yeterli değildir. Oyuncular karakterlerle, kendilerini yansıttıkları avatarlarla ilişkiler geliştirseler de, bunlar yalnızca oyuncular tarafından seçimlerini yapmak ve eylemlerini gerçekleştirmek için kullanılan araçlardır. Gözden geçirilen literatür teorileri, video oyunlarını farklı bakış açılarından ele almaktadır. Bazıları yaygın olarak kabul ediliyor, bazıları saldırıya uğruyor, bazıları ampirik bulgular nedeniyle revize ediliyor veya iyileştirilmeye çalışılıyor, diğerleri ise farklı açılardan veya başka araçlarla incelenmektedir. Tüm bu video oyunu teorilerinin getirdiği en büyük değer, video oyunları alanının genelinin daha iyi ve detaylı anlaşılmasına olanak sağlaması ve kendi terminolojisine sahip bir söylemin gelişmesine yol açması gerektirdiğini düşündürmektedir.

3. BÖLÜM: ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırmanın yöntemine, araştırmanın çalışma grubuna, veri toplama araçlarına ve verilerin analizlerine yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmanın genel amacı dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın alt amaç sorularına da cevap bulmak adına çalışma, polis temsilinin olduğu video oyunları Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers olarak belirlenmiş ve nitel yöntemle desenlenmiş durum çalışması tercih edilmiştir. Nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması, olayı doğal ortamında, derinlemesine, karmaşıklığını ve bağlamını dikkate alarak anlamayı amaçlamaktadır. Bir olayın uygun gelebilecek yöntemle detaylı biçimde ele alınabilmesi gerekçesiyle tercih edilmiştir (Glesne, 2012).

3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmalarda kullanılan çalışma grubu, popülasyonun tamamından alınan daha küçük bir varlık grubundan oluşturmaktadır. Bu, yönetilmesi daha kolay ve daha büyük popülasyonun özelliklerine sahip bir alt küme grubunu oluşturmaktadır. Bu şekilde araştırmacılar, sonuçlarının temsili ve istatistiksel olarak anlamlı olmasını sağlayabilmektedirler (Aziz, 2015; Güllüoğlu, 2012; Gökçe, 2006).

Bu çalışmanın çalışma grubu polis temsilinin olduğu video oyunları Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers olarak belirlenmiş ve amaçlı örneklem sınırlılığında sadece bu oyunlar ele alınmıştır.

Amaçlı örnekleme, birimlerin örneğinizde ihtiyaç duyduğunuz özelliklere sahip oldukları için seçildiği bir olasılık dışı örnekleme teknikleri grubunu ifade etmektedir. Başka bir deyişle, amaçlı örneklemede birimler “amaçlı olarak” seçilmektedir. Yargısal örnekleme olarak da adlandırılan bu örnekleme yöntemi, çalışmanın hedeflerine ulaşmak için en iyi bilgiyi sağlayabilecek bireyleri, vakaları veya olayları belirlerken ve seçerken araştırmacının yargısına dayanmaktadır. Amaçlı örnekleme nitel araştırma ve karma yöntem araştırmalarında yaygın olarak kullanılmakta olup özellikle bilgi açısından zengin vakalar bulmanız veya sınırlı kaynaklardan en iyi şekilde

yararlanmanız gerektiğinde faydalı olduđu bilinmektedir (Alanka, 2024; Merriam, 2018; Çilingir, 2017; Balcı vd., 2012; Bilgin, 2006; Hepkul, 2002).

3.3. Veri Toplama Araçları

Sosyal bilimler bağlamında doküman analizi, basılı veya elektronik belgelerin sistematik bir incelemesi veya değerlendirmesi anlamına gelmektedir. Doküman analizi, belirli bir konu veya araştırma sorusu hakkında içgörü ve anlayış elde etmek için belgeleri incelemeyi ve yorumlamayı içermektedir. Bu yöntem, zaman ve maliyet etkinliği, çevrimiçi olarak belgelerin yaygın olarak bulunması ve müdahaleci olmama ve tepki vermeme gibi avantajlar sunmaktadır (Sak vd., 2021; Karataş, 2015; Bowen, 2009; Atkinson vd., 1997).

Bu amaçla çalışmada, veri toplama kaynaklarını Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers video oyunlarından (video oyunları oynanarak) gözleme dayalı olarak elde edilen kesitler belirlenmiş ve amaçlı örneklem sınırlılığında sadece bu oyunlar ele alınmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz ile irdelenerek kategoriler ortaya koyulmuştur.

Araştırmacının rolü, araştırmacı tarafından 07.05.2024 ve 31.01.2025 tarihlerinde Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers video oyunları oynanmış gözlem notları alınmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Dijital oyunlarda polislerin nasıl temsil edildiğini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada betimsel analizden faydalanılmıştır. Bunun yanı sıra çalışmada metodolojik bir araç seti olan Dijital Oyun Analizi Protokolü (DiGAP) adı altında geliştirilmiş olan metodolojik bir araç seti türünden de faydalanılmıştır.

Betimsel analiz, bir veri kümesinin birincil özelliklerini özetlemeyi ve tanımlamayı içeren veri keşfinde önemli bir aşamadır. Verilerin frekans dağılımı, merkezi eğilimi, dağılımı ve konumunu belirleme konusunda hayati iç görüler sağlamaktadır. Araştırmacıların ve analistlerin verilerini daha iyi anlamalarına yardımcı olmaktadır (Alanka, 2024; Merriam, 2018; Çilingir, 2017; Balcı vd., 2012; Bilgin, 2006; Hepkul, 2002).

Dijital Oyun Analizi Protokolü (DiGAP) metodolojik bir araç seti, Belçika'daki birden fazla kurumdan disiplinler arası bir oyun araştırmacıları grubu tarafından 2020 ile 2022 yılları arasında bir dizi sanal toplantı sonucunda geliştirilmiştir. Bu araştırmacılar yürüttükleri doktora araştırması, doktora sonrası araştırma ve profesör düzeyinde araştırma grubu olan sosyal bilimler, iletişim bilimleri, insan-bilgisayar etkileşimi ve edebiyat gibi farklı düzeylerde farklı projeler üzerinde çalışmaktadırlar. Hem nitel hem de nicel yaklaşımlarda oldukça bilgili olduklarından, bu protokol için pratik ve geçerli bir temel olarak kabul edilen akademik ve kurumsal çeşitliliği kapsayacak şekilde oluşturulmuştur. Metodolojik bir araç seti olan DiGAP, önceki oyun metodolojik araştırmalarında belirlenen beş ilgi noktasına uygun araştırma yürütmeye ilgili iki genel bölüm ile birlikte yedi bölümden oluşmakta olup toplamda 31 madde bulunmaktadır. Bu kapsamda bu bölümde yedi bölüm ve 31 maddeden oluşan metodolojik bir araç seti olan DiGAP protokolü analiz yöntemi ile oyunlar birlikte ve bir arada değerlendirilmiştir.

Dijital oyun analizleri, video oyun çalışmaları alanında yaygın olarak kullanılan bir yöntem olup, oyunların ve oyunla ilgili konuların incelenmesinde önemli bir araçtır. Ancak mevcut metodolojik çalışmalar, oyun analizlerine ilişkin bakış açılarında farklılık ortaya koyuyor ve bu analizlerin gerçekte nasıl yürütüleceğine ilişkin net yönergelerin geliştirilmesini engellemektedir. Bu metodolojik fikir birliğinin eksikliği, oyunları analiz ederken araştırmacıların gerekli olduğu aktif katılım gibi çeşitli karmaşıklıklarla daha da körüklenmektedir. Bu nedenle, mevcut makaleler metodolojik çerçevelerle karşılaştırıldığında, oyun analizinin özel odak ve ihtiyaçlarını karşılamak için araştırmacılara yeterli esneklik ve uyarlanabilirlik sağlayan metodolojik bir araç seti olan Dijital Oyun Analizi Protokolü'nü (DiGAP) önermektedir (Daneels vd., 2022).

3.5. Güvenilirlik ve Geçerlilik

Bu çalışmada, güvenilirlik ve geçerlilik kapsamında araştırmanın kalitesini değerlendirmek, araştırmanın bu ölçütü ve araştırılan konuda uzman olan kişilerin araştırmanın stratejisinden tasarımına, yönteminden tekniğine kadar tüm aşamaları ile ilgili görüş alınmıştır. Çalışma uzman görüşü alınarak, araştırma konusunda bilgi sahibi kişilerin araştırmayı bir strateji çerçevesinde değerlendirilmiştir. Çalışmada oluşturulan kodlama cetveli ve rastgele seçilen bir oyun, alanında uzman bir araştırmacıya

sunulmuştur. Uzman kişinin kodlamaları ve araştırmacının kodlamaları benzer çıkmıştır.

Güvenilirlik ve geçerlilik, araştırmanın kalitesini değerlendirmek için kullanılan kavramlar olup bir yöntemin, tekniğin veya testin bir şeyi ne kadar iyi ölçtüğünü göstermektedir. Güvenilirlik ve geçerlilik yakından ilişkilidir, ancak farklı şeyler ifade etmektedirler. Bu bağlamda güvenilirlik; bir yöntemin bir şeyi ne kadar tutarlı bir şekilde ölçtüğünü ifade etmektedir. Geçerlilik ise, bir yöntemin ölçmek istediği şeyi ne kadar doğru ölçtüğünü ifade etmektedir. Araştırmanın yüksek geçerliliği varsa, bu, fiziksel veya sosyal dünyadaki gerçek özelliklere, karakteristiklere ve değişikliklere karşılık gelen sonuçlar ürettiği anlamına gelmektedir. Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik sonuçların inandırıcılığı, bilimsel araştırmanın en önemli ölçütlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Geçerlik ve güvenilirlik bu açıdan araştırmalarda en yaygın kullanılan iki ölçüttür. Nitel araştırmalar, bir paradigma olarak tek bir gerçekliğin olmadığını bunun yerine bağlama ve yorumlayıcıya bağlı olan gerçekliğin çoklu yorumlarının olduğunu öne süren, kendini bu şekilde konumlandıran bir yöntem, yaklaşım veya tekniktir (Tutar, 2022; Ravitch vd., 2019; Yıldırım vd., 2013; Yin, 2011; Uzun, 2011).

4. BÖLÜM: BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers video oyunlarının metodolojik bir araç seti olan DiGAP değerlendirmelerine, video oyunlarının özetlerine, betimsel analizlerine ve son olarak da video oyunlarının betimsel analiz değerlendirmelerine yer verilmektedir.

Elde edilen veriler betimsel analiz ile irdelenerek kategoriler ortaya koyulmuştur. Sonuç olarak dijital oyunlarda polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi; hukukun temsilcisi olarak polis; polisin militarizasyonu ve şiddet; otorite ve güç kullanımı; polis karakterlerinin insanileştirilmesi; toplum ve polis ilişkisi başlıkları bulgulanmış olup oluşturulan kategoriler Tablo 2.'de gösterilmektedir.

Kategori No	Kategori Açıklaması
1. Kategori	Polislerin Temsiline Dair İyi ve Kötü Polis İkilemi
2. Kategori	Hukukun Temsilcisi Olarak Polis
3. Kategori	Polisin Militarizasyonu ve Şiddet
4. Kategori	Otorite ve Güç Kullanımı
5. Kategori	Polis Karakterlerinin İnsanileştirilmesi
6. Kategori	Toplum ve Polis İlişkisi

Tablo 2: Oluşturulan Kategori Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Çalışmada oluşturulan temaların amaçları sırası ile aşağıdaki gibidir;

Polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi; polis memurları, kamu güvenliğini sağlama ve kanunu uygulama görevlerini yerine getirmenin gerekli bir bileşeni olarak takdirî zorlayıcı fiziksel güç kullanmaları için toplum tarafından yetkilendirilen tek profesyonellerdir. Toplum polisliği etkili ve güvenilir bir kolluk kuvveti tarzı olarak hakim olacaksa, yetkili polis otoritesinin meşru kullanımı hayati bir konu olmaya

devam etmektedir. Bu kategori toplum polisliđi abalarına zarar verebilecek memur sorunlarının ve sorunlu polis memurlarının trlerini analiz etmektedir.

Hukukun temsilcisi olarak polis; polis, hkmetin sivil otoritesini temsil eden memurlar topluluđu olup, genellikle kamu dzenini ve gvenliđini sađlamaktan, kanunu uygulamaktan ve su faaliyetlerini nlemekten, tespit etmekten ve arařtırmaktan sorumludur. Bu kategori hkmetin ve hukukun temsilcisi olarak polis memurlarının trlerini analiz etmektedir.

Polisin militarizasyonu ve řiddet; polisin militarizasyonu, kolluk kuvvetleri tarafından askeri tehizat ve taktiklerin kullanılmasıdır. Kolluk kuvvetlerinin militarizasyonu, kamuoyuna ve siyasi aktivistlere ynelik istihbarat teřkilatı tarzı bilgi toplama ve daha saldırgan bir kolluk kuvveti tarzıyla da iliřkilidir. Bu kategori polisin militarizasyonu ve řiddet temsilcisi olarak polis memurları trlerini analiz etmektedir.

Otorite ve g kullanımı; kolluk kuvvetlerinin g kullanımı hem halk hem de kolluk kuvvetleri topluluđu iin kritik bir endiře konusudur. Polis memurları gnlk olarak halkla ok sayıda ve eřitli karřılařmalara katılırlar ve gerektiđinde grevlerini yerine getirirken g kullanabilmektedirler. Polis memurları, yetkilerinin sınırlarını anlamalı ve gerek bir takdire sahip olmalıdır. Bu, zellikle grevlerini yerine getirirken direniři ařan memurlar sz konusu olduđuunda geerlidir. Bu kategori polis memurlarının otorite ve g kullanımı trlerini analiz etmektedir.

Polis karakterlerinin insanileřtirilmesi; video oyunları arařtırmacıları, somut oyunun eřitli zelliklerini inceleyerek oyunun insan unsurunu n plana ıkarmaya bařladılar, ancak  temel kategori merkezi endiře alanları olarak ortaya ıkmaktadır. Bunlar egzersizler ve hareket yoluyla meknın incelenmesi, cinsiyet ve ırk yoluyla kimlik ve daldırma ve etkileřim yoluyla katılımdır. Genel olarak ncelikle, oyun bilim insanları spor ve egzersiz oyunlarını oyuncuların deneyimi paradigması aracılıđıyla arařtırma eđilimindedir. İkincisi oyun arařtırmacıları cinsiyet ve ırkın dođasını hem yapımcılar ve oyuncular gibi insanların hem de karakter temsillerinin meređinden arařtırmaktadırlar. Son olarak etkileřim oyun alıřmaları arařtırmalarında nemli bir yer tutar ve oyuncuların oyun kltr ve arařtırmasındaki roln, ncelikle dalma ve etkileřim mercekleri aracılıđıyla daha da vurgulamaktadırlar. Bu kategori polis memurlarının, karakterlerinin insanileřtirilmesi trlerini analiz etmektedir.

Toplum ve polis ilişkisi; topluluklar ve kolluk kuvvetleri arasındaki olumlu ilişkiler her ikisine de fayda sağlamakta bunun yanında güven kazanılmalı ancak bunu yapmak kolay bir iş olarak görülmemektedir. Bu tür ilişkiler, polisin suç önleme konusunda yeni yollar bulmasına yardımcı olabilir ve suç oranları artmadan veya artmaya devam etmeden önce endişe duyulan alanları ele almalarına olanak tanıyabilmektedir. Bu kategori polis memurlarının toplum ve polis ilişkisi türlerini analiz etmektedir.

Bulgular bölümünde betimsel analiz verileri ve digap analiz verileri olmak üzere iki başlık altında toplanmıştır. Öncelikle dijital oyunlara dair genel bir kanı oluşturmak adına oyunların genel karaktersitikleri, kurgusu, tarihçesine değinilmiştir.

4.1. Grand Theft Auto V Video Oyununun Çözümlemesi

4.1.1. Video Oyununun Özeti

Grand Theft Auto V, piyasaya sürülmesinden sonraki ilk 24 saatte olağanüstü satış rakamlarına ulaşarak yeni rekorlar kırmıştır. Tek başına bu gerçek bile video oyununun ve tüm “GTA” serisinin ne kadar popüler olduğunu göstermektedir. Ayrıca çok sayıda ilgili oyun inceleme sitesinde Grand Theft Auto V (%97) gibi yüksek yüzdelik payı ile iyiden çok iyiye şeklinde değerlendirmeler almıştır. 2004 yılında, suçlular Michael Townley, Trevor Philips ve Brad Snider, Kuzey Yankton’daki Ludendorff’ta başarısız bir soyguna katılırlar ve Michael’ın öldüğü varsayılmaktadır. Dokuz yıl sonra Michael, gizli kalmak için Federal Soruşturma Bürosu ajanı Dave Norton ile gizli bir anlaşma yaparak, Michael De Santa takma adıyla ailesiyle birlikte Los Santos şehrinde yaşamaya başlamıştır. Şehrin diğer tarafında, çete üyesi Franklin Clinton yolsuz bir araba satıcısı için çalışır ve oğlunun arabasını hileli bir şekilde geri almaya çalışırken Michael ile tanışır, ikisi daha sonra arkadaş olmuşlardır. Michael karısının tenis hocasıyla ilişkisi olduğunu anladığında, Franklin ile birlikte tenis hocasını malikânesine kadar kovalar ve Michael öfkeyle malikâneye büyük zarar verir, malikânenin sahibi uyuşturucu baronu Martin Madrazo’da tazminat talep eder ve Michael parayı bulmak için suç hayatına geri döner ve Franklin’nide suç ortağı olarak kullanmaktadır. Michael’ın eski arkadaşı, engelli bir hacker olan Lester Crest’in yardımıyla borcu ödemek için bir kuyumcu dükkanını soymuşlardır. Bu arada, kırsal Blaine County’de sefalet içinde yaşayan Trevor, soygunu duyar ve bunun Michael’ın işi olduğunu anlamıştır. Trevor, FIB’nin Ludendorff soygununda Michael’ı öldürdüğüne inanmıştır.

Trevor, Michael'ı bulur ve onunla yeniden bir araya gelir, zaman geçtikçe, kahramanların hayatları kontrolden çıkmıştır. Michael'ın suç davranışları ailesinin onu terk etmesine neden olmuş, daha sonra bir film yapımcısı olduğunda, Michael'ın stüdyosunu kapatmaya çalışan milyarder bir girişim sermayedarı ve şirket yağmacısı olan Devin Weston ile çatışmaya girmiştir. Michael çabalarını engeller ve istemeden avukatını öldürür, Devin de intikam yemini eder, bu arada, Franklin, arkadaşı Lamar Davis'i, onu defalarca öldürmeye çalışan rakip çete üyesi Harold "stretch" Joseph'ten kurtarmak zorunda kalmıştır. Aynı anda, Trevor Blaine County'deki çeşitli kara borsalar üzerindeki kontrolünü sağlamlaştırmaya çalışmaktadır.



Görsel 4: Grand Theft Auto V Video Oyunu Görseli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

4.1.2. Video Oyununun DiGAP Protokolü Değerlendirilmesi

Grand Theft Auto V oyununda polis temsilinin metodolojik bir araç seti olan DiGAP değerlendirilmesi aşağıdaki gibidir.

Grand Theft Auto V, oyun dünyasının detay zenginliği ve gelişen karakterleri ile sadece boş zaman geçirmek için değil, olasılıkları olan ilginç bir oyun olup aynı zamanda çok yönlü bir fırsatı ve didaktik amaçlar için neredeyse mükemmel bir vaka çalışmasını ve öğretimde çok çeşitli uygulama alanlarını temsil etmektedir. Oyunlar, oyuncular için ahlak ve felsefe gibi uygulama alanlarında anlamlı kararlar alması gereken, tartışmaya

değer çok sayıda durum sunmaktadır. Bu sebep ile Grand Theft Auto V oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili seçilmesinin gerekçe ve hedefleri oluşturduğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V oyununda polis rolü olarak oynayan kişilerin çeşitli motivasyonları bulunmaktadır. Oyunlar içerisindeki yorumlara bakıldığında bazı oyuncuların yardımsever olmanın heyecanını yaşamak için kendisi ve arkadaşlarının “polis” memuru olmak istediğini, oyunlar içerisinde geçen dağ yamacındaki kazalar ve hatta şüpheli palyaçolar gibi şeylerle başa çıkmak ve oyunlarda sorunlar yaşayan insanları doğru yöne yönlendiren kişi olmaktan hoşlandıklarını ifade etmektedirler. Bu sebep ile Grand Theft Auto V piyasaya sürülmesinden sonraki ilk 24 saatte olağanüstü satış rakamlarına ulaşarak yeni rekorlar kırmıştır. Tek başına bu gerçek bile video oyununun ve tüm “GTA” serisinin ne kadar popüler olduğunu göstermektedir. Ayrıca çok sayıda ilgili oyun inceleme sitesinde “Grand Theft Auto V” (%97) gibi yüksek yüzdelik payı ile iyiden çok iyiye şeklinde değerlendirmeler aldığı tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili seçilmesi yeterli araştırmacı geçmişini oluşturduğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers video oyunları sadece görselleri ve oynanışı geliştirmekle kalmayan, aynı zamanda yeni birinci şahıs görünümüyle şimdiye kadarki en iyi oyun oynamanın yeni bir yolunu sunan inanılmaz derecede iddialı bir gelişme göstermiştir. Ayrıca Grand Theft Auto V oyunu PS3 oyununun PS4’e doğru şekilde nasıl getirileceğini de göstermektedir. Daha fazla trafik yoğunluğu, yayalar ve daha iyi grafikler içeren büyük ölçüde geliştirilmiş açık dünyası ile Grand Theft Auto V video oyunu PS4’te oynana bilen güzel oyunlar olup aynı zamanda çok iyi geliştirilmiş birinci şahıs modlarının eklenmesiyle de oyunların seçimi konusunda önemli bir fark oluşturmaktadır. Bunun dışında Grand Theft Auto V video oyunu oyun seçiminde öne çıkaran ve bu oyunu oynayan birçok Grand Theft Auto V hayranları oyunu suç fantezilerini canlandırmak için bir sanal alan olarak kullanmaktadır. Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers oyuncularının bazıları bir araba çalarak, polis tarafından kovalanıp kargaşa yaratmak için bazı oyuncular ise bunu tam tersi şekilde kanun koyucu veya yönlendirici “polis temsili” olarak oynamak istemektedirler. Grand Theft Auto V oyunu sohbet odaları ve biraz hayal gücü yardımıyla, son zamanlardaki en popüler olan diğer sürümleri de dâhil olmak üzere, “polis” olarak rol yapmanın bir yolunu keşfetmişlerdir.

Binlerce kiři Grand Theft Auto V video oyunu on-line bir tür polis simülatörüne dönüřtörmek için LSPDFR (Grand Theft Auto V'in PC versiyonu için geliştirilmiş, oyunu tamamen bir kolluk kuvvetleri simülasyonuna dönüřtören polis modifikasyonudur) modunuda kullanmaktadır. Bu sebep ile Grand Theft Auto V oyunu ortaya koymayı düřündüğümüz “polis temsili” ile ilgili yeterli oyun seçimi niteliklerini oluřturduđu tespit edilmiřtir. Grand Theft Auto V video oyunu çođu rol oyuncusu ve mod yapımcısı gibi girişimci gruplardan oluřmaktadır. Polis üniformaları giymek ve kolluk kuvvetleri araçlarını sürmek için farklı modlar kullanarak oyun hayranları tarafından oluřturulmaktadır. Rutin trafik durdurmaları ve devriyeleri gibi senaryolar yaratarak, hatta bazen yüksek hızlı araba kovalamacalarına girmektedirler. Bazı oyuncular ise bu rolleri çok ciddiye almaktadırlar. Gerçek polis telsiz kodlarını ve polis protokollerini (ya da en azından protokol olduđuna inandıkları şeyleri) takip etmektedirler. Suç olayının kapsamının tek bir memur için çok fazla olduđunu düřündüklerinde ilave destek çağırarak hatta oyun mikrofonlarına “10-4” diye mırıldandıkları gerçek hayatta polisle yaşadıkları deneyimlerden ve polis dizilerinden ve arařtırmalardan ilham aldıkları gözlemlenmiřtir. Ancak rol yapma oyuncuları “gerçekçiliđe” odaklanmak ve birini ezmek gibi oyun içi aksilikleri güleräk karřılamaya daha yatkın olduđu, yapılan yorumlarda bazı oyuncularında gerçek bir memur olduklarını ifade etmediğini belirtmek gerekmektedir. Çünkü Grand Theft Auto V video oyunu polis olarak oynamak isteyen kişiler için geliştirilmemiş olup oyuncular her şeyi kendileri ayarlamaktadırlar. Gruplar oluřturarak ve oyunun küçük paylařımlı örneklerinde bir araya gelerek, burada bir senaryoyu canlandırmakta veya dođaçlama yapmaktadırlar. Tipik bir rol yapma oturumunda, bazı insanlar polisleri, diđerleri ise sıradan vatandaşları oynamakta ve oluřturulan gruplar sayesinde milyonlarca insan etkileřime girebilmektedir. Grand Theft Auto V video oyuncuları banliyölerde ve dađ yamaçlarını kapsayan oyun bölgelerinde gruplanarak organize olmaktadır. Oyunda görevleri seçtikçe bazı oyuncular sevk rolünü üstlenerek sahadaki memurlara emir ve bilgi vermektedir. Vatandaş oyuncular ise seçilen suçları işlemek için talimatlar alabilirler, ancak genellikle sadece oynayıp neler olabileceğini görmektedirler. Yapılan yorumlarda Grand Theft Auto V video oyunu polis rol oyuncuları suçların çoğunun dođaçlama olduđunu örneğin, bir oturumdaki bir oyuncu bir araba çalmaya çalışarak polisi yüksek hızlı bir takipte yönlendirebilmektedir. Polis oyuncuları daha sonra

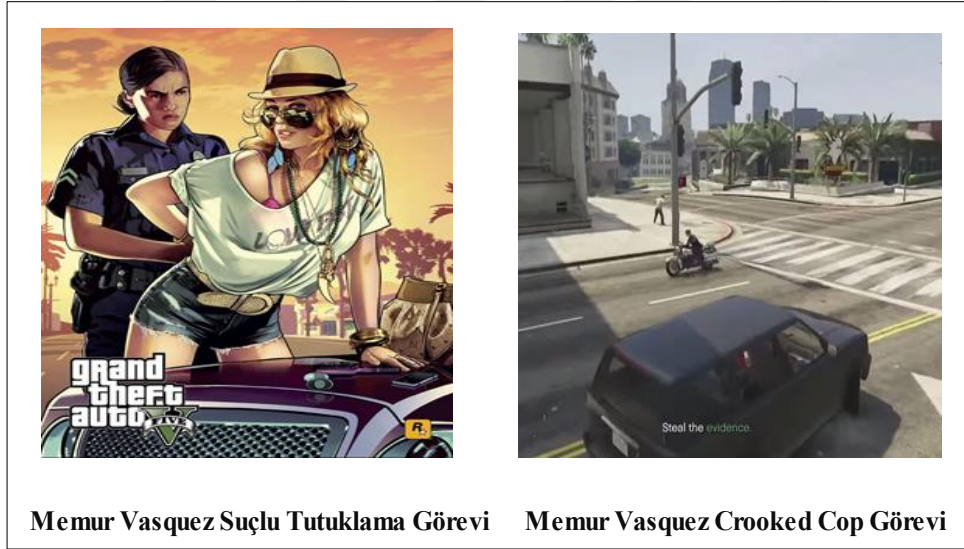
kovalamacanın nereye gittiğini veya sonucun ne olacağını bilmeden tepki vermek zorunda kaldıklarını ve bunun daha eğlenceli olduğunu ifade etmektedirler. Bu durumun sunuculara ve oturumlara bir sürpriz ve gerçekçilik duygusu kattığı bu sebep ile Grand Theft Auto V video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili metodolojik bir araç seti olan DiGAP’ın yeterli sınırlar niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V video oyunu “analiz yaklaşımı” olarak çalışmada veri analizi olarak betimsel analiz türü kullanılacaktır. Betimsel analiz, veri noktalarını tanımlamaya, göstermeye veya faydalı bir şekilde özetlemeye yardımcı olan ve böylece verilerin tüm koşullarını karşılayan örüntülerin gelişmesini sağlayan bir tür veri araştırmasıdır. Her analiz türü farklı sonuçlara, çıkarımlara, yorumlamalara ve anlamlara yol açabilmektedir. Bu sebep ile Grand Theft Auto V video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili metodolojik bir araç seti olan DiGAP’ın yeterli analiz yaklaşımı niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V video oyunu betimsel analiz kısmı analiz düzeyine karar verilmesi, kelime, kelime anlamı, ifade, cümle, temaların seçilmesi ve kavramlar için kodlama oluşturulacaktır. Sonrasında kavramların varlığı veya sıklığı için kodlama yapılmasına karar verilmesi, kavramlar arasında ayrımların yapılması, metinlerin kodlanması için kuralların belirlenmesi, ilgisiz olan bilgilerin çıkarılması ve sonuçlarını analizi edilmesi şekilde yürütülecektir. Bu sebep ile Grand Theft Auto V video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili metodolojik bir araç seti olan DiGAP’ın yeterli kodlama teknikleri ve veri çıkarma niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V video oyunu betimsel analiz verilerinden elde edilen sonuçlar ışığında çalışmada değerlendirmeler, tartışmalar ve öneriler bölümünde çalışmanın sonuçları raporlanarak, bilimsel bilgiye katkısını kesin bir şekilde belirtilecektir. Metodolojinin doğrulanması, tekrarlanması veya karşılaştırılması ve kritik olarak iyileştirilmesinin yolunu açmak için çok önemli olup bilim açısından araştırma sürecinin şeffaflığını ortaya çıkaran, verilerin ve sonuçların bilimsel topluluk ve toplumun tamamı içinde paylaşılmasını içerecektir. Bu sebep ile Grand Theft Auto V video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili metodolojik bir araç seti olan DiGAP’ın raporlama ve şeffaflık niteliklerini karşıladığı tespit edilmiştir.

4.1.3. Video Oyununun Betimsel Analizleri

Çalışmada betimsel analiz bölümünde polis temsiline olduğu video oyunu Grand Theft Auto V olarak belirlenmiş ve amaçlı örneklem sınırlılığında sadece bu oyunlar ele alınmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz ile irdelenerek kategoriler ortaya koyulmuştur. Betimsel analiz, veri noktalarını tanımlamaya, göstermeye veya faydalı bir şekilde özetlemeye yardımcı olan ve böylece verilerin tüm koşullarını karşılayan örüntülerin gelişmesini sağlayan bir tür veri araştırmasıdır. Grand Theft Auto V video oyunlarından gözleme dayalı olarak (video oyunları oynanarak) elde edilen kesitler altı başlık altında çözümlenerek betimsel analiz kısmı aşağıdaki şekilde yürütülmüştür;

Polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi; Grand Theft Auto V oyununda polis tasvirlerinin birçok biçim aldığı görülmektedir. Oyunda polis memurları yolsuzluk ve şiddeti örnekleyen düşmanlar veya korumak ve hizmet etmek için ellerinden geleni yapan hayırsever güçler olarak görünebilmektedir. Polis vahşeti ve ırkçılığına karşı protestolar, video oyunlarının polisi tarafsız adalet hakemleri olarak tasvir etme yeteneğini altüst ettiği ve bu da oyun geliştiricilerinin gelecekte polisi temsillerini nasıl sunacakları konusunda iyi ve kötü polis ikilemi oluşturmayacak şekilde tekrar düşünceleri gerektiği gözlemlenmiştir. Çalışma kapsamında Grand Theft Auto V oyununa bakıldığında oyuncu üstlenmek istediği görevleri belirleyebilir ve çeşitli karakterlerle ilişkileri bu seçimlere göre değiştirebilmektedir. Oyun, devasa haritaları ve oyuncuya Los Angeles'a benzer şekilde Rockstar North tarafından tasarlanan Lan Santos şehrini keşfedebilmesi için verilen özgürlük şeklinde sunulduğunu tanımlayabiliriz. Grand Theft Auto V devasa Los Santos metropolü, benzersiz bir özgürlük sağlayan kapsamlı bir şekilde tasarlanmış bir sanal alan gibi yayılmış olduğu tespit edilmiştir. Açık dünya oyunları için yeni bir standart oluşturmakta olup konu açısından, bir video oyunundaki üç iç içe geçmiş suç kahramanının karmaşıklıkları, video oyunu hikâye anlatımında yeni bir alan sunmaktadır. Dahası, tüketicilik ve medya sansasyonu gibi güncel konulara yönelik mizahi yaklaşımı, modern topluma yönelik büyük ölçüde eleştirel bir bakış açısını yansıttığı da tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V yan aktivitelerin çokluğu oyuna boyut katmakta olup, oyuncular sokak yarışı, golf ve derin deniz dalışı gibi çok çeşitli aktivitelerde bulunabilmektedirler. Bu aktiviteler sadece dikkat dağıtmak için değil, aynı zamanda dünyaya sorunsuz bir şekilde entegre olmak, teşvikler ve yeni deneyimler sağlamak için bu yan aktivitelerin zenginliği ve

çeşitliliği, oyuncuların ana olay örgüsü tamamlandıktan uzun süre sonra bile geri dönebilecekleri bir oyunun hayatına katkıda bulunduğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V olay örgüsünü ve karakter gelişimini desteklemek için ara sahneleri, görevleri ve sohbeti kusursuz bir şekilde bir araya getiren karmaşık anlatı taktikleri kullanılmaktadır. Genellikle sinematik kalitede olan ara sahneler, yönetmenlik ve prodüksiyon değeri açısından üst düzey film sekanslarıyla rekabet etmekte olduğu görülmektedir. Seslendirme olağanüstüdür, her karakteri hayata geçiren performanslar ve sohbet net, iyi yazılmış ve sıklıkla mizah ve toplumsal hicivle süslemeler yapıldığı görülmektedir. Görevler ve soygunlar, hem oyun yönleri hem de hikâyeyi ilerletme teknikleri olarak hareket ederek anlatı çerçevesinin temel bileşenleridir. Her görev, karakterlerin geçmişleri, kişilikleri ve olgunlaşan ilişkileri hakkında daha fazla şey ortaya çıkarmak için tasarlandığı, özellikle soygunlar, dikkatli bir hazırlık ve uygulama gerektiren zor, çok parçalı aktivitelerdir ve ayrıca olay örgüsünü ilerleten önemli anlatı kilometre taşları olduğu görülmektedir. Buna göre Grand Theft Auto V polis karakterlerinden bazıları aşağıdaki gibidir;



Görsel 5: Grand Theft Auto V Polis Karakter Memur Vasquez

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Memur Vasquez, Los Santos Polis Departmanında polis memuru olarak görev almakta olup ancak daha sonra yolsuzluğa bulaşmıştır. Üniformasındaki 2 rozete göre rütbesi polis memuru 3'tür. Vasquez, Grand Theft Auto V Protagonisti'nin onu kovalaması ve kanıtı alması gereken "crooked cop" görevinde görülmektedir. Bu onun bilinen tek görünümüdür ve evrak çantasını almak için çalışırken öldürülmektedir. Grand Theft

Auto V tanıtım görsellerinden birinde ve Grand Theft Auto Online da küçük bir karakter olarak görülmektedir.



Görsel 6: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Ronson

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Los Santos Polis Departmanında bir polis memurudur. Rütbesi polis memuru 2'dir. GTA V'in resmi internet sitesinde ve Davis Şerif Karakolu'nun önündeki pankartta bir kadın polis memuruyla yumruk tokuştururken görülmektedir.



Görsel 7: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Albert Stalley

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Memur Albert Stalley Little Portola, Rockford Hills, Los Santos'ta çalışan bir Los Santos Polis Departmanı Trafik görevlisidir. Stalley'in üniforması, genel kısa kollu Los Santos Polis Departmanı üniforması ve rozetini örten yüksek görünürlüklü sarı bir yelek ve Los Santos İlçe Şerif rozeti bulunan bir şapkadan takmaktadır.



Görsel 8: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Jernigan

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Memur Jernigan, Los Santos şehrindeki Los Santos Polis Departmanında çalışan ve genellikle Mission Row Polis Karakolu'nda bulunan kadın bir polis memurudur. Üniformasında çizgi bulunmadığı için rütbesi Subay Polis 1'dir. Grand Theft Auto V Chopper Tail (Vasquez öldürüldüğü için onun yerini aldı) görevinde bir motosikletli memur olarak veya ayrıca Los Santos Polis Departmanı memuru olarak araba kaynağı görevleri sırasında kovalamaca yapmak için bir şerif kruvazörü veya polis aracında da bu görevler sırasında bazı arabaları korurken de görülmektedir.



Görsel 9: Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Vincent Effenburger

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Memur Vincent Effenburger, The Diamond Casino & Resort güncellemesiyle tanıtılan Grand Theft Auto Online da görünen ana karakterdir. Memur Vincent'ın geçmişi hakkında hiçbir şey bilinmemekte olup soyadının Çek veya Alman kökenli olduğunu ima edilmektedir. Memur Vincent, aşırı görkemli ve etkileyici bir şekilde konuşma alışkanlığı olan arkadaş canlısı bir polis memurudur.

Hukukun temsilcisi olarak polis; Grand Theft Auto V üstlenebileceğiniz birçok farklı rol bulunmakta olup, yapılan yorumlardan bazı oyuncuların suç rollerini bırakıp polis rolünü seçmek istediği gözlemlenmiştir. Oyunda yasaları çiğnemek, Los Santos'ta yürüyen birçok Grand Theft Auto V karakterinin yaşam tarzı haline geldiği tespit edilmiştir. Ancak, polis memuru olarak kariyer yapmak isteyenlerin benzersiz bir modu etkinleştiren bir hile koduna erişmeleri gerekmektedir. İronik olarak, uygulamaya başlamadan önce yasayı çiğnemeniz ve şehirde bir kursa kaydolmanız veya rozet kazanmanıza yardımcı olacak görevler üstlenmeniz için polis akademisi bulunmamaktadır. Oyuncuların oyunda ironik bir şekilde polis olma yolunda atacakları ilk adım, adalet arayışınızda yerel memurlardan bir polisin arabasını çalmaktır. Oyunda polise ait bir aracın sürücü koltuğuna geçmenin birçok yolu bulunmak, ancak bu yöntemler karakterinizi de tehlikeye atabilmektedir. Grand Theft Auto V oyun mekaniklerinde evrenin yasalarıyla düzgün bir şekilde paralel olduğu, mekanikler oyunun nasıl oynanacağını, neyin yapıp neyin yapılamayacağını dikte etmektedir. Ancak genellikle video oyunlarının toplumsal yasalarla nadiren bir paralelliği olduğu veya en azından herhangi bir anlam taşıyan bir paralelliği bulunmadığı gözlemlenmektedir. Oyunlarda toplumsal yasa yoktur, ancak kahramanın ya üstünde ya da ondan muaf olması durumları dâhil olmamaktadır. Grand Theft Auto V oyunu kahramanlarının asla kanunu düşünmek zorunda kalmadığı, kahramanın kanunsuz bir dünyada ya da kanunları uygulamadığı kanunun dışında hareket etmekte özgür oldukları tespit edilmiştir. Kahramanın aleyhine neden olacak davranışlar olsa bile, kalıcı bir sonuç nadiren görülmektedir. Grand Theft Auto V suç üzerinde gerçekçi sonuçlarla geliştirilmeyecek, ancak bir oyun oyuncunun uyması gereken bir kod belirlediğinde bile, kanunun kolayca üstesinden gelinebilen sadece küçük engeller koyduğunu göstermektedir.



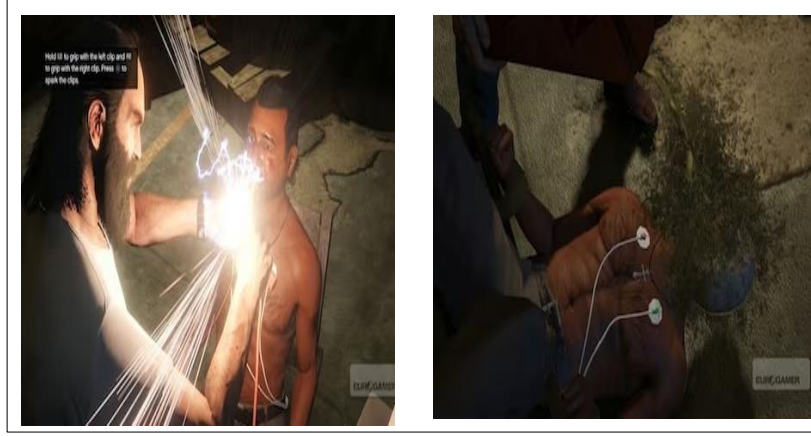
Görsel 10: Grand Theft Auto V Bazı Polis Karakteri Görseli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grand Theft Auto V oyununda beş yıldızlı bir suç derecesi elde etmek, oyuncunun kaybettiği anda silinen eğlenceli bir “hayatta kalma modu” meydan okuması şeklinde aktarılmaktadır. Video oyununda bir karakterin hemen hemen her şeyi yapabileceğini, ancak kendisini başka birinin yasalarına göre sınırlaması gerektiğini bilmek yaratıcı problem çözmeyi zorlayarak, karakter gelişimini uzatmakta ve dünyayı daha dolu hissettirerek, kahramanın içindeki yerini daha inandırıcı hale getirmektedir. Ayrıca yasayı çiğneme kararını çok daha ağır basmakta ve bu durumu zorlanması kararın geri kalan hikâye boyunca oyuncuyu rahatsız edeceğini bilmek, kahramanın öldürebilme haklılığını gösterip yoluna devam edebilmesinden çok daha büyük bir dram olduğunu belirtmek gerekmektedir. Oyunda hukuk işe yarayan bir şey değildir, ancak muhtemelen etkili bir şekilde uygulanması çok zor olduğu için, ilginç bir şekilde keşfedilmemiş bir fikir olarak gösterilmektedir. Ancak eleştirmenler ve geliştiriciler oyuncu girdisinin ortam için hayati önem taşıdığını savundukça, bu girdinin aslında ne kadar az şey ifade ettiğini görmek bu durumu daha da garipleştirmektedir. Her biri kahramanı ya erdemli bir polis ya da sert bir anti-kahraman yapıyorsa, kararlar hiçbir şey ifade etmemekte, karakterler bilmedikleri bir alanda yürümek ve kendilerini denetlemek zorunda kaldıklarında onlar hakkında gerçekten oyun ilerledikçe daha farklı detaylar olduğunu sonucuna varılmıştır.

Polisin militarizasyonu ve şiddet; Grand Theft Auto V video oyununda hikâye ve ana görevlerin suçla karakterize edildiği görülmektedir. Oyunda odak noktası iyi düşünülmüş ve sinematik olarak sunulan saldırılardan oluşmaktadır. Gerçek olay gerçekleşmeden önce, oyuncunun görevi yerine getirme yöntemine karar vermesi gerekmektedir. Daha sonra bir ekip oluşturarak seçilen üyenin becerileri ne kadar iyi olursa, ganimet payı da o kadar yüksek olmaktadır. Oyuncunun ayrıca görevden önce bazı şeyleri organize etmesi gerekmektedir. Örneğin kaçış arabalarına ve özel silahlara ihtiyaç vardır ve yer araştırılmalıdır. Oyuna başlamak çeşitli bireysel adımlar tamamlandığında gerçekleşmektedir. Önceki tüm “Grand Theft Auto” oyunları gibi Grand Theft Auto V şiddet veya işkence sahneleri ile tartışmalara yol açmaktadır. Oyuncu olarak bazı polis veya diğer karakterlerin bir suçluyu veya ele geçirdiği diğer rakibini işkenceye tabi tutması şiddetin boyunun yüksek olduğu sahnelere sahiptir. Bunlardan bazıları su işkencesi, diz kapaklarına ve cinsel organlara bir anahtar

kullanma, elektrik çarpması ve hatta oyuncunun pense kullanarak diş çekimi yapabileceği bir eylemler içermekte olduğu tespit edilmiştir.



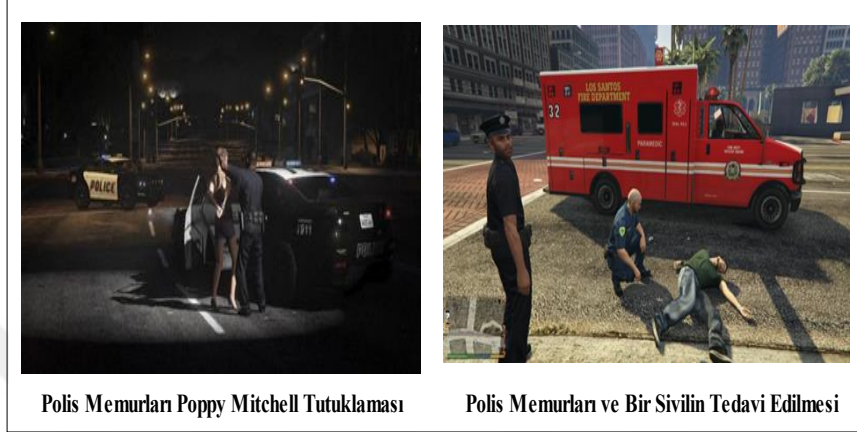
Görsel 11: Grand Theft Auto V Oyuncunun Bir Kurbana İşkence Sahnesi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grand Theft Auto V oyununda polisliğin militarizasyonu katlanarak arttığı ve kolluk kuvvetlerinin birçok yerinde zaten sorunlu olan kültürü çok daha kötü bir hale getirdiği tespit edilmiştir. Yerel polisin sanki savaştaki askerlerin görünüşünü, silahlarını ve davranışlarını üstlendiği bu militarizasyonun sonucu, oyun içerisinde halkın hem daha az güvende hem de daha az özgür olduğu ironisini algılatmaktadır. Oyunda ister günlük yaşamlarında ister bir gösteri sırasında militarize edilmiş polisle karşılaşanların, bir memurun militarist zihniyetinin bir sonucu olarak ölme veya yaralanma olasılığı çok daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Otorite ve güç kullanımı; Polisin güç kullanımına ilişkin kamuoyunun algısı, kolluk kuvvetlerindekiilerden çok daha farklı olduğu ve bir polis memurunun işini güvenli bir şekilde tamamlamasına direnmek, onunla savaşmak veya onu engellemek isteyen kişilerle sürekli olarak karşılaşmaktadır. Polis ve kolluk kuvvetleri, ceza kanunlarının yetkilendirildiği şekilde tutuklama yapmak, kaçmayı önlemek veya direnişi aşmak için makul güç kullanma yetkisine sahip olduklarını kabul etmek ve kendi güvenlikleri ve meslektaşlarının güvenliği ve refahı için, kolluk kuvvetlerinin güç kullanımını düzenleyen yasaları bilmeleri kritik öneme sahip olduğunu ifade etmek gerekir. Grand Theft Auto V video oyunlarında kolluk kuvvetlerinin tasvirinde sağlıksız bir şeyler olduğu, oyunların onlara karşı şiddeti tasvir etmesindeki neşede rahatsız edici durumların olduğu tespit edilmiştir. Oyundaki şiddet, oyunların kendisi kadar eskidir ve polis memurlarını vurmak da bir tema olarak özellikle yeni olmadığı Grand Theft Auto

V oyununda, kahramanların polis memurlarına yönelttiği bolca şiddeti içermektedir. Grand Theft Auto V ve diğer oyunlar sosyal medyada çok pazarlanan ayrıca eskisinden çok daha yüksek bir sunum standardı bulunan ve oyunlardaki şiddetin hedefleri artık tanınabilir şekilde insan olduğu, oyuncuların eğlenmesi için vahşice saldırıya uğramalarına gerçekçi şekillerde konuşup tepki verebildiği görülmektedir.



Görsel 12: Grand Theft Auto V Görev Başında Polis Memuru Görselleri-1

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu değişikliklerin net sonucu, medyamızın en büyük unsurlarından bazılarının şiddet içeren oyunlar olması ve oyun içi şiddetin hedeflerinin genellikle kolluk kuvvetleri olduğu tespit edilmiştir. Bunun kendi başına düşünülmesi gereken bir konudur. Grand Theft Auto V video oyununda elbette şiddetin gerçek olmadığını ve insanların hali hazırda olduklarından daha fazla şiddet yanlısı olmayacağını hepimiz biliyoruz, ancak bir oyunun sizi şiddet yanlısı yapmayacağı, kolluk kuvvetlerini düşman olarak sunmanın dikkate değer olmadığı anlamına gelmemektedir. Özünde yanlış değil, ancak tamamen sağlıklı bir durum olduğunu da hissettirmemektedir. Video oyunlarında acımasızca katledilmesi kabul edilebilir olan insanların ve şeylerin listesinin çok uzun olmadığı, çoğunlukla, tarikat üyeleri, suçlular, canavarlar ve robotlardan oluşmaktadır. Maalesef bu listeye girebilmek için insandan daha az olarak görülmeniz veya bir oyuncunun size karşı şiddeti hazmedebilmesinin yanı sıra bu şiddetten zevk alabilmesi için insanlığınızdan sıyrılmış olmanız gerekmektedir. Grand Theft Auto V gibi video oyun tasarımındaki son trendler göz önüne alındığında, polis memurlarının da artık bu listede olduğunu rahatlıkla ifade edilebilmektedir. Bir video oyunu oynamak her zaman güçle doğrudan ilişkili olup bir oyun oynamanın güce sahip olmak ve engelleri aşmakla ilgili olduğunu vurgulayabiliriz. Oyuncular, çok oyunculu oyunlarda olduğu gibi

birbirlerini alt etmeye çalışırlar veya puanlarını başarılarını oyunda yarıştırmaktadırlar. Oyuncular, engelleri aşarak, oyun içi karakterleri çeşitli stratejilerle yenerek ve geliştiriciler tarafından sunulan başarıları tamamlayarak oyunu yenmeye çalışmaktadırlar. Bu tür video oyunlarının özellikleri, oyuncular arasında bir hiyerarşi olduğunu daha iyi bir başarı yüzdesine sahip bir oyuncunun, o belirli oyunda diğer oyuncudan daha güçlü olduğunu ifade etmek gerekmektedir.



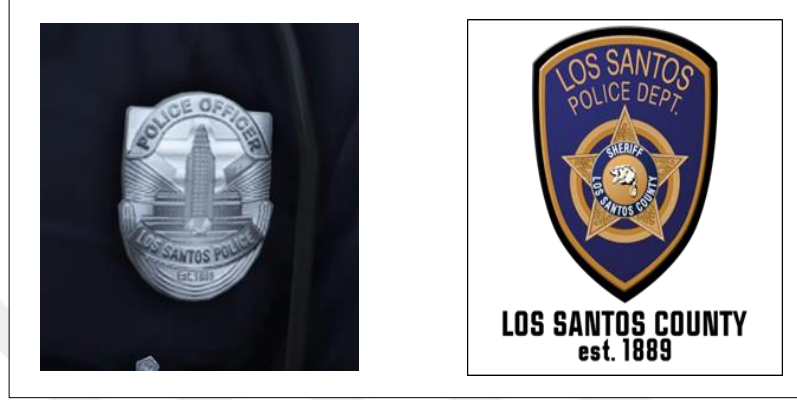
Görsel 13: Grand Theft Auto V Görev Başında Polis Memuru Görselleri-2

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grand Theft Auto V oyununda olduğu gibi diğer video oyunlarında çeşitli güç ilişkileri düşünülebilse de, oyun tasarımcısının oyuncular üzerindeki gücü ve oyuncuların tek oyunculu bir oyun üzerindeki gücü gibi, bu çalışmanın odak noktası belirli bir oyunda oyuncuların birbirleri üzerindeki gücü olduğunu belirtmek gerekmektedir. Video oyunu oyuncularına göre, ceza korkusu, ne bir takımında ne de bireysel oyunda, otorite ve güç kullanımı bir güç faktörü olarak dikkate almadığı sonucuna varılmıştır.

Polis karakterlerinin insanileştirilmesi; Grand Theft Auto V video oyununda oynanabilir çeşitli aktörler oyunun temelini oluşturmaktadır. Bu seride kahramanların tasarımına büyük önem verildiği gözlemlenmiştir. Oyun, oyuncuya ilgili kahramanın hayatındaki ayrıntıları aile sorunları, arkadaşlarla yaşanan stres, varoluşsal korkular ve benzerleri gibi inandırıcı bir şekilde aktardığı tespit edilmiştir. Karakterler yalnızca anlatım düzeyinde değil aynı zamanda oynanış açısından da farklılık göstermektedir. Her kahramanın, kişiliğini kısmen yansıtan farklı becerileri ve istatistikleri bulunmaktadır. Bu karakter değerleri, özel beceriler, dayanıklılık, itme, güç, sinsilik, uçuş, araba kullanma şeklinde bölünmüştür. Ana karakterin istatistikleri oyun boyunca birbirine yakın olsa da, belirli yetenekleri açısından her zaman farklılık göstermektedirler. Grand

Theft Auto V Los Santos Polis Departmanı, Los Angeles Polis Departmanı'na benzer bir rütbe ve hiyerarşi sistemini takip ettiği tespit edilmiştir. Bazı Los Santos Polis Departmanı memurlarının üniforma kollarında, departmandaki rütbelerini gösteren rozetler bulunmaktadır. Bu rozetlerin, oyunun diğer sürümlerdeki rozetlerle neredeyse aynı olduğu görülmektedir. Rütbe işareti olmayan memurlar, Polis Memuru I ve II'yi temsil ettiği tespit edilmiştir.



Görsel 14: Grand Theft Auto V Polis Rozetleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Los Santos Polis Departmanı memurları gerçek hayattaki meslektaşlarına benzer lacivert üniformalar giymektedirler. Siyah kravatlı kısa kollu veya kapalı uzun kollu gömlekler giyerler ve rozetleri sol tarafta gösterilmektedir. Memurların rütbelerini belirtmek için kollara Chevronlar takılmaktadır. Bellerinde çift şarjörülü bir kese, bir omuz mikrofonuna bağlı bir kordonlu radyo, kelepçe keseleri ve bir Glock 38 içeren bir kılıf bulunan bir görev kemeri bulunmaktadır. Memurlar gözlük, saat ve kol manşeti gibi birçok aksesuarla ortaya çıkabilirken, görev şapkaları takanlar yalnızca polis karakollarında yürüyerek görülebilmektedir. Memurlar ayrıca vücut zırhı işlevi gören (daha fazla sağlık sağlayan) polis yeleklerini de kullanmaktadırlar. Yelek, yardımcı kemerin yerini alır ve oyuncu 3 yıldızlı aranma seviyesine ve daha yüksek seviyeye sahip olduğunda memurlar tarafından giydirilmektedir. LSIA (Los Santos Uluslararası Havaalanı) devriye gezen memurlar bu vücut zırhını giyer, genellikle görev şapkaları ve/veya gözlükleri takmaktadırlar. Ancak kadın memurlar vücut zırhı kullanmamaktadır. Rozetler gümüş ve altın rengindedir ve oval bir şekle sahiptir, gerçek LAPD (Los Angeles Polis Departmanı) rozetlerinin yuvarlak damla şeklinden farklıdır, rozetin üst kısmını çerçeveleyen iki nokta ve ayrıca bir rozet numarası bulunmaktadır. Ayrıca, şehir mührü yerine çevik kuvvet kıyafeti giymiş iki memurun bir sivil

sürüklediği bir tasarıma sahiptirler. İşaretsiz Kruvazörlerdeki dedektifler üniforma giymiyorlar ve çoğunlukla smokin giymektedirler; Los Santos Polis Departmanı birimleri olduklarına dair görünür bir kimlikleri bulunmamaktadır.



Görsel 15: Grand Theft Auto V Polis Kıyafetleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grand Theft Auto V açık dünya tasarımını anlatı ve sosyal karmaşıklıkla başarılı bir şekilde birleştirerek yalnızca eşsiz bir keyif sağlamakla kalmayıp aynı zamanda günümüz toplumu için eleştirel bir ayna görevi görerek onu diğer oyunlardan ayıran bir oyun olduğu tespit edilmiştir. Oyuncu etkileşiminin bir diğer önemli kısmı özelleştirmedir. Oyun, oyuncularına karakter, araç ve mülk özelleştirmesi için birçok seçenek sunmaktadır. Bu düzeydeki özelleştirme, oyuncuların deneyimlerini özelleştirmelerine izin vererek oyuncu-oyun etkileşimini güçlendirmektedir. Karakter ve araç özelleştirmesi, karakterler için giyim ve dövmelemlerden performans artışlarına ve arabalar için basit kozmetik ayarlamalara kadar her şeyi içermektedir. Los Santos Polis Departmanı suçla mümkün olan en agresif ve dengesiz şekilde mücadele ettiği ve durdur ve ara, gösterişli polis kovalamacaları ve sersemletici silahların ve hizmet tabancalarının serbestçe kullanımı gibi toplumla iletişim yoluyla gerçekleştiği tespit edilmiştir. Los Santos Polis Departmanı memurları ve arabaları Los Santos sokaklarında çok nadiren görünmektedir. Erkek polisler için üç karakter modeli vardır: siyah, beyaz ve hispanik, ancak yüz özelliklerinin farklı olduğu görülmektedir. Siyah ve beyaz karakter modeli özel seslere sahipken (her biri altı sese sahip), hispanik karakter modeli rastgele bir NPC sesine sahip olmaktadır (bazen bir kadın NPC sesi kullanır). Grand Theft Auto V, seride kadın subayların da yer aldığı ilk oyundur; ancak bunlar çok nadir

görülmekte olup yalnızca iki karakter modeli vardır: siyah veya beyaz tenli olup her birinin kendi sesleri bulunduğu sonucuna varılmıştır.



Görsel 16: Grand Theft Auto V Polis Karakterleri-1

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Los Santos Polis Departmanı memurlarının çok saldırgan ve şiddetli oldukları, polis vahşetinin çok yaygın olduğu, örneğin Eye in the Sky görevi sırasında Mission Row Polis Karakolu lobisinde bir memurun copunu bir şüphelinin boynuna bastırıldığı gösterilmektedir. Los Santos Polis Departmanı aşırı derecede yozlaşmış ve sistematik olarak ırkçı olduğu ve ayrıca fahişeleri işe alıp onlarla seks yaptıkları ima edilmekte, ancak bu oyunda görülmemektedir. Bunlara rağmen, Los Santos Polis Departmanı aslında iyi, yozlaşmamış memurların olduğu ima edilmektedir. Los Santos Polis Departmanı memurları genellikle kendi iyilikleri için fazla saldırgandırlar ve sağduyu yerine saldırganlıklarının kontrolü ele geçirmesine izin vermektedirler. Takip sırasında kendi arabalarına ciddi şekilde zarar vermek, tam hızda pervasızca araç kullanmak, ateş altındayken açıkta durmak, çoğunlukla kalitesiz silahlarıyla zırhlı veya ağır silahlı araçlara ateş etmek, şüpheli grupları tarafından ezildiklerinde destek çağırmamak, açıkça görülen sivri uçlu şeritlerin üzerinden geçmek ve kendi lastiklerini patlatmak, yanan ve patlamak üzere olan bir aracın arkasında siper almak veya yakınında durmak, karşıdan gelen araçlara ateş etmek, otoyolun yanlış tarafında yol barikatları kurmak, silahlı şüpheliler tarafından açıkça izlenilen ve korunan alanlara dalmak, diğer memurlara arabalarıyla çarpmak ve bazen bunun sonucunda onları öldürmek, kendi hayatlarını hiçe sayarak ağır silahlı bir şüpheliye körü körüne saldırmak, formasyonda kalma veya geri çekilme emirlerini tamamen görmezden gelmek ve namlu alevlerinin

pozisyonlarını ele vermesine neden olacak şekilde karanlık bir alanda silahlarıyla ateş etmek yer aldığı görülmektedir. Ancak, görevleri sırasında en azından bir gerçekçi prosedürü takip ettikleri görülmekte olup bunlar arasında polis araçlarının ışıkları ve sirenleri açıksa ve bir kavşağa yaklaşıyorlarsa, yavaşlamakta (şüphelinin aracına yakın olmadıkları sürece) veya kavşaktaki sirenlerini “phaser” tonuna çevirmekte ve kavşağı geçtikten sonra, sirenleri her zamanki “vail” tonuna geri çevirdikleri görülmektedir.



Görsel 17: Grand Theft Auto V Polis Karakterleri-2

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Toplum ve polis ilişkisi; Grand Theft Auto V, açık bir evren ve toplumsal eleştiriyle şimdiye kadar yaratılmış en inanılmaz video oyunu dönüm noktalarından biri olduğu tespit edilmiştir. Rockstar Games tarafından geliştirilen video oyunu, modern hayata keskin, hicivli bir bakış açısıyla Amerikan toplumu, siyaseti ve medyasına dair geniş bir iğneleyici sözler ve alaylı ifadelerle eleştirildiği gözlemlenmiştir. Grand Theft Auto V toplumsal yorumların en dikkat çekici noktalarından biri, yaratıcıların Amerika kültürünü komik bir şekilde tasvir etmektedir. Bu oyun, Amerikan tüketiciliğini, siyasi yolsuzluğunu ve medya sansasyonelizmini alaya almak için Los Angeles, Los Santos’un abartılı bir versiyonunu kullanılmaktadır. Dahası, alaycılık tonu neredeyse tüm medyaya nüfuz etmiş ve bu, gerçek olayların bir uzantısı olarak radyo istasyonları ve reklamlar şeklinde güçlendirildiği tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V suç, yolsuzluk ve Amerikan Rüyası gibi konuları ele almakta olup, oyunda tasvir edildiği gibi, bu iki olay Amerikan medeniyetinin aykırıları değil, daha ziyade temel yönleri olduğu tespit edilmiştir. Oyundaki anlatı ve karakter gelişimi, suçun sıklıkla kurumsal başarısızlıkların sonucu olduğunu göstermekte olup, ancak refah ve başarı vaat eden

Amerikan Rüyası kesinlikle yanıltıcıdır. Bu argüman, hem büyüleyici hem de etik açıdan sorgulanabilir olarak tasvir edilen banka soygunları ve diğer yüksek riskli suç eylemleri içeren görevler tarafından büyük ölçüde desteklendiği tespit edilmiştir.



Görsel 18: Grand Theft Auto V Suç Karakterleri Michael, Franklin, Trevor

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grand Theft Auto V sosyal eleştirisinin bir diğer önemli bileşeni, sosyoekonomik eşitsizliği ve sınıf çatışmasını nasıl doğru bir şekilde tasvir edilmektedir. Los Santos, hızlı tempolu görevler oynamak için basit bir yerden daha fazlası olduğu toplumsal eşitsizliğin bir mikro kozmosudur. Bu bağlamda, Vinewood'un zengin bölgeleri ile Güney Los Santos'un yoksul bölgeleri arasındaki karşıtlık, oyunun sınıf ayrımı ve ekonomik eşitsizliklerin insanların hayatlarının sosyal olarak düzeltici yönleri olarak eleştiri yönünde artırabilmektedir. Bu görüntü, kapitalizmin sosyal hareketlilik üzerindeki etkisinin olumsuz bir değerlendirmesini tasvir etmektedir. Oyunda, sağlanan gerçekliğe meydan okuyarak ve onu sorgulayarak oyuncuları toplumsal kaygılar hakkında bir söyleme dâhil etmek için etkileşimli bir ortam kullanıldığı tespit edilmiştir.



Görsel 19: Grand Theft Auto V Trevor Kaçırılma Sahnesi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Grand Theft Auto V anlatısı, çağdaş toplumun çok boyutlu bir eleştirisini yaratarak ve oyuncularını mevcut sorunların incelikleri hakkında düşünmeye teşvik etmektedir. Grand Theft Auto V yalnızca harika bir eğlence sağlamakla kalmayıp aynı zamanda Amerikan medeniyetinin doğası üzerine çalışmayı da teşvik eden derin hiciv ve zekice toplumsal yorumlarla dolu bir oyun olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle, oyuncunun toplumsal eleştirel incelemeye dâhil edilmesi kültürel mirasın doğal bir yönü olduğunun göstergesi olduğu sonucuna varılmıştır.



Görsel 20: Grand Theft Auto V Trevor Patlayıcı Aksiyon Sahnesi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu bağlamda Grand Theft Auto V oyununda tespit edilen suçlar kendini savunma amacıyla bile olsa, bir kimseyi yakın dövüş silahıyla veya silahsız dövmek ve insanlara bir şeyler fırlatmak, bir memura silah doğrultmak, otomobil hırsızlığı, bir yayayı veya polisi araçla ezmek tutuklanmayı gerektiren suçlardır. Kimse yaralanmasa bile, bir polis memurunun yakınında silahla ateş etmek, silah taşımak veya patlayıcı kullanmak, polis aracına hasar vermek, gasp etmek, başka bir aracı polis aracına itmek, evleri, mağazaları soymak, insanları kaçırmak veya alıkoymak, hırsızlık yapmak, uyuşturucu kaçakçılığı veya satışı yapmak yine aynı şekilde tutuklanmayı gerektiren suçlardır.

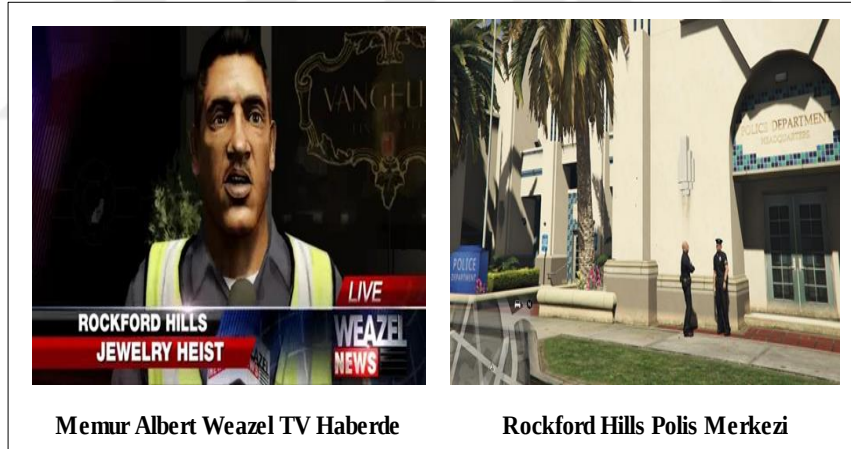
Grand Theft Auto V Los Santos Polis Departmanı büyük ve organize bir yapıya sahip olduğu ve Los Santos şehrinin her yerinde çok sayıda polis karakolunu kapsamaktadır. Toplum ve polis ilişkisi bağlamında bakıldığında Los Santos Polis Departmanı normal devriye memurlarının yanı sıra belirli görevler için ayrı birimleri bulunmaktadır. Bunlar aşağıdaki gibidir;



Görsel 21: Grand Theft Auto V Polis Karakolları Konum Haritası

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Trafik görev yeri, Los Santos Polis Departmanı yasadışı park edilmiş araçlara ceza yazmaktan veya sürücüye hareket etmesini söylemekten sorumlu bir trafik bölümü bulunmaktadır. Beyaz içlikler, mavi düğmeli üst gömlekler, mavi pantolonlar, siyah kemerler, yeşil yüksek görünürlüklü yelekler ve beyaz şapkalar giymektedirler. Albert Stalley trafik bölümünün bir üyesidir.



Memur Albert Weazel TV Haberde

Rockford Hills Polis Merkezi

Görsel 22: Grand Theft Auto V Trafik Görev Yeri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Plaj görev yeri, Los Santos Polis Departmanı Los Santos Liman Devriyesi olarak bilinen bir plaj görev yeri bölümü bulunmaktadır. Özellikle Los Santos Polis Departmanı bir parçası olmalarına rağmen, haritanın herhangi bir yerinde plajda ve denizde aranan suçluları yakalamaktadırlar Predator botlarını kullanırlar ve genellikle Fort Zancudo ve Los Santos Uluslararası Havaalanı çevresindeki sularda devriye gezmektedirler.



Predator Polis Botu



Vespucci Plajı Polis İstasyonu

Görsel 23: Grand Theft Auto V Plaj ve Deniz Görev Yeri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Havaalanı görev yeri, Los Santos Polis Departmanı Los Santos Uluslararası Havaalanı için özel bir görev bölümü bulunmaktadır. Havaalanı polisi, normal Los Santos Polis Departmanı üniforması ve şapkasının yanı sıra kurşungeçirmez yelek giymektedirler. Genellikle çiftler halinde varış ve kalkış bölgelerinde devriye gezerken, pompalı tüfekler kullanmaktadırlar. Oyuncu aranan bir seviyeye yakınsa, aranan seviye yalnızca bir yıldızsa oyuncuyu tutuklamaya çalışırlar veya aranan seviye iki yıldız veya üzeriyse oyuncuya ateş etmektedirler.



**Los Santos Uluslararası Havaalanı'ndaki
LSPD Memurları**



Los Santos Uluslararası Havaalanı

Görsel 24: Grand Theft Auto V Havaalanı Görev Yeri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Havacılık görev yeri, Los Santos Polis Departmanı karadaki Los Santos Polis Departmanı memurlarına Polis Mavericks'te hava desteği sağlamak ve uçaklarda muhbirleri taşımak gibi hava araçlarını uçurmak için eğitilmiş bir havacılık görev yeri bölümü bulunmaktadır. Pilot üniforması yeşil bir uçuş tulumu, kahverengi ayakkabılar

ve ara sıra beyaz bir pilot kaskından oluşmakta olup sadece Eye in the Sky ve Exadition görevlerinde görünürler.



Polis Mavericks

Los Santos Polis Departmanı

Görsel 25: Grand Theft Auto V Hava Görevi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

4.1.4. Video Oyununun Değerlendirilmesi

Grand Theft Auto V, gelişmiş açık dünya oynanışını, karmaşık anlatı çerçevelerini ve keskin toplumsal hicvi ustaca harmanlayan video oyunu tasarımıyla öncü bir başarısı olduğu görülmektedir. Los Santos ve Blaine County'nin farklı ortamlarından ustaca inşa edilen açık dünyası, oyuncu özgürlüğü ve daldırma için çitayı yükselterek keşif ve etkileşimi teşvik eden dinamik bir sanal alan sağlamaktadır. Michael, Franklin ve Trevor'ı içeren oyunun orijinal çok kahramanlı konsepti, her karakterin kişisel gelişiminin olay örgüsünün genel zenginliğine ve katılımına katkıda bulunduğu, iç içe geçmiş deneyimleri aracılığıyla karmaşık bir anlatı deneyimi sunmaktadır. Bu kişiler arasında zahmetsizce geçiş yapabilme yeteneği, anlatı karmaşıklığı seviyeleri ekleyerek oyun deneyimini ilginç ve olay örgüsünü ilgi çekici tuttuğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V, anlatım ve tasarım iyileştirmelerinin yanı sıra keskin toplumsal eleştirisi olduğu oyunun Amerikan toplumu, siyaseti ve medyasına dair hicivsel temsili, tüketicilik, medya sansasyonu ve sosyoekonomik eşitsizlik gibi modern toplumsal kaygıları eleştirmektedir. Oyun içi medya, reklamlar ve kültürel klişeler yalnızca eğlendirmek için değil, aynı zamanda gerçek dünya kaygıları hakkında düşünmeyi ve yansıtmayı da amaçlamaktadır. Bu bileşenleri entegre ederek Grand Theft Auto V, yalnızca

sürükleyici ve eğlenceli bir deneyim sağlamakla kalmamakta, aynı zamanda oyuncuları tasvir ettiği toplumsal yapılar ve gelenekler hakkında düşünmeye ve sorgulamaya teşvik etmektedir. Yaratıcı oyun ve eleştirel toplumsal eleştirinin bu kombinasyonu hem oyun hem de kültürel sohbette öncü bir başlık olarak statüsünü sağlamlaştırdığı sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V, polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi kategorisine bakıldığında; Grand Theft Auto V oyununda polis tasvirlerinin birçok biçim aldığı görülmektedir. Oyunda polis memurları yolsuzluk ve şiddeti örnekleyen düşmanlar veya korumak ve hizmet etmek için ellerinden geleni yapan hayırsever güçler olarak görülebilmektedir. Polis vahşeti ve ırkçılığına karşı protestolar, video oyunlarının polisi tarafsız adalet hakemleri olarak tasvir etme yeteneğini altüst ettiği ve bu da oyun geliştiricilerinin gelecekte polisi temsillerini nasıl sunacakları konusunda iyi ve kötü polis ikilemi oluşturmayacak şekilde tekrar düşünmeleri gerektiği sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V, hukukun temsilcisi olarak polis kategorisine bakıldığında; üstlenebileceğiniz birçok farklı rol bulunmakta olup, yapılan yorumlardan bazı oyuncuların suç rollerini bırakıp polis rolünü seçmek istediği gözlemlenmiştir. Oyunda yasaları çiğnemek, Los Santos'ta yürüyen birçok karakterinin yaşam tarzı haline geldiği tespit edilmiştir. Ancak, polis memuru olarak kariyer yapmak isteyenlerin benzersiz bir modu etkinleştiren bir hile koduna erişmeleri gerekmektedir. İronik olarak, uygulamaya başlamadan önce yasayı çiğnemeniz ve şehirde bir kursa kaydolmanız veya rozet kazanmanıza yardımcı olacak görevler üstlenmeniz için polis akademisi bulunmamaktadır. Oyuncuların oyunda ironik bir şekilde polis olma yolunda atacakları ilk adım, adalet arayışınızda yerel memurlardan bir polisin arabasını çalmaktır. Oyunda polise ait bir aracın sürücü koltuğuna geçmenin birçok yolu bulunmak olup, ancak bu yöntemler karakterinizi de tehlikeye atabilmektedir. Oyun mekaniklerinde evrenin yasalarıyla düzgün bir şekilde paralel olduğu, mekanikler oyunun nasıl oynanacağını, neyin yapıp neyin yapılamayacağını dikte etmektedir. Ancak genellikle video oyunlarının toplumsal yasalarla nadiren bir paralelliği olduğu veya en azından herhangi bir anlam taşıyan bir paralelliği bulunmadığı sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V, polisin militarizasyonu ve şiddet kategorisine bakıldığında; video oyununda hikâye ve ana görevlerin suçla karakterize edildiği görülmektedir. Oyunda odak noktası iyi düşünülmüş ve sinematik olarak sunulan saldırılardan oluşmaktadır.

Oyununda polisliğin militarizasyonu katlanarak arttığı ve kolluk kuvvetlerinin birçok yerinde zaten sorunlu olan kültürü çok daha kötü bir hale getirdiği tespit edilmiştir. Yerel polisin sanki savaştaki askerlerin görünüşünü, silahlarını ve davranışlarını üstlendiği bu militarizasyonun sonucu, oyun içerisinde halkın hem daha az güvende hem de daha az özgür olduğu ironisini algılatmaktadır. Oyunda ister günlük yaşamlarında ister bir gösteri sırasında militarize edilmiş polisle karşılaşanların, bir memurun militarist zihniyetinin bir sonucu olarak ölme veya yaralanma olasılığı çok daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V, otorite ve güç kullanımı kategorisine bakıldığında; polisin güç kullanımına ilişkin kamuoyunun algısı, kolluk kuvvetlerindeki kilerden çok daha farklı olduğu ve bir polis memurunun işini güvenli bir şekilde tamamlamasına direnmek, onunla savaşmak veya onu engellemek isteyen kişilerle sürekli olarak karşılaşmaktadır. Video oyunlarında kolluk kuvvetlerinin tasvirinde sağlıklı bir şeyler olduğu, oyunların onlara karşı şiddeti tasvir etmesindeki neşede rahatsız edici durumların olduğu tespit edilmiştir. Oyundaki şiddet, oyunların kendisi kadar eskidir ve polis memurlarını vurmak da bir tema olarak özellikle yeni olmadığı oyununda, kahramanların polis memurlarına yönelttiği bolca şiddeti içermektedir. Oyununda elbette şiddetin gerçek olmadığını ve insanların hali hazırda olduklarından daha fazla şiddet yanlısı olmayacağını hepimiz biliyoruz, ancak bir oyunun sizi şiddet yanlısı yapmayacağı, kolluk kuvvetlerini düşman olarak sunmanın dikkate değer olmadığı anlamına gelmemektedir. Özünde yanlış değil, ancak tamamen sağlıklı bir durum olduğunu da hissettirmemektedir. Grand Theft Auto V oyununda olduğu gibi diğer video oyunlarında çeşitli güç ilişkileri düşünülebilse de, oyun tasarımcısının oyuncular üzerindeki gücü ve oyuncuların tek oyunculu bir oyun üzerindeki gücü gibi, bu çalışmanın odak noktası belirli bir oyunda oyuncuların birbirleri üzerindeki gücü olduğunu belirtmek gerekmektedir. Video oyunu oyuncularına göre, ceza korkusu, ne bir takımda ne de bireysel oyunda, otorite ve güç kullanımı bir güç faktörü olarak dikkate almadığı sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V, polis karakterlerinin insanileştirilmesi kategorisine bakıldığında; video oyununda oynanabilir çeşitli aktörler oyunun temelini oluşturmaktadır. Bu seride kahramanların tasarımına büyük önem verildiği gözlemlenmiştir. Oyun, oyuncuya ilgili kahramanın hayatındaki ayrıntıları aile sorunları, arkadaşlarla yaşanan stres, varoluşsal

korkular ve benzerleri gibi inandırıcı bir şekilde aktardığı tespit edilmiştir. Karakterler yalnızca anlatım düzeyinde değil aynı zamanda oynanış açısından da farklılık göstermektedir. Her kahramanın, kişiliğini kısmen yansıtan farklı becerileri ve istatistikleri bulunmaktadır. Bu karakter değerleri, özel beceriler, dayanıklılık, itme, güç, sinsilik, uçma, araba kullanma şeklinde bölünmüştür. Ana karakterin istatistikleri oyun boyunca birbirine yakın olsa da, belirli yetenekleri açısından her zaman farklılık gösterdiği sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V, toplum ve polis ilişkisi kategorisine bakıldığında; açık bir evren ve toplumsal eleştiriyle şimdiye kadar yaratılmış en inanılmaz video oyunu dönüm noktalarından biri olduğu tespit edilmiştir. Rockstar Games tarafından geliştirilen video oyunu, modern hayata keskin, hicivli bir bakış açısıyla Amerikan toplumu, siyaseti ve medyasına dair geniş bir iğneleyici sözler ve alaylı ifadelerle eleştirildiği gözlemlenmiştir. Toplumsal yorumların en dikkat çekici noktalarından biri, yaratıcıların Amerika kültürünü komik bir şekilde tasvir etmektedir. Bu oyun, Amerikan tüketiciliğini, siyasi yolsuzluğunu ve medya sansasyonelizmini alaya almak için Los Angeles, Los Santos'un abartılı bir versiyonunu kullanılmaktadır. Dahası, alaycılık tonu neredeyse tüm medyaya nüfuz etmiş ve bu, gerçek olayların bir uzantısı olarak radyo istasyonları ve reklamlar şeklinde güçlendirildiği tespit edilmiştir. Oyun suç, yolsuzluk ve Amerikan Rüyası gibi konuları ele almakta olup, oyunda tasvir edildiği gibi, bu iki olay Amerikan medeniyetinin aykırıları değil, daha ziyade temel yönleri olduğu tespit edilmiştir. Oyundaki anlatı ve karakter gelişimi, suçun sıklıkla kurumsal başarısızlıkların sonucu olduğunu göstermekte olup, ancak refah ve başarı vaat eden Amerikan Rüyası kesinlikle yanıltıcıdır. Bu argüman, hem büyüleyici hem de etik açıdan sorgulanabilir olarak tasvir edilen banka soygunları ve diğer yüksek riskli suç eylemleri içeren görevler tarafından büyük ölçüde desteklendiği sonucuna varılmıştır.

4.2. Contraband Police Video Oyununun Çözümlemesi

4.2.1. Video Oyununun Özeti

Contraband Police Crazy Rocks Studios tarafından geliştirilen ve PlayWay tarafından yayınlanan, Mart 2023'te piyasaya sürülen bir video oyunudur. İki yıl önce Contraband Police: Prologue adlı bir demo versiyonu yayınlanmıştır. Oyunun konusu, video oyuncularını 1979 yılında kurgusal bir komünist ülke olan Acaristan'da sınır muhafızı ve

sınır karakolu şefi olarak çalışmaktadır. Oyuncu, sınır kontrol görevlisinin görevlerini yerine getirmektedir. Oyuncular, sınır kontrol bölgelerine giriş yapanları kontrol etmekten, pasaportları ve diğer belgeleri karşılaştırmaktan ve uygunsuz belgelere sahip giriş yapanları reddetmekten sorumludur. Yıldönümü güncellemesinin bir parçası olarak Mart 2024'te sonsuz bir mod eklenmiştir. İki milyon Polonya zlotisi tutarındaki tüm pazarlama ve üretim bütçesi, piyasaya sürüldükten sadece iki gün sonra satışlardan geri kazanılmıştır. Oyunun geliştiricisi, piyasaya sürülmesinden sonraki ilk ayda 250.000 adet satıldığını duyurmuştur. Oyun hızla daha fazla satışa ulaşarak ilk yılın ardından yaklaşık 800 bin kopya satmış ve 10 milyon dolar net gelir elde etmiştir. Oyuncular 1981 yılında memur okulundaki genç bir acemi olan, Karikatka'nın dağlık bölgesindeki bir sınır karakolunda çalışmak üzere görevlendirilmektedir. Acaristan Halk Cumhuriyeti topraklarına giriş, ülke tarafından düzenlenen katı yönetmeliklere tabidir ve her sınır giriş kontrol hareketleri izlenmektedir. 80'lerin komünist devletinde bir sınır polis müfettişinin görevlerini üstlenen oyuncular, kaçakçılık, yolsuzluk, sahtecilik günlük düzende sürekli görünen olaylar karşısında dikkatli ve hassas davranarak üslerinin saygısını kazanmaya çalışmaktadırlar. Müdahalelerden biri sırasında yoldaşlarından biri öldüğünde sınırdaki durum daha da kötüleşmektedir. Sınır giriş dokümanların kontrolü, her gelenin eksiksiz bir şekilde geçerli belgelerinin olması gerekmektedir. Hatta en küçük bir uyuşmazlık bile ülke sınırlarına giriş reddi anlamına gelmektedir. Zamanla, belge sayısı artmakta ve hataların tespit edilmesi daha da zor hâle gelmektedir.



Görsel 26: Contraband Police Video Oyunu Görseli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

4.2.2. Video Oyununun DiGAP Protokolü Değerlendirilmesi

Contraband Police oyununda polis temsili metodolojik bir araç seti olan DiGAP değerlendirilmesi aşağıdaki gibidir.

Contraband Police video oyunu, oyun dünyasının detay zenginliği ve gelişen karakterleri ile sadece boş zaman geçirmek için değil, olasılıkları olan ilginç bir oyun olup aynı zamanda çok yönlü bir fırsatı ve didaktik amaçlar için neredeyse mükemmel bir vaka çalışmasını ve öğretimde çok çeşitli uygulama alanlarını temsil etmektedir. Oyunlar, oyuncular için ahlak ve felsefe gibi uygulama alanlarında anlamlı kararlar alması gereken, tartışmaya değer çok sayıda durum sunmaktadır. Bu sebep ile Contraband Police video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili seçilmesinin gerekçe ve hedefleri oluşturduğu tespit edilmiştir.

Contraband Police oyunu polis rolü olarak oynayan kişilerin çeşitli motivasyonları bulunmaktadır. Oyunlar içerisindeki yorumlara bakıldığında bazı oyuncuların yardımsever olmanın heyecanını yaşamak için kendisi ve arkadaşlarının “polis” memuru olmak istediğini, oyunlar içerisinde geçen dağ yamacındaki kazalar ve hatta şüpheli paketler gibi şeylerle başa çıkmak ve oyunlarda sorunlar yaşayan insanları doğru yöne yönlendiren kişi olmaktan hoşlandıklarını ifade etmektedirler. Contraband Police video oyunu Crazy Rocks Studios tarafından geliştirilen ve PlayWay tarafından yayınlanan, Mart 2023’te piyasaya sürülen bir video oyunudur. İki yıl önce Contraband Police: Prologue adlı bir demo versiyonu yayınlanmıştır. Yıldönümü güncellemesinin bir parçası olarak Mart 2024’te sonsuz bir mod eklenmiştir. Oyun hızla daha fazla satışa ulaşarak ilk yılın ardından yaklaşık 800 bin kopya satmış ve 10 milyon dolar net gelir elde etmiştir. Contraband Police video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili seçilmesi yeterli araştırmacı geçmişini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Contraband Police video oyunu sadece görselleri ve oynanışı geliştirmekle kalmayan, aynı zamanda yeni birinci şahıs görünümüyle şimdiye kadarki en iyi oyun oynamanın yeni bir yolunu sunan inanılmaz derecede iddialı bir gelişme göstermiştir. Ayrıca Contraband Police video oyunu PS3 oyununun PS4’e doğru şekilde nasıl getirileceğini de göstermektedir. Daha fazla Contraband Police PS4’te oynana bilen güzel oyunlar olup aynı zamanda çok iyi geliştirilmiş birinci şahıs modlarının eklenmesiyle de oyunların seçimi konusunda önemli bir fark oluşturmaktadır. Bunun dışında Contraband Police video oyunu, oyun seçiminde öne çıkaran ve bu oyunu oynayan birçok

Contraband Police hayranı oyunu suç fantezilerini canlandırmak için bir sanal alan olarak kullanmaktadır. Contraband Police video oyunu bazıları bir araba çalarak, polis tarafından kovalanıp kargaşa yaratmak için bazı oyuncular ise bunu tam tersi şekilde kanun koyucu veya yönlendirici “polis temsili” olarak oynamak istemektedirler. Bu sebep ile Contraband Police vide oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili yeterli oyun seçimi niteliklerini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Contraband Police video oyunu çoğu rol oyuncusu ve mod yapımcısı gibi girişimci gruplardan oluşmaktadır. Polis üniformaları giymek ve kolluk kuvvetleri araçlarını sürmek için farklı modlar kullanarak oyun hayranları tarafından oluşturulmaktadır. Bazı oyuncular ise bu rolleri çok ciddiye almaktadırlar. Gerçek polis telsiz kodlarını ve polis protokollerini takip etmektedirler. Suç olayının kapsamının tek bir memur için çok fazla olduğunu düşündüklerinde ilave destek çağırarak hatta oyun mikrofonlarına çağrı yaptıkları gerçek hayatta polisle yaşadıkları deneyimlerden ve polis dizilerinden ve araştırmalardan ilham aldıkları gözlemlenmiştir. Ancak rol yapma oyuncuları “gerçekçiliğe” odaklanmak ve birini ezmek gibi oyun içi aksilikleri gülerek karşılamaya daha yatkın olduğu, yapılan yorumlarda bazı oyuncularında gerçek bir memur olduklarını ifade etmediğini belirtmek gerekmektedir. Çünkü Contraband Police polis olarak oynamak isteyen kişiler için geliştirilmemiş olup oyuncular her şeyi kendileri ayarlamaktadırlar. Tipik bir rol yapma oturumunda, bazı insanlar polisleri, diğerleri ise sıradan vatandaşları oynamakta ve oluşturulan gruplar sayesinde milyonlarca insan etkileşime girebilmektedir. Contraband Police video oyuncuları dağ yamaçlarını kapsayan oyun bölgelerinde gruplanarak organize olmaktadır. Oyunda görevleri seçtikçe bazı oyuncular sevk rolünü üstlenerek sahadaki memurlara emir ve bilgi vermektedir. Vatandaş oyuncular ise seçilen suçları işlemek için talimatlar alabilirler, ancak genellikle sadece oynayıp neler olabileceğini görmektedirler. Yapılan yorumlarda Contraband Police video oyunu polis rol oyuncuları suçların çoğunun doğaçlama olduğunu örneğin, bir oturumdaki bir oyuncu bir araba çalmaya çalışarak polisi yüksek hızlı bir takipte yönlendirebilmektedir. Polis oyuncuları daha sonra kovalamacanın nereye gittiğini veya sonucun ne olacağını bilmeden tepki vermek zorunda kaldıklarını ve bunun daha eğlenceli olduğunu ifade etmektedirler. Bu durumun sunuculara ve oturumlara bir sürpriz ve gerçekçilik duygusu kattığı bu sebep ile Contraband Police

video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın yeterli sınırlar niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Contraband Police video oyunu “analiz yaklaşımı” olarak çalışmada veri analizi olarak betimsel analiz türü kullanılacaktır. Betimsel analiz, veri noktalarını tanımlamaya, göstermeye veya faydalı bir şekilde özetlemeye yardımcı olan ve böylece verilerin tüm koşullarını karşılayan örüntülerin gelişmesini sağlayan bir tür veri araştırmasıdır. Her analiz türü farklı sonuçlara, çıkarımlara, yorumlamalara ve anlamlara yol açabilmektedir. Bu sebep ile Contraband Police video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın yeterli analiz yaklaşımı niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Contraband Police video oyunu betimsel analiz kısmı analiz düzeyine karar verilmesi, kelime, kelime anlamı, ifade, cümle, temaların seçilmesi ve kavramlar için kodlama oluşturulacaktır. Sonrasında kavramların varlığı veya sıklığı için kodlama yapılmasına karar verilmesi, kavramlar arasında ayrımların yapılması, metinlerin kodlanması için kuralların belirlenmesi, ilgisiz olan bilgilerin çıkarılması ve sonuçlarını analizi edilmesi şekilde yürütülecektir. Bu sebep ile Contraband Police video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın yeterli kodlama teknikleri ve veri çıkarma niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Contraband Police video oyunu betimsel analiz verilerinden elde edilen sonuçlar ışığında çalışmada değerlendirmeler, tartışmalar ve öneriler bölümünde çalışmanın sonuçları raporlanarak, bilimsel bilgiye katkısını kesin bir şekilde belirtilecektir. Metodolojinin doğrulanması, tekrarlanması veya karşılaştırılması ve kritik olarak iyileştirilmesinin yolunu açmak için çok önemli olup bilim açısından araştırma sürecinin şeffaflığını ortaya çıkaran, verilerin ve sonuçların bilimsel topluluk ve toplumun tamamı içinde paylaşılmasını içerecektir. Bu sebep ile Contraband Police video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın raporlama ve şeffaflık niteliklerini karşıladığı tespit edilmiştir.

4.2.3. Video Oyununun Betimsel Analizleri

Çalışmada betimsel analiz bölümünde polis temsiline olduğu video oyunu Contraband Police olarak belirlenmiş ve amaçlı örneklem sınırlılığında sadece bu oyunlar ele alınmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz ile irdelenerek kategoriler ortaya

koyulmuştur. Betimsel analiz, veri noktalarını tanımlamaya, göstermeye veya faydalı bir şekilde özetlemeye yardımcı olan ve böylece verilerin tüm koşullarını karşılayan örüntülerin gelişmesini sağlayan bir tür veri araştırmasıdır. Contraband Police video oyunu gözleme dayalı olarak (video oyunları oynanarak) elde edilen kesitler altı başlık altında çözümlenerek betimsel analiz kısmı aşağıdaki şekilde yürütülmüştür;

Polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi; Contraband Police video oyununda, polis memurlarının görev başındayken özel işlerini yapmalarının, örneğin öğle yemeğine veya alışverişe gitmelerinin olağan olduğunu göstermektedir. Görevleri sırasında kişisel kazanç elde etme fırsatları gibi, bölgelerindeki insanlarla kurdukları farklı temas biçimleri de buna bağlı olarak çeşitlenmektedir. Contraband Police video oyununda, kasaba sakinleri genellikle görevi sırasında devriye gezerken bir mağazanın veya sokak tezgâhının önünden geçerken memurlara yiyecek ve içecek vermekte, polis memurlarının görevleri arasındaki ilişkilerinin veya alışverişlerinin genellikle daha çok kişilerarası düzeyde gerçekleştiğini ve öncelikle tüccarlar ile polis memurları arasındaki ilişkiyi pekiştirmek için bir tür sosyal tutkal görevi gördüğü söylenebilir. Bir oyunun sizi içine çekmesi, sizi dünyasının bir parçası yapması, sizi kendi şartlarıyla karşılamaya zorlaması fikri, daha büyük oyunlarda sözde bir şey olarak sunulan ve (bazı durumlarda) çok daha küçük oyunlarda tamamen bozulma noktasına kadar zorlanan bir şey olabilmektedir. Öte yandan Contraband Police bunu mükemmel bir şekilde başardığı tespit edilmiştir.

Oyun küçük bir açık dünya haritasına sahip olmakla birlikte gece olup pasaport kontrolü faslı bittiğinde minibüsümüze atlayıp yakaladığımız kaçak malları ve tutukladığımız insanları hapishaneye ve polis merkezine götürmemiz gerekmektedir. Bu sırada yolda bize pusu kuran, arkadaşlarını ya da mallarını kurtarmak isteyen haydutlarla çatışmaya girmek durumunda kalabilmektesiniz bunun yanında haritanın belirli yerlerinde gömülü hazineler ve bulunmayı bekleyen gizli dosyalar da bulunmaktadır. Üstelik yapabileceklerimiz sadece bunlarla sınırlı olmayıp kazandığımız paralarla sınır karakolunu da geliştirilebilmektedir. Oyun ilk başta oldukça virane bir yer olup, hatta oyuna bir karavandan dâhil olunmaktadır. Ama oyunda ilerledikçe binaları büyütebiliyor, yeni araçlar alabiliyor, muhafızlara daha iyi zırh ve silahlar temin edinilebilmektedir. Tabii bunun için para gerekli olup para kazanmanın da iki yolu olduğu tespit edilmiştir.

Birincisi iyi bir polis olup işini doğru yapmak ve yakalanan kaçak mallarla haydutları yerlerine teslim etmek, ikinci ise suç işlemekle yozlaşmış bir memur olup kaçak malları kendi adımıza yakalanmamak şartı ile satmaktan geçmektedir ya da devrimci gruba yardım edip hükümeti yıkmaya çalışmak şeklinde bir seçenek sunulmaktadır. Oyun boyunca oyunun gidişatı ve sonu da değişmekle birlikte oyun ahlaki seçimler konusunda kavuşmalarına engel olunan aileler veya tutuklanan insanlar bulunmaktadır. Contraband Police işin eğlence ve aksiyon yönüne biraz daha ağırlık vermiş olmakla birlikte her ne kadar hem grafikler, hem silahlı çatışmalar, hem de araç kullanma mekanikleri PlayStation 3 döneminden hallice olsa da bütün bunlar oynarken deli gibi eğlenmenize engel olmamaktadır. Contraband Police oyunculara hem büyük hem de küçük anlamlı seçimler sunar ve oyuncunun kendisini içinde bulduğu dünyada bir etkisi olduğunu hissettirmektedir. Eğlenceli ve ilgi çekici maceralar sık ve iyi tempolu ve oyun, Papers Please'in başlattığı şeyi büyük ölçüde genişleten bir aksiyon dönüşüyle cilalı bir temel oyun döngüsü sunduğu sonucuna varılmıştır.

Contraband Police, gerçek bir sınır muhafızı olmanızı sağlayan benzersiz bir simulatördür. Başlıca görevler ziyaretçilerin belgelerini kontrol etmek, ultraviyole el feneri ile kontrol ederek arabalarda kaçak mal aramak, suçlularla çatışmaya girmek, kaçakçıları gözaltına almak ve tutuklamak, suç gizemlerini çözmek, yoldaşlara yardım etmek ve Blood Fist isyancılarına direnmektir. Görevinizi ve meslektaşlarınızı daha güvenli hale getirmek için güncellenebilmektedir. Buna göre Contraband Police polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi karakterlerinden bazıları aşağıdaki gibidir;

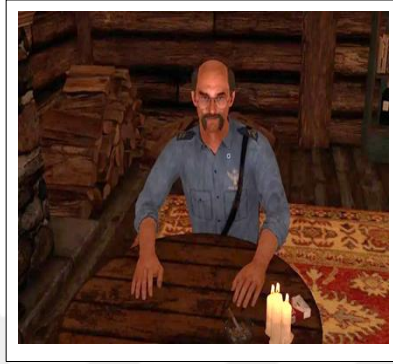


Görsel 27: Contraband Police Karakteri Müdür Yardımcısı Yuri Petrov

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police karakteri müdür yardımcısı Yuri Petrov polis şefi gibi görünen bir kişi olup her sabah hükümet için çalışmak ve kontrol noktaları arasında bir şeyler

olduğunda veya rüşvet aldığınızda veya bir görev tamamlandığında, ayrıca prologda takviyelerle kereste fabrikasına gelen ve isyancılar tarafından vurulan oyuncuya çaresizce ilk yardım yapan ve “ölme, yoldaş! Acaristan’ın bir yoldaşa ihtiyacı var” diyen polis karakteridir. Seçilen bu karakter oyuncunun hayırseveri ve oldukça cömert bir üst düzey kişi olduğu düşünüldüğünde, bir dereceye kadar iş ilişkileri olmasına rağmen, güvendiği astı tarafından bıçaklanarak öldürüldüğünde acı bir sonla karşı karşıya kaldığı tespit edilmiştir.



Görsel 28: Contraband Police Karakteri Müfettiş Gavrilov

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Acaristan polisinde teğmen olarak komünist sisteme şüpheyile yaklaşmış ve muhalefet lideri Mihail Garin’i zehirlemeye çalışmıştır. Mevcut yozlaşmış komünist hükümet tarafından öfkelenendirilen Garin’in kurduğu çete olan Kan Yumruğu’na katılmış ve polis içinde arkadaşlar edinerek bir tugay oluşturmuştur. Yumruğu takip ediyormuş gibi davranarak işbirliği yapmaktadır. Ancak bir gün tugayı grupla bağlantısını kaybettiğinde, oyuncu ve Dedektif Çavuş Sorokin kontrol etmeye gittiklerinde Kan Yumruğu’yla işbirliği yaptıkları keşfedilmiştir. Belli bir dürüstlük ve itibara sahip olması gereken Müfettiş Sorokin ilk başta bunu reddetmiş ancak daha sonra şok olmuş ve polis memuruna bilgi vermesi gerektiğini söylemektedir. Komünist istihbarat departmanı sonunda onu bulup nerede olduğunu öğrendiğinde, oyuncuya onu saklandığı yere kadar takip etmesini emretmektedir. Ancak Gavrilov olup biteni çoktan fark etmişti ve saklandığı yere varır varmaz, kendisini takip eden oyuncuya mevcut rejimin kötülüklerini ve Kan Yumruğu çetesini eleştirmektedir. Bu çete kuruluş nedenini açıklayarak, ne kadar zarar verilirse ve ne yaparlarsa yapsınlar devrimi tamamlama kararlılıklarını gösteriyorlar ve insanları kendilerine katılmaya davet ettiklerini açıklamaktadır. Eğer oyuncu onu serbest bırakır ve hükümetin tarafını tutarsa,

isyancılarla birlikte taşınan silahları ele geçirmeye çalışırken bir polis pususunda yakalanacak ve vurulacaktır. Öte yandan, eğer oyuncu onu yakalar ve Kanlı Yumruklar'ın tarafını tutarsa, idamı beklerken diğer isyancılarla birlikte hapisneden kaçmayı planlar ve başarılı olur, Karikatka'ya döner, milisleri eğitir ve devrim hükümeti kurulduktan sonra yeni polis şefi olduğu tespit edilmiştir.



Görsel 29: Contraband Police Karakteri Sorokin

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police karakteri Sorokin oyunda kahramanın kıdemlisi olduğu varsayılır ve onu ilk önce Karikatka kontrol noktasına götüren kişidir. Kahramanı Aza-V'ye götürürken, ona selefi Nikola gibi olmamasını ve kendisine söyleneni yapmasını söylenmiştir. Ana karakterle beş günlük devir teslimden sonra, üstleri ona Müfettiş Gavrilov'un ortadan kaybolduğunu söylediğinde, ana karakteri “önemli bir şey olmayacak, sadece kereste fabrikasına gidelim” diyerek rahatlatmıştır. Kan Yumruğu çetesi aslında Müfettiş Gavrilov'dur. Gizli olduğu ortaya çıkınca, destek çağırılması gerektiğini söyler, ancak o sırada devriye arabasının geldiğini fark eden Kan Yumruğu çetesinin bir üyesi tarafından kafasından vurularak kazara öldürüldüğü sonucuna varılmıştır.

Hukukun temsilcisi olarak polis; Polis, devletin yönetme görevinin bir kısmını üstlenmek üzere yetkilendirilmiş ajanlardır, yani kamu düzenini sağlamak ve halkı korumak yasaları uygulamaktadırlar. Polisin, yönetme görevini üstlenmesine yardımcı olmak için üç karakteristik yetkisi bulunmaktadır. Sivillerin eylem nedenlerini ortadan kaldırma yetkileri, polisi engelleyen kişileri gözaltına alma (veya tutuklama) yetkileri ve yasal yaptırım olmaksızın mülke izinsiz girme yetkileri arasındadır. Contraband Police video oyununda oyuncular 1981 yılında memur okulundaki genç bir acemi olan, Karikatka'nın dağlık bölgesindeki bir sınır karakolunda çalışmak üzere görevlendirilmektedir. Acaristan Halk Cumhuriyeti topraklarına giriş, ülke tarafından

düzenlenen katı yönetmeliklere tabidir ve her sınır giriş kontrol hareketleri izlenmektedir. 80'lerin komünist devletinde bir sınır polis müfettişinin görevlerini üstlenen oyuncular, kaçakçılık, yolsuzluk, sahtecilik günlük düzende sürekli görünen olaylar karşısında dikkatli ve hassas davranarak üslerinin saygısını kazanmaya çalışmaktadırlar. Müdahalelerden biri sırasında yoldaşlarından biri öldüğünde sınırdaki durum daha da kötüleşmektedir. Sınır giriş dokümanların kontrolü, her gelenin eksiksiz bir şekilde geçerli belgelerinin olması gerekmektedir. Hatta en küçük bir uyuşmazlık bile ülke sınırlarına giriş reddi anlamına gelmektedir. Zamanla, belge sayısı artmakta ve hataların tespit edilmesi daha da zor hâle gelmekte olduğu tespit edilmiştir.



Görsel 30: Contraband Police Evrak Kontrol Görseli-1

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda hikâyenin ne kadar önemli olduğu şaşırtıcı bu sadece ek bir mod değil kararlarımızla birlikte gelişen ve farklı sonlara yol açan kusursuz bir oyun olduğu gözlemlenmiştir. Uluslararası durum, doğal afetler veya vatandaşların sağlığı gibi kontrolümüz dışındaki şeyler bile gümrük muhafaza işlerini karmaşıktırdığı tespit edilmiştir.



Görsel 31: Contraband Police Evrak Kontrol Görseli-2

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

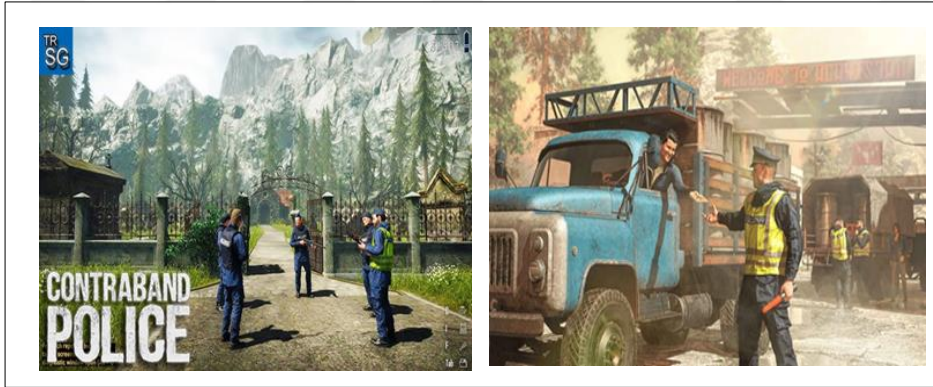
Contraband Police video oyununda sınırdan geçmelerine izin verilmeyen kişilerden alınan tehditler ve kararımızın nereye vardığı ana oynanışa ek olarak şüpheli bir kişiyi takip etmek veya cinayetin gizemini çözmek ve suçlunun kaderine karar vermemiz gereken tematik görevler bulunduğu tespit edilmiştir.



Görsel 32: Contraband Police Gümrük Geçiş Noktası

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Acaristan’da personel sıkıntısı bulunmakta olup soruşturmalar oldukça ilginç bir şekilde uygulanmaktadır. Kahramanlar, tanıkları sorgulamakta, kanıt aramakta ve sonunda şüpheliyi tespit etmek için masum olduğunu düşündüğü kişileri ayrı değerlendirildiği tespit edilmiştir.



Görsel 33: Contraband Police Gümrük Noktası ve Kontrolü

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda çok fazla farklı görev bulunmamakta olup ancak, yetkililer tarafından belirtilen ve periyodik olarak verilen yan görevler de eklenirse (çoğunlukla haritada belirli bir noktaya seyahat etmek ve bir çatışmaya katılmaktan ibarettir), saldırılar, belgeleri ve makineleri kontrol etme sürecinin dönüştüğü rutini seyreltmeye yetecek hale geldiği tespit edilmiştir. Ayrıca, bu tür görevler sırasında

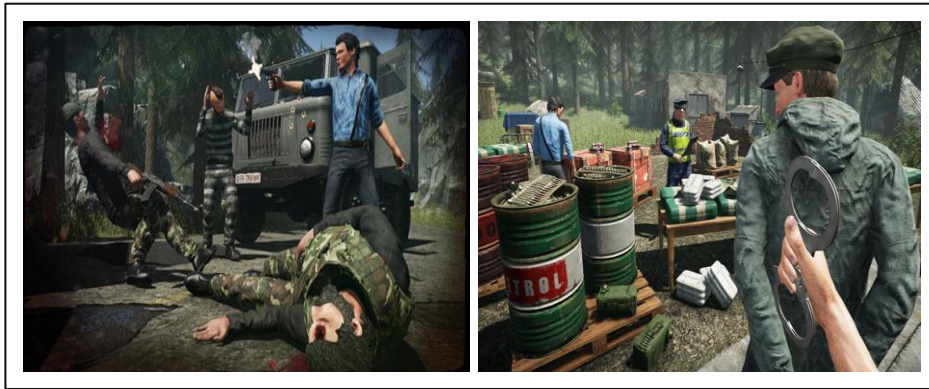
rüşvet cömertçe ödenmekte bu da gümrük polislerinin yetersiz olan maaşlarına önemli ölçüde artış sağladığı sonucuna varılmıştır.



Görsel 34: Contraband Police Kontrol Yapan Polis

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Polisin militarizasyonu ve şiddet; Contraband Police video oyununda polis, yasayı uygulamak için agresif, askeri tarzda polislik taktikleri kullanmaktadır. Bu saldırgan taktikler, azınlıkları ve düşük gelirli toplulukların sakinlerini orantısız bir şekilde etkilediği, militarize polislik bir kavram değil, polise olan güven eksikliği, suçlarla savaşmanın çok öncesinden başlayarak uzun bir süre boyunca olduğu gözlemlenmiştir. Contraband Police video oyununda 1981 yılında “Acaristan” adlı hayali bir ülkenin sınır kapısına atanan bir gümrük memuru olarak Balkan-Rus karışımı, nispeten geri kalmış, komünist bir ülke, her gün sınır kapısından içeri yeni yeni yolcular girmektedir. Polis memurları da evraklarını kontrol edip sahtekârları ve kaçakçıları yakalamaya çalışmaktadır. İlk başta sadece pasaport numaraları, fotoğraflar ve isimler gibi standart şeylere bakılmakta olup, oyunda ilerledikçe işin içine giriş belgeleri, çalışma izinleri ve taşıdıkları yükler gibi bir sürü evrak kontrolü olduğu tespit edilmiştir.



Görsel 35: Contraband Police Suçluları Tutuklama Sahnesi-1

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda kurgusal hükümet her gün yeni bir kanun çıkarmakta ve her yeni kanunla beraber polis memurlarının işi giderek karmaşıklaşmakta ve oyun böyle devam ettikçe hataları yakalamak gittikçe zorlaşmaktadır. Polis memurlarının elinde kuralların nasıl uygulanması gerektiğine dair kanun kitapçığı bulunmakta bütün bunları akıllarında tutmalarına gerek kalmamaktadır. Contraband Police’i diğer oyunlardan ayıran en büyük özelliği ise tamamen üç boyutlu olması, FPS kamerasıyla oynanan oyunda sınır karakolunda bizzat gezile biliniyor, pasaportlar gerçek zamanlı olarak kontrol edilebilmektedir. Hatta bununla da sınırlı kalmayarak yeri geldiğinde araba kullanıp silahlı çatışmalara da girilebildiği tespit edilmiştir.



Görsel 36: Contraband Police Suçluları Tutuklama Sahnesi-2

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Otorite ve güç kullanımı; Contraband Police video oyununda, ana karakter kendisine emanet edilen görevden tamamen sorumlu olmaktadır. Bu nedenle, her gün gelir ve giderlerin hesaplanmasıyla sona ermektedir. Oyunda polis memurları her gün düzenli bir şekilde, arabaları ve sürücülerini dikkatlice kontrol ederek ve doğru bir inceleme raporu hazırlayarak, parasal bir teşvikte alınabilmektedir. Aynı zamanda görevlerinizde ihmalkârlık gösterirseniz ve kaçakçının geçmesine izin verirseniz, büyük bir para cezasına da çarptırıldığı sonucuna varılmıştır.



Görsel 37: Contraband Police Suçluların Araç ile Taşınması

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda çalışanlarınıza ödeme yapmak veya gün sonunda işinizi sürdürmek için paranız yoksa kovulur, ayrıca görevler sırasında kazanılan paralar idari binaların bakımı, çalışanların faydaları ve araba satın alımı ile arabaları kontrol etmek için silah ve alet satın alımı için harcanmaktadır. Devlet, zarar eden bir sınır karakolunu kendi masraflarıyla sürdürmeyip, bu nedenle Acaristan'a karşı görevi yerine getirmek ve işletmeden kar elde etmek önemlidir ve bunun uğruna, bazen ihlallere göz yumabilir örneğin, küçük bir rüşvet karşılığında bir kaçakçının ülkeye girmesine izin verilebildiği tespit edilmiştir.



Görsel 38: Contraband Police Suçluların Hapishane Görseli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Polis karakterlerinin insanileştirilmesi; Contraband Police video oyununda her ne kadar hem grafikler, hem silahlı çatışmalar, hem de araç kullanma mekanikleri PlayStation 3 döneminden hallice olsa da bütün bunlar oynarken eğlenmenize engel olmamaktadır. Steam'de oyunun ilk 5 gününü ücretsiz oynayabildiğiniz bir Prologue bölümü de bulunmaktadır. Contraband Police oyunculara hem büyük hem de küçük anlamlı seçimler sunmakta ve oyuncunun kendisini içinde bulduğu dünyada bir etkisi olduğunu hissettirmekle kalmayıp eğlenceli ve ilgi çekici maceralar sık ve iyi tempolu olduğu tespit edilmiştir.

Contraband Police video oyununda polis memurları dokümanların kontrolü için her gelenin eksiksiz bir şekilde geçerli belgelerinin olması, kaçakçılığın tespitinde ise istihbarat düzenli olarak şüpheli şoförler hakkında bilgi sağlamaktadır. El feneri yardımıyla araçlarını aramakta ve ardından uygun aletler yardımıyla kaçırılan mallar çıkarılmakta herhangi bir kaçak malın sınırdan geçirilmemesi gerekmektedir. Contraband Police video oyununa bir polis memuru olarak bakacak olursak komünist ülkede polissiniz, çalışmanız için yanınıza hayatta başarısız olmuş ve problemler yaşamış insanlar vermişler, sınır koruyorsunuz gelen insanları kontrol ediyor kaçakçıları yakalıyorsunuz değişen kurallara uyarak insanları geçirip veya geçirmiyorsunuz, bazen rüşvet alıyorsunuz ya da almıyorsunuzdur. Oyunda polis memurlarının yanına gelip

yalvaranlar oluyor ailem ölüyor işte yok işten atılacağım gibi klasik söylemler ve bakıyorsunuz ki işler pek de öyle düzenli bir şekilde ilerlememektedir. İlk zamanlar gün normal giderken bir anda bakmışsınız sınır korumak haricinde her şeyi yapmaktasınız, devlet sizi arayıp birçok şey istemektedir. Contraband Police video oyununda sizi bir KGB ajanı misali kullanmakta veya bir anda bir telefon ile bir bakmışsınız GTA oyununda olduğu gibi araba arkasından ayrılıkçı çeteler tarafından kovalanırken araba koruyorsunuz ateş ederek veya cinayet çözmeye gidiyorsunuz ya da KGB ajanları ile baskın yapmaya gidilmektedir. Ana görevler ve hikâye baya heyecanlı ve güzel senaryolar içermekte oyundan ben şahsen sıkılmadım hatta bir sonraki olayın ne olacağını merak ederek oynadım, ayrıca oyunda diğer oyunlarda olduğu gibi taraf seçmede bulunmakta istenirse özgürlükçü harekâtı destekleyin ya da devletinizi hikâye tamamen sizin kararlarınıza göre şekillendiği sonucuna varılmıştır.



Görsel 39: Contraband Police Kaçak Malların Tespiti

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda çatışma olarak hissiyatı gayet iyi NPC'ler silah ile ateş edince gerçekçi tepkiler vermektedirler. Örneğin tam bomba atacak iken vurursanız atamaması veya yere düşmeleri sakatlanmaları ve bunlar gibi çoğu oyunda olmayan önemli bir özellik olduğu, oyunda araba sürüş mekanikleri normal işte NFS değil gerçek hayatta nasıl sürüyorsanız öyle NPC tepkileri mimikleri gayet yeterli vurgulu konuştukları yerlerde el hareketlerini yüz ifadelerini ona göre takındıkları tespit edilmiştir.



Görsel 40: Contraband Police Silah Kullanma Sahneleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Toplum ve polis ilişkisi; Topluluklar ve kolluk kuvvetleri arasındaki olumlu ilişkiler her ikisine de fayda sağlamakta bunun yanında güven kazanılmalı ancak bunu yapmak kolay bir iş olarak görülmemektedir. Bu tür ilişkiler, polisin suç önleme konusunda yeni yollar bulmasına yardımcı olabilir ve suç oranları artmadan veya artmaya devam etmeden önce endişe duyulan alanları ele almalarına olanak tanıyabilmektedir. Contraband Police oyunu sınır polisinin eski komutanı kaçakçılarla işbirliği yaptığı için kovulmuştur. Bu yüzden şimdi kapıları yönetme sırası oyunu oynamak isteyen oyuncular yeni atanan bir sınır muhafızı olarak, sınır karakolunda denetim, güvenlik, bakımdan ve kısıtlı bir bütçe ile sorumluluk oyunculara geçmektedir. Ayrıca komünist hükümet ile Blood Fist isyancıları arasında bir iç savaş olup, yönetilmesi gereken çok şey bulunmakta ve hükümetten çok az destek verilmektedir. Güven, yalnızca bireysel etkileşimler ve topluluk etkinlikleriyle oluşturulmamaktadır. Ayrıca anlamlı bir işbirliği ve değişime istekli olmayı gerektirmektedir. Topluluk üyeleri çoğu zaman konuşmanın dışında bırakılır veya yüzeysel bir şekilde dâhil edilmektedir. Gerçek ilişkilerin gelişmesi ve gerçek bir değişimin gerçekleşmesi için iletişim başlatılmalı ve sürdürülmelidir. Contraband Police biraz hantal ama oldukça ilgi çekici ve oyun Steam’de sürpriz bir şekilde hit olduğu tespit edilmiştir. Toplum ve polis ilişkisini yansıtan ve gümrük muhafaza polislerinin görevlerini ifa ederken karşılaştıkları suç ve suçlulardan bazıları aşağıdaki gibidir;



Görsel 41: Contraband Police Karakteri Timur Korçenko

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Timur, karısı da zarar gördüğü için doğal olarak komünist sistemden ve Alec’ten nefret etmektedir. Kan Yumruğu çetesine katılırken ve isyancı faaliyetler yürütürken, Kan Yumruğu’ndan KGP ile ilgili herkesin öldürülebileceğine dair bir emir gelmiştir. Alec ve KGP ile ilgili belgeler güvence altına alınırken ve Alec öldürülürken, aynı yerde bulunan diğer 5 kişiyle birlikte Timur, kapıcıyı suçlu olarak işaret etsede tutuklanmaktan kurtulamamıştır. Devrimci hükümet

iktidara geldikten sonra affedilir ve serbest bırakılır geçmişi unutmak ve yeni bir hayata başlamak için karısıyla birlikte başka bir ülkeye göç ettiği tespit edilmiştir.



Görsel 42: Contraband Police Karakteri Igor Akarov

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Igor Akarov, Acaristan Halk Cumhuriyeti'nin siyasetçisi ve başkanıdır. Igor 1935'te asker, 1942'de Acaristan Kızıl Ordusu'nda Binbaşısı ve 1958'de Tümgeneralliğe atanmıştır. 1976'da Acaristan İşçi Partisi Genel Sekreteri olarak atanmıştır. Seçim zamanında Igor 59 yaşındadır. Eylemleri hakkında pek fazla bilginiz olmasa da, halkın hükümetine karşı olduğu bilinmektedir. 1943'ten beri iktidarda olan Acaristan İşçi Partisi'nin başkanı olan ve oyun boyunca onun hakkında genel olarak çok az şey bilinmekte olup sadece üç yerde isim geçmektedir. Komünist Acaristan ulusunun ilk sekreteri ve diktatörü, Acaristan'ı yozlaşmış bir ülkeye dönüştüren tüm kötülüklerin kaynağı olarak, terör rejimi yoluyla özgürlüğü bastırdı ve hatta anormal davranışları bildirenlere küçük bir ödül veren karşılıklı gözetim politikasıyla insanların birbirlerine güvenmemesini sağlamıştır. Bu şekilde, diktatörlüğünün yolunu açarken servet biriktirmiş ve hatta muhalefet lideri Mihail Garin'i zehirlemeye çalışmış bu da isyancıların, Kan Yumruğu çetesinin oluşumuna yol açtığı tespit edilmiştir.



Görsel 43: Contraband Police Karakteri Mihail Garin

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Mihail Garin komünist tek parti diktatörlüğünü sürdüren Acaristan'daki tek muhalefet lideriydi ve diktatör Akarov'a karşı çıkmıştır. Ancak Akarov, kalıcı iktidara engel olan onu öldürmek için zehirlemeye çalışır ancak başarısız olur ve Akarov'un bir şekilde onu öldürmeye çalıştığını öğrendiğinde, saklanarak isyancıların lideri olmak için Kanlı Yumruk çetesini oluşturmuştur. Oyuncunun kararına bağlı olarak, son patron veya destek gücü olabilmektedir. Hükümetin tarafını tutarsa, sonunda onu öldürmeye gelen oyuncuyu alt eder ve üzgün olduğunu söyleyerek, onu hazırlıksız yakalayan bir oyuncunun saldırısıyla öldürüldüğü sonucuna varılmıştır.

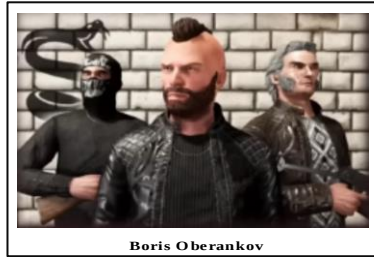


Grigori Belov

Görsel 44: Contraband Police Karakteri Grigori Belov

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Acaristan uyruklu bir dedektif olarak, KGP'nin kışkırtmasıyla, Oberankov Çetesi ile Kan Yumruğu çetesi arasındaki işbirliğinin kanıtlarını ve iç hikâyesini araştırmaktadır. Hatta işbirliğinin kanıtlarını ve nerede buluştuklarını tespit edecek, ancak Oberankov Çetesi tarafından yakalanıp işkence görmüştür. Yine de işkence görürken bir fırsat bulup silahları alarak tüm işkencecilerini öldürmeyi başarmıştır. Oyunda eğer oyuncu onu öldürür ve Kan Yumruğu çetesi tarafını tutarsa, o zaten ölmüştür ve Oberankov'un adamları tarafından gömülmüştür ve sadece isimsiz bir mezar taşı dikilmiştir topladığı bilgiler asla açıklanmadığı tespit edilmiştir.



Boris Oberankov

Görsel 45: Contraband Police Karakteri Boris Oberankov

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Boris Oberankov, kestane renginde perçemli saç modeli olan yaşlı, sakallı bir adamdır. Oyunda pek görünmediği için Boris'in karakteri hakkında çok az şey söylenebilir, ancak bu küçük ayrıntılardan onun oldukça zalim ve kendine güvenen bir kişi olduğu, işkence ve cinayetten çekinmeyen ve aynı zamanda saldırganlığa yatkın biri olduğu anlaşılabilmektedir. Boris Oberankov, Karikatka'da faaliyet gösteren ve fidye için adam kaçırmamanın yanı sıra Acaristan'a yasadışı mal kaçırma konusunda uzmanlaşmış suç örgütü Oberankov Çetesi'nin resmi lideridir. Oyunda sonunda, hangi tarafı tutarsa tutsun iyi bir son elde edemeyen bir karakter rolündedir. Zaman zaman polis memurlarını kaçırmaya, saldırmaya ve öldürmeye çalışan bir çetenin lideri ve hapishaneden kaçmak için aslarıyla birlikte polis memurlarını öldürmeye çalışmıştır. Oyuncu onu serbest bıraksa bile, polis memuru olan oyuncuyu bilincini kaybedene kadar döver ve bu yüzden akıl hastanesine kapatıldığı sonucuna varılmıştır.



Görsel 46: Contraband Police Karakteri Vladimir Nimchuk

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Vladimir, babasından miras kalan küçük bir dükkân olan Vlad's Tools'un sahibidir. Vladimir, birkaç yıldır yerel polisle işbirliği yaparak silah tedarik etmektedir. Vladimir, 1939 yılında Karikatka'da Oleg Nimchuk (1919-1974) ve eşi Basilya Mutezhova'nın (1920-1980) kızı olarak dünyaya gelmiştir. Vladimir, 1974'ten beri Vlad's Tools'un sahibidir ve daha önce (1940-1974 yılları arasında Oleg's Tools, ondan önce 1910-1940 yılları arasında Sergei's Tools) olarak bilinmektedir. Kaçakçılık Polisi'nin kentsel manzarasının karanlık sokaklarında, Vladimir Nimchuk kendisini babasından miras kalan küçük bir dükkânın başında bulmuştur. Oyunda loş ışıklı vitrinin ortasında, Vladimir'in mirası, kolluk kuvvetleri ile

suç dünyası arasındaki hassas dansta ilerlerken ortaya çıkmaktadır. Vladimir, yıllardır yerel polisle gizli bir ortaklık sürdürerek onlara gizlice uygulama araçları sağlamaktadır. Mütevazı bir dükkân sahibinin görüntüsünün ardında, sessiz bir müttefik olarak hareket ediyor ve yetkililere şehrin sokaklarını istila eden yasadışı faaliyetlerle mücadele etme araçları sağlamaktadır. Riskler yüksek ve bahisler daha da yüksek olsa da Vladimir, kaostun eşiğinde sallanan bir dünyada düzeni koruma konusundaki kararlılığını sürdürmektedir. Her işlemde, eylemlerinin kaçak mallara karşı mücadelede çok kapsamlı sonuçları olduğunu bilerek, rozetine sadakat ile ailesinin mirasına sadakat arasındaki ince çizgide yürütmektedir. Ancak Vladimir, rolünün ahlaki karmaşıklıklarıyla boğuşurken, çabalarının gerçekten bir fark yaratıp yaratmadığını merak etmekten kendini alamamaktadır. Kendini dükkânının gölgelerinde, yolsuzluk ve aldatma fısıltıları arasında, sadakatının gerçekte nerede yattığını ve işbirliğinin bedelinin vicdanına verdiği zarara değip değmediğini sorgularken bulmuştur. Ancak şehrin sokakları giderek karanlıklaştıkça ve kanunsuzluğun güçleri giderek büyüdükçe Vladimir, ailesi, toplumu ve Kaçakçılık Polisi'nin acımasız dünyasındaki düzen ile kaos arasındaki hassas denge uğruna bu tehlikeli yolda yürümeye devam etmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Contraband Police video oyununda Acaristan'daki gümrük muhafaza noktalarından biri olan polis üssü Karikatka'da bir lokasyonda bulunmaktadır. Polis üssü, oyuncunun bulduğu kaçak malları teslim edeceği yer olarak işlev görür, Karikatka'daki en önemli yerlerden biridir, bina yerel polisin merkezi olarak hizmet eder, burada büyük bir depo ve bir ofis binası bulunmaktadır. Alan her taraftan çitle çevrilmiştir ve oraya doğru sürdüğünüzde açılan bir kapısı vardır, burada birkaç gözetleme kulesi yer almaktadır. Polis üssü haritanın kuzeydoğusunda ve haritada işaretlenmiş olup gümrük muhafaza görevler için ayrı birimleri bulunmaktadır. Toplum ve polis ilişkisini yansıtan ve gümrük muhafaza polislerinin lokasyonlarından bazıları aşağıdaki gibidir;

Contraband Police video oyununda Drunken Bear Inn, Karikatka'nın güneyinde bulunan bir restorandır; burada, gelenlerden satın alabileceğiniz veya bulabileceğiniz her türlü ticari malı satın almaya istekli bir barmen bulunmaktadır. Restoranın adı, burada yaşayan ve müşterileri kovalayan "Mişka" adlı bir ayıdan gelmektedir. Ayı öldükten sonra taksidermize edilmiş ve şimdi hatıra olarak tezgâhın yanında durmaktadır. Buradaki müşteriler rahatça sohbet ederken, sigara içerken ve borş yerken

görülebılır, 2 önemli figür arasında Votka'yı 70 Acar'a satan isimsiz barmen ve isimsiz bir temizlikçi yer almaktadır. Oyunda bu yer aynı zamanda Campaign'de cinayetin işlendiği yer olmaktadır. Binaya giden birkaç yol olup biraz uzakta kendi otoparkı, binanın önünde bir çeşme ve birçok bank bulunmaktadır. Ayrıca hanın dışında birkaç masa bulunmakta olup bina çok güzel bir estetiğe sahip olduğu tespit edilmiştir.



Görsel 47: Contraband Police Drunken Bear Inn

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

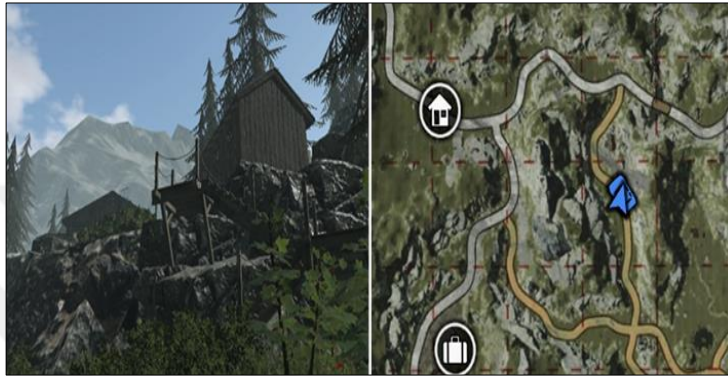
Contraband Police video oyununda Trafo merkezi Karikatka'da işaretsiz bir konumda bulunmaktadır. Alt istasyonun, elektrik alt istasyonu olduğu varsayılan bir binadır, çitle çevrili alanda bir Oberankov para deposu olup binanın kaçak mal bırakma görevinde kaçak mal bırakma yeri olması dışında çok az dikkat çekici özelliği olduğu tespit edilmiştir. Konum olarak Carat Motel'in güneyindeki yol üzerinde yer almaktadır. Binaya erişim mümkün olmayıp, ancak üzerinde bir telefon numarası bulunan ve üzerinde "hayat tehlikesi" yazan hasarlı bir tabelası olduğu gözlemlenmiştir.



Görsel 48: Contraband Police Trafo Merkezi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Contraband Police video oyununda Uçurum Evi, Karikatka'da işaretlenmemiş ancak haritanın kuzeybatı bölümünde, toprak yollarda bulunan Uçurum Evi, bir uçurumun kenarında bulunan bir evdir, bir kulübesi ve balkonlu erişilemeyen bir evi olup oyunda güzel bir manzara sunmaktadır. Eve çıkan merdivenler, oyunda kullanışlı olması durumunda, kaçak mal bırakma görevi sırasında size görevi verecek olan memur burada bulunabilmektedir. Bu durumda, memurun arabası yolda görünür olduğu tespit edilmiştir.



Görsel 49: Contraband Police Uçurum Evi ve Konumu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

4.2.4. Video Oyununun Değerlendirilmesi

Contraband Police video oyununda 80'lerin komünist bir ülkesinde sınır muhafızı müfettişinin görevleri üstlenilmektedir. Oyunda kaçakçılık, yolsuzluk ve sahtecilik hayatın günlük bir parçası haline geldiği tespit edilmiştir. Contraband Police, video oyunu sizi komünist bir ulus için sınır muhafızı rolüne sokan bir görev simülatörü olup, kişisel olarak sonsuz modun çok daha keyifli ve oyunun en iyi yaptığı şeye daha uygun olduğu düşünülmektedir. Olay örgüsünde çok az derinlik veya tutarlılık olduğundan hikâye oldukça zayıf, ancak oyunun kendisi şaşırtıcı derecede eğlenceli ve ilgi çekici, özellikle de yöntemli belge incelemesini daha aktif, uygulamalı bir yaklaşımla eşleştirildiği gözlemlenmiştir. Hikâye oldukça genel bir “komünist rejime karşı isyancı grup” senaryosunu kuruyor, ancak ayrıntılara pek inmediği, yolsuzluk unsurları olan ve isyancı faaliyetlerin arkasında fazla gerekçe olmadan, dolayısıyla genel olarak çok fazla derinlik veya karakter gelişimi olmadığı tespit edilmiştir. İronik bir şekilde, oyun bazen hükümeti “iyi adamlar” gibi göstermekte ve bu hükümetin sözde bir tiran olduğu düşünüldüğünde tesadüfi gibi görüldüğü sonucuna varılmıştır. Dahası, karakter gelişimi

ve dünya inşasında gözle görülür bir eksiklik olup önemli şahsiyetler çok az karşımıza çıkmakta ve olay örgüsü hiçbir zaman onları gerçekten anlamak (veya önemsemek) için yeterli bilgiyi sağlamamaktadır. Görevler çoğu zaman birdenbire ortaya çıkmakta ve size hiçbir zaman iki tarafı da önemsemeniz için güçlü bir neden verilmediği tespit edilmiştir. Son göreve ulaştığınızda, ani ve pek de iyi yapılandırılmamış olduğu tespit edilmiştir. Temel olarak hikâye bir odak noktasından çok, sınır denetimi oynanışı için bir arka plan işlevi görmekle birlikte derin bir anlatım deneyimi olmadığı sonucuna varılmıştır.

Contraband Police, polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi kategorisine bakıldığında; polis memurlarının görev başındayken özel işlerini yapmalarının, örneğin öğle yemeğine veya alışverişe gitmelerinin olağan olduğunu göstermektedir. Görevleri sırasında kişisel kazanç elde etme fırsatları gibi, bölgelerindeki insanlarla kurdukları farklı temas biçimleri de buna bağlı olarak çeşitlendiği tespit edilmiştir. Contraband Police video oyununda, polis memurlarının görevleri arasındaki ilişkilerinin veya alışverişlerinin genellikle daha çok kişilerarası düzeyde gerçekleştiğini ve öncelikle tüccarlar ile polis memurları arasındaki ilişkiyi pekiştirmek için bir tür sosyal tutkal görevi gördüğü sonucuna varılmıştır.

Contraband Police, hukukun temsilcisi olarak polis kategorisine bakıldığında; hukuk uygulama görevlilerinin çalışmalarının büyük önem taşıyan bir sosyal hizmet olması ve bu nedenle bu görevlilerin çalışma koşullarının ve statülerinin korunması ve gerektiğinde iyileştirilmesi gerekliliği göz önünde bulundurulmalıdır. Hukuk uygulayıcılarının yaşam ve güvenliğine yönelik bir tehdit, toplumun bir bütün olarak istikrarına yönelik bir tehdit olarak görülmelidir. Hükümetler, kolluk kuvvetleri görevlileri tarafından kişilere karşı güç ve ateşli silah kullanımına ilişkin kuralları ve düzenlemeleri benimseyip uygulamalıdır. Contraband Police video oyununda Acaristan Halk Cumhuriyeti topraklarına giriş, ülke tarafından düzenlenen katı yönetmeliklere tabidir ve her sınır giriş kontrol hareketleri izlendiği tespit edilmiştir. 80'lerin komünist devletinde bir sınır polis müfettişinin görevlerini üstlenen oyuncular, kaçakçılık, yolsuzluk, sahtecilik günlük düzende sürekli görünen olaylar karşısında dikkatli ve hassas davranarak üslerinin saygısını kazanmaya çalıştıkları sonucuna varılmıştır.

Contraband Police, polisin militarizasyonu ve şiddet kategorisine bakıldığında; polis, yasayı uygulamak için agresif, askeri tarzda polislik taktikleri kullanmaktadır. Bu

saldırgan taktikler, azınlıkları ve düşük gelirli toplulukların sakinlerini orantısız bir şekilde etkilediği, militarize polislik bir kavram değil, polise olan güven eksikliği, suçlarla savaşmanın çok öncesinden başlayarak uzun bir süre boyunca olduğu tespit edilmiştir. Contraband Police video oyununda kurgusal hükümet her gün yeni bir kanun çıkarmakta ve her yeni kanunla beraber polis memurlarının işi giderek karmaşıklaşmakta ve oyun böyle devam ettikçe hataları yakalamak gittikçe zorlaştığı ancak polis memurlarının elinde kuralların nasıl uygulanması gerektiğine dair kanun kitapçığı bulunmakta bütün bunları akıllarında tutmalarına gerek kalmadıkları sonucuna varılmıştır.

Contraband Police, otorite ve güç kullanımı kategorisine bakıldığında; gerçek dünyada kolluk kuvvetleri, ölüm veya ciddi yaralanma tehlikesine karşı kendini savunma veya başkalarını savunma, yaşamı ciddi şekilde tehdit eden özellikle ciddi bir suçun işlenmesini önlemekle görevlendirilmişlerdir. Böyle bir tehlike arz eden ve otoritelerine direnen bir kişiyi tutuklama veya kaçmasını önleme dışında ve yalnızca bu amaçlara ulaşmak için daha az aşırı araçlar yetersiz olduğunda kişilere karşı ateşli silah kullanamazlar. Her durumda, ateşli silahların kasıtlı olarak ölümcül kullanımı yalnızca yaşamı korumak için kesinlikle kaçınılmaz olduğunda yapılabilmekte olup Contraband Police video oyununda ise polis memurlarının bu tutum ve davranışları sergilemediği tespit edilmiştir. Oyunda polis memurları her gün düzenli bir şekilde, arabaları ve sürücülerini dikkatlice kontrol ederek ve doğru bir inceleme raporu hazırlayarak, parasal bir teşvikte almaktadır. Aynı zamanda görevlerinde ihmalkârlık gösterip kaçakçının geçmesine izin verdiklerinde para cezasına da çarptırıldığı sonucuna varılmıştır.

Contraband Police, polis karakterlerinin insanileştirilmesi kategorisine bakıldığında; oyunculara hem büyük hem de küçük anlamlı seçimler sunmakta ve oyuncunun kendisini içinde bulduğu dünyada bir etkisi olduğunu hissettirmekle kalmayıp eğlenceli ve ilgi çekici maceralar sık ve iyi tempolu olduğu tespit edilmiştir. Contraband Police video oyununa bir polis memuru olarak bakacak olursak komünist ülkede polissiniz, çalışmanız için yanınıza hayatta başarısız olmuş ve problemler yaşamış insanlar vermişler, sınır koruyorsunuz gelen insanları kontrol ediyor kaçakçıları yakalıyorsunuz değişen kurallara uyarak insanları geçirip veya geçirmiyorsunuz, bazen rüşvet aldıkları tespit edilmiştir. Polis memurlarının ilk zamanlar normal görevlerini yaparlarken bir anda bakmışsınız sınır korumak haricinde her şeyi yaptıkları ayrıca oyunda diğer

oyunlarda olduđu gibi taraf seçmede bulunmakta istenirse özgürlükçü harekâtı destekleyin ya da devletinizi hikâye tamamen sizin kararlarınıza göre şekillendiđi sonucuna varılmıştır.

Contraband Police, toplum ve polis ilişkisi kategorisine bakıldığında; topluluklar ve kolluk kuvvetleri arasındaki olumlu ilişkiler her ikisine de fayda sağlamakta bunun yanında güven kazanılmalı ancak bunu yapmak kolay bir iş olarak görülmemektedir. Bu tür ilişkiler, polisin suç önleme konusunda yeni yollar bulmasına yardımcı olabilir ve suç oranları artmadan veya artmaya devam etmeden önce endişe duyulan alanları ele almalarına olanak tanıyabilmektedir. Contraband Police oyunu sınır polisinin eski komutanı kaçakçılarla işbirliği yaptığı için kovulduđu oyunu oynamak isteyen oyuncuların yeni atanan bir sınır muhafızı olarak, sınır karakolunda denetim, güvenlik, bakımdan ve kısıtlı bir bütçe ile sorumlu oldukları tespit edilmiştir. Ayrıca komünist hükümet ile Blood Fist isyancıları arasında bir iç savaş olup, yönetilmesi gereken çok şey bulunmakta ve hükümetten çok az destek verilmektedir. Güvenin, yalnızca bireysel etkileşimler ve topluluk etkinlikleriyle oluşturulamadığı sonucuna varılmıştır.

4.3. Police Simulator Patrol Officers Video Oyununun Çözümlemesi

4.3.1. Video Oyununun Özeti

Police Simulator: Patrol Officers Aesir Interactive tarafından geliştirilen açık dünya polis simülasyon oyunu olup, bir kolluk kuvvetleri simülasyon oyunudur. Oyuncular kurgusal Brighton şehrinin sokaklarında devriye gezebilmekte ve her bölgede hareket halindeyken kanun ve düzeni sağlayabilmektedirler. Police Simulator Patrol Officers PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One ve Xbox Series X/S'te mevcut bulunmaktadır. Bu oyun içerisinde Brighton Polis Departmanı'nda kariyerinize başlayarak ABD kıyı kenti Brighton'ın sokaklarında kanun ve düzeni sağlamaya çalışan ve günlük polis görevlerine dair kurgusal olaylar yerine getirilmektedir. Oyuncuların kurgusal bir Amerikan şehirde bir polis memuru olarak günlük hayatı deneyimleyebilecekleri bir simülasyon oyunudur. Oyuncular trafik ihlalleri yapar, sokakta şüphelileri durdurur, araba kazalarını ele alır, karakterleri tutuklar ve çeşitli şüphelileri takip etmektedirler. Araba kazası sahneleri bazen yerde yaralı figürleri tasvir etmektedir. Oyuncular kaçan şüphelileri sersemletmek için tabanca benzeri bir şok tabancası kullanır ve bunun sonucunda karakterler kısa süreliğine yere düşmektedir.

Oyuncu memurların bir tabancası vardır, ancak oyun bunun kullanımını teşvik etmemektedir (örneğin, oyuncular sivilleri veya şüphelileri vurursa vardiya sona erer). Oyuncular sürücülerin kanındaki alkol oranını test etmek için alkol metre kullanabilir ve bazen karakterler kamu düzenini ihlal ederek bira veya alkol içerken tasvir edilmektedir.



Görsel 50: Police Simulator: Patrol Officers Video Oyunu Görseli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

4.3.2. Video Oyununun DiGAP Protokolü Değerlendirilmesi

Police Simulator Patrol Officers video oyununda polis temsili metodolojik bir araç seti olan DiGAP değerlendirilmesi aşağıdaki gibidir.

Police Simulator Patrol Officers oyunları oyun dünyasının detay zenginliği ve gelişen karakterleri ile sadece boş zaman geçirmek için değil, olasılıkları olan ilginç bir oyun olup aynı zamanda çok yönlü bir fırsatı ve didaktik amaçlar için neredeyse mükemmel bir vaka çalışmasını ve öğretimde çok çeşitli uygulama alanlarını temsil etmektedir. Oyunlar, oyuncular için ahlak ve felsefe gibi uygulama alanlarında anlamlı kararlar alması gereken, tartışmaya değer çok sayıda durum sunmaktadır. Bu sebep ile Police Simulator Patrol Officers video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili seçilmesinin gerekçe ve hedefleri oluşturduğu tespit edilmiştir.

Police Simulator Patrol Officers video oyunu polis rolü olarak oynayan kişilerin çeşitli motivasyonları bulunmaktadır. Oyunlar içerisindeki yorumlara baktıldığında bazı oyuncuların yardımsever olmanın heyecanını yaşamak için kendisi ve arkadaşlarının “polis” memuru olmak istediğini, oyunlar içerisinde geçen otoyollardaki kazalar ve hatta alkol muayenesiveya kaçan şüpheli suçlular gibi şeylerle başa çıkmak ve oyunlarda sorunlar yaşayan insanları doğru yöne yönlendiren kişi olmaktan hoşlandıklarını ifade

etmektedirler. Bu sebep ile Police Simulator Patrol Officers Aesir Interactive tarafından geliştirilen açık dünya polis simülasyon oyunu olup, bir kolluk kuvvetleri simülasyon oyunudur. Oyuncular kurgusal Brighton şehrinin sokaklarında devriye gezebilmekte ve her bölgede hareket halindeyken kanun ve düzeni sağlayabilmektedirler. Police Simulator Patrol Officers PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One ve Xbox Series X/S'te mevcut bulunmaktadır. Police Simulator Patrol Officers video oyunları ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili seçilmesi yeterli araştırmacı geçmişini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Police Simulator Patrol Officers video oyunu sadece görselleri ve oynanışı geliştirmekle kalmayan, aynı zamanda yeni birinci şahıs görünümüyle şimdiye kadarki en iyi oyun oynamanın yeni bir yolunu sunan inanılmaz derecede iddialı bir gelişme göstermiştir. Police Simulator Patrol Officers video oyunu PS3 oyununun PS4’e doğru şekilde nasıl getirileceğini de göstermektedir. Daha fazla trafik yoğunluğu, yayalar ve daha iyi grafikler içeren büyük ölçüde geliştirilmiş açık dünyası ile Police Simulator Patrol Officers PS4’te oynana bilen güzel oyunlar olup aynı zamanda çok iyi geliştirilmiş birinci şahıs modlarının eklenmesiyle de oyunların seçimi konusunda önemli bir fark oluşturmaktadır. Bunun dışında Police Simulator Patrol Officers vide oyunu oyun seçiminde öne çıkaran ve bu oyunu oynayan birçok Police Simulator Patrol Officers video oyunu hayranı oyunu suç fantezilerini canlandırmak için bir sanal alan olarak kullanmaktadır. Police Simulator Patrol Officers oyuncularının bazıları bir araba çalarak, polis tarafından kovalanıp kargaşa yaratmak için bazı oyuncular ise bunu tam tersi şekilde kanun koyucu veya yönlendirici “polis temsili” olarak oynamak istemektedirler. Police Simulator Patrol Officers video oyunu sohbet odaları ve biraz hayal gücü yardımıyla, son zamanlardaki en popüler olan diğer sürümleri de dâhil olmak üzere, “polis” olarak rol yapmanın bir yolunu keşfetmişlerdir. Bu sebep ile Police Simulator Patrol Officers video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili yeterli oyun seçimi niteliklerini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Police Simulator Patrol Officers çoğu rol oyuncusu ve mod yapımcısı gibi girişimci gruplardan oluşmaktadır. Polis üniformaları giymek ve kolluk kuvvetleri araçlarını sürmek için farklı modlar kullanarak oyun hayranları tarafından oluşturulmaktadır. Rutin trafik durdurmaları ve devriyeleri gibi senaryolar yaratarak, hatta bazen yüksek hızlı araba kovalamacalarına girmektedirler. Bazı oyuncular ise bu rolleri çok ciddiye

almaktadırlar. Gerçek polis telsiz kodlarını ve polis protokollerini takip etmektedirler. Suç olayının kapsamının tek bir memur için çok fazla olduğunu düşündüklerinde ilave destek çağırarak gerçek hayatta polisle yaşadıkları deneyimlerden ve polis dizilerinden ve araştırmalardan ilham aldıkları gözlemlenmiştir. Ancak rol yapma oyuncular “gerçekçiliğe” odaklanmak ve birini ezmek gibi oyun içi aksilikleri gülerek karşılamaya daha yatkın olduğu, yapılan yorumlarda bazı oyuncularında gerçek bir memur olduklarını ifade etmediğini belirtmek gerekmektedir. Çünkü Police Simulator Patrol Officers polis olarak oynamak isteyen kişiler için geliştirilmemiş olup oyuncular her şeyi kendileri ayarlamaktadırlar. Gruplar oluşturarak ve oyunun küçük paylaşımlı örneklerinde bir araya gelerek, burada bir senaryoyu canlandırmakta veya doğaçlama yapmaktadırlar. Tipik bir rol yapma oturumunda, bazı insanlar polisleri, diğerleri ise sıradan vatandaşları oynamakta ve oluşturulan gruplar sayesinde milyonlarca insan etkileşime girebilmektedir. Police Simulator Patrol Officers oyuncular otoyolları, park alanlarını ve alış-veriş merkezlerini kapsayan oyun bölgelerinde gruplanarak organize olmaktadır. Oyunda görevleri seçtikçe bazı oyuncular sevk rolünü üstlenerek sahadaki memurlara emir ve bilgi vermektedir. Vatandaş oyuncular ise seçilen suçları işlemek için talimatlar alabilirler, ancak genellikle sadece oynayıp neler olabileceğini görmektedirler. Yapılan yorumlarda Police Simulator Patrol Officers polis rol oyuncular suçların çoğunun doğaçlama olduğunu örneğin, bir oturumdaki bir oyuncu bir araba çalmaya çalışarak polisi yüksek hızlı bir takipte yönlendirebilmektedir. Polis oyuncular daha sonra kovalamacanın nereye gittiğini veya sonucun ne olacağını bilmeden tepki vermek zorunda kaldıklarını ve bunun daha eğlenceli olduğunu ifade etmektedirler. Bu durumun sunuculara ve oturumlara bir sürpriz ve gerçekçilik duygusu kattığı bu sebep ile Police Simulator Patrol Officers video oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın yeterli sınırlar niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Police Simulator Patrol Officers video oyunları “analiz yaklaşımı” olarak çalışmada veri analizi olarak betimsel analiz türü kullanılacaktır. Betimsel analiz, veri noktalarını tanımlamaya, göstermeye veya faydalı bir şekilde özetlemeye yardımcı olan ve böylece verilerin tüm koşullarını karşılayan örüntülerin gelişmesini sağlayan bir tür veri araştırmasıdır. Her analiz türü farklı sonuçlara, çıkarımlara, yorumlamalara ve anlamlara yol açabilmektedir. Bu sebep ile Police Simulator Patrol Officers video

oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın yeterli analiz yaklaşımı niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Police Simulator Patrol Officers video oyunu betimsel analiz kısmı analiz düzeyine karar verilmesi, kelime, kelime anlamı, ifade, cümle, temaların seçilmesi ve kavramlar için kodlama oluşturulacaktır. Sonrasında kavramların varlığı veya sıklığı için kodlama yapılmasına karar verilmesi, kavramlar arasında ayrımların yapılması, metinlerin kodlanması için kuralların belirlenmesi, ilgisiz olan bilgilerin çıkarılması ve sonuçlarını analizi edilmesi şekilde yürütülecektir. Bu sebep ile Police Simulator Patrol Officers oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın yeterli kodlama teknikleri ve veri çıkarma niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Police Simulator Patrol Officers video oyunu betimsel analiz verilerinden elde edilen sonuçlar ışığında çalışmada değerlendirmeler, tartışmalar ve öneriler bölümünde çalışmanın sonuçları raporlanarak, bilimsel bilgiye katkısını kesin bir şekilde belirtilecektir. Metodolojinin doğrulanması, tekrarlanması veya karşılaştırılması ve kritik olarak iyileştirilmesinin yolunu açmak için çok önemli olup bilim açısından araştırma sürecinin şeffaflığını ortaya çıkaran, verilerin ve sonuçların bilimsel topluluk ve toplumun tamamı içinde paylaşılmasını içerecektir. Bu sebep ile ve Police Simulator Patrol Officers oyunu ortaya koymayı düşündüğümüz “polis temsili” ile ilgili DiGAP’ın raporlama ve şeffaflık niteliklerini karşıladığı tespit edilmiştir.

4.3.3. Video Oyununun Betimsel Analizleri

Çalışmada betimsel analiz bölümünde polis temsiline olduğu video oyunu Police Simulator: Patrol Officers olarak belirlenmiş ve amaçlı örneklem sınırlılığında sadece bu oyunlar ele alınmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz ile irdelenerek kategoriler ortaya koyulmuştur. Betimsel analiz, veri noktalarını tanımlamaya, göstermeye veya faydalı bir şekilde özetlemeye yardımcı olan ve böylece verilerin tüm koşullarını karşılayan örüntülerin gelişmesini sağlayan bir tür veri araştırmasıdır. Police Simulator: Patrol Officers video oyunlarından gözleme dayalı olarak (video oyunları oynanarak) elde edilen kesitler altı başlık altında çözümlenerek betimsel analiz kısmı aşağıdaki şekilde yürütülmüştür;

Polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi; Police Simulator: Patrol Officers video oyununda, arabalara ceza keserek, suç mahallerini araştırarak ve aranan kişileri

arayarak kurgusal ABD eyaleti Brighton'da kanun ve düzeni yeniden sağlamaya çalışılmaktadır. Polis memurları, kamu güvenliğini sağlama ve kanunu uygulama görevlerini yerine getirmenin gerekli bir bileşeni olarak takdiri zorlayıcı fiziksel güç kullanmaları için toplum tarafından yetkilendirilen tek profesyoneller olduğu tespit edilmiştir. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda insan doğasına dair geniş, varoluşsal bir bakış açısına sahip olan, insanların davranışlarının genellikle karmaşık fiziksel, ekonomik ve sosyal koşullardan etkilendiğini kabul eden memurlardır; bu bakış açısı genellikle siyah-beyaz bakış açısıyla çelişmekte olduğu pek çok departmanın karakteristik özelliği olan biz-onlar şeklinde, polislikteki kanun ve düzen yaklaşımı gözlemlenmiştir. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda sorun çözücü memurlar, polisin rolünü, baskın yapmak ve güç kullanmak yerine, yardım sunmak ve yaratıcı çatışma çözümünü teşvik etmek olarak algıladıkları tespit edilmiştir. Toplum polisliği etkili ve güvenilir bir kolluk kuvveti tarzı olarak hâkim olacaksa, yetkili polis otoritesinin meşru kullanımı hayati bir konu olmaya devam etmektedir. Polis ve diğer kolluk kuvveti görevlileri, kanunun ve toplumun onlara vatandaşların davranışlarını etkilemek için zorlayıcı fiziksel güç kullanma genel hakkını vermesi ve birçok durumda onlara yükümlülük getirmesi açısından profesyoneller arasında benzersiz ve ayrıca, standart operasyon prosedürünün geniş sınırları dâhilinde, bu tür güç kullanma kararları, büyük ölçüde, belirli bir durumda neyin uygun olduğuna ilişkin kendi kararlarına dayanmakta olduğu sonucuna varılmıştır. Buna göre Police Simulator: Patrol Officers video oyununda polis karakterlerinden bazıları aşağıdaki gibidir;



Görsel 51: Police Simulator: Patrol Officers Erkek Polis Karakterleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

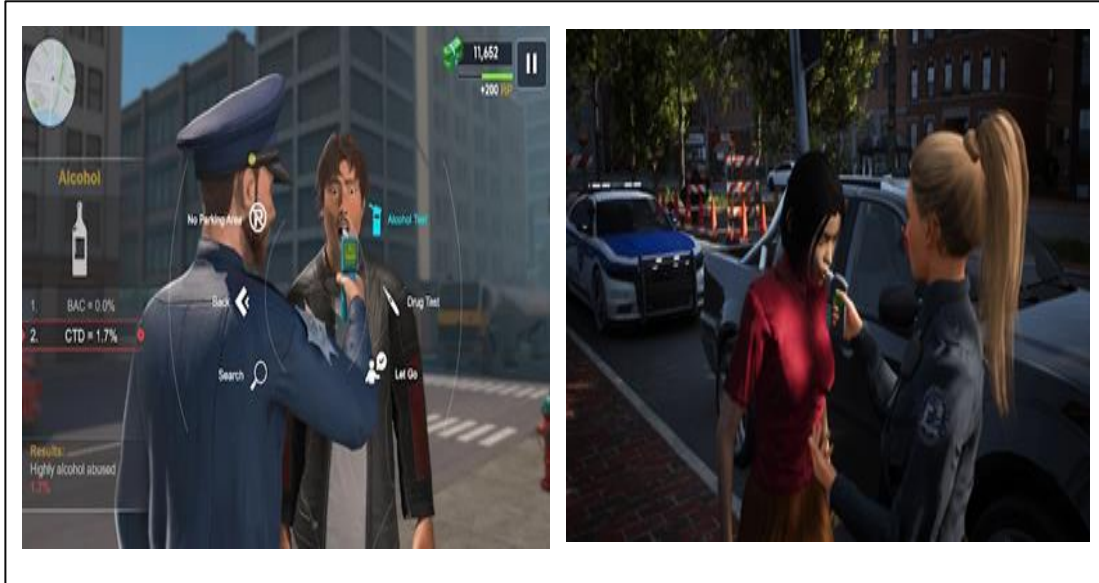
Danny Lopez, Frank Miller, Noah J. Jones ve Aroon Saeli polis memurları olup Police Simulator: Patrol Officers video oyununda polis memurlarının görevleri arasında tartım istasyonu görevi memurların tartım istasyonunda kamyonlar üzerinde rutin denetimler yapmasını ve her kamyon ve sürücünün uygun belgeleri kontrol edilmektedir.



Görsel 52: Police Simulator: Patrol Officers Tartım İstasyonu Görevi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Ayrıca kamyonun kargo yükünü ve belirli malları taşımak için gereken izinleri doğrulamak amacıyla sürücünün elektronik kayıt cihazı da denetlenmektedir. Sürücünün alkol ve/veya uyuşturucu etkisi altında olduğundan şüpheleniliyorsa, daha fazla test için araçtan çıkarılmaktadır.



Görsel 53: Police Simulator: Patrol Officers Kan Alkol Seviyesi Kontrolü

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

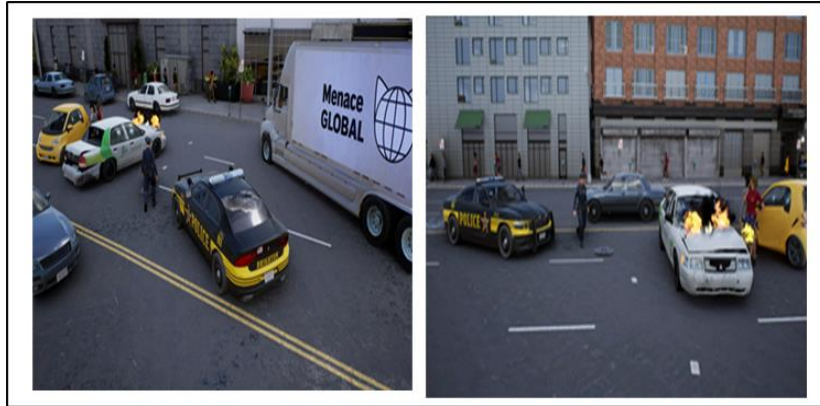
Kan alkol seviyesi yasal sınırın üzerindeyse tutuklanmaktadırlar. Bir kamyonun yolda tartabileceği yasal ağırlık sınırı 60.000 olup, kamyon sınırın üzerindeyse, bir ceza ve sürüş yasağı düzenlenmekte olduğu tespit edilmiştir.



Görsel 54: Police Simulator: Patrol Officers Kadın Polis Karakterleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Ashley Cheng, Emma Davis, Olivia Smith ve Mia Torres polis memurları olup Police Simulator: Patrol Officers video oyununda polis memurlarının görevleri arasında araba kazaları görevi arasında kaza mahallinin güvenliğinin sağlanması, kaza anında, trafik akışını kontrol etmek ve mevcut sahnede daha fazla kaza olmasını önlemek için 1 veya birkaç şeridi kapatmak, trafik konilerinin kullanımı, trafik bariyerlerinin kullanımı ve devriye aracıyla şerit kapatma görevlerinden oluşmaktadır.



Görsel 55: Police Simulator: Patrol Officers Araç Kaza Görüntüleri

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.



Görsel 56: Police Simulator: Patrol Officers Trafik Konileri ve Bariyer Kullanımı

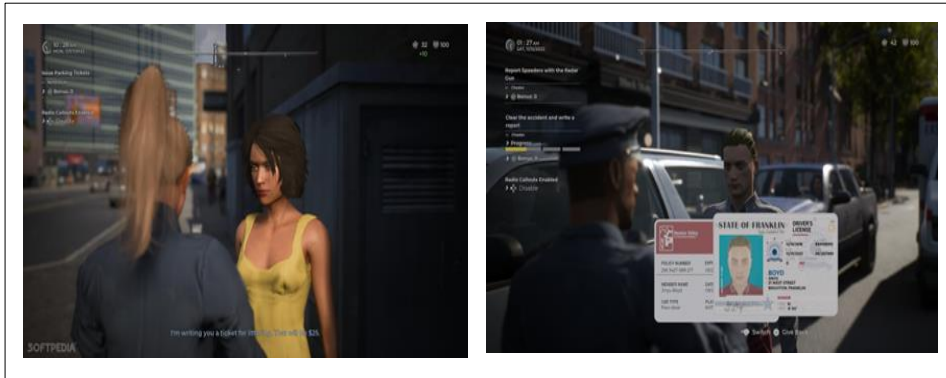
Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.



Görsel 57: Police Simulator: Patrol Officers Kaza Mahallinin Güvenliğinin Sağlanması

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Ayrıca tanıklarla görüşme, kaza raporunu tamamlanması, çarpışmaya karışan sürücüler ve kazanın yakınında kaldırımda oyalanabilen yayalardan oluştuğu tespit edilmiştir. Belgeleri inceleme sürücüler ve tanıklarla görüştüktan sonra oyuncuların kimlik, ehliyet, sigorta ve kayıt gibi tüm belgeleri kontrol etmeleri gerekmektedir. Belgelerinden herhangi biri geçersiz ve/veya süresi dolmuşsa ceza verildiği tespit edilmiştir.



Görsel 58: Police Simulator: Patrol Officers Tanık Görüşmeleri ve Evrak Kontrolü

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

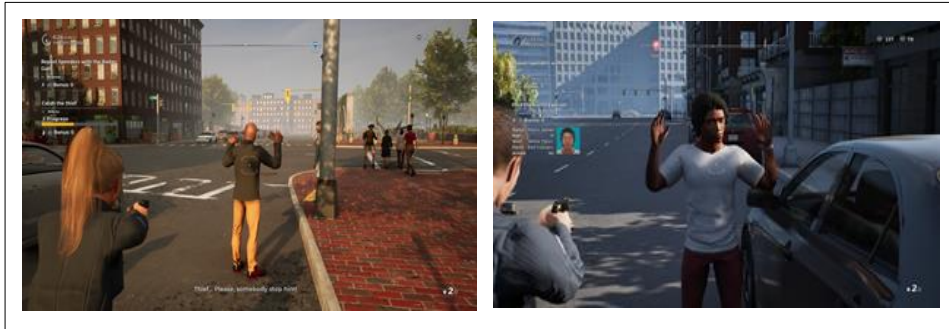
Hukukun temsilcisi olarak polis; Police Simulator: Patrol Officers oyununda karayolu trafik polisliđi, insanların kendilerine uyulmaması durumunda inandırıcı bir yaptırım riskiyle karşı karşıya kaldıklarında buna uydukları fikrine dayanma eğilimindedir. Böyle bir araçsal uyum modeli, uyumun meşru yasal otoriteler tarafından teşvik edildiđi prosedürel adalet teorisinin sunduđu normatif açıklamayla çelişmektedir. Bu iki açıklama hem araçsal hem de normatif faktörlerin, sürücülerin kendilerinin bildirdiđi suç işleme eğilimlerindeki farklılıđı açıkladıđı tespit edilmiştir.



Görsel 59: Police Simulator: Patrol Officers Tutuklama Sahneleri-1

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Oyunda polis memurlarının adil muamelesi, polisin temsil ettiđi sosyal grupta özdeşleşmeyi güçlendiriyor gibi görünüyor ve dolayısıyla özdeşleşme, sosyal davranış düzenleyen kurallara (yasalara) bağlılıđı motive ediyor gibi görünmektedir. Vatandaşlar bir kurumun meşruiyetini kabul ettiklerinde, kurumun uygun davranış emretme ve uygulama hakkına sahip olduđuna inanırlar ve buna karşılık gelen davranışlarını beklenen düzeye getirme görevini hissetmektedirler. Oyunda meşruluk, hangi davranışın uygun ve kişisel olarak bağlayıcı olduđunu belirleyen eyleme ilişkin yasal yönergelere saygı gösterilmesini sağladıđı gözlemlenmiştir.



Görsel 60: Police Simulator: Patrol Officers Silahlı Tutuklama Sahneleri-2

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Police Simulator: Patrol Officers oyununda memurların Brighton vatandaşlarına karşı uygun ve yasal davranışları çok önemli olduğu, davranış puanı sistemine göre kolluk kuvvetleri tarafından herhangi bir güç suiistimalini cezalandırıldığı hem yasaya hem de departmanın davranış kurallarına aykırı hareket ettiği tespit edilen polis memurlarının rozetleri geri alınarak görevlerinden atıldıkları sonucuna varılmıştır.

Polisin militarizasyonu ve şiddet; Police Simulator: Patrol Officers oyununda kolluk kuvvetlerinin askerileştirilmesinin yalnızca memurları korumakla kalmayıp aynı zamanda yasanın uygulanmasına da yardımcı olacağına gözlemlenmiştir. Artan kamu güvenliği ve denetim, düzeni sağlamak için gereken güç miktarını azaltabilir; bu da polisin militarizasyonunun olumlu bir yönü olacağı, ayrıca düzeni yeniden sağlamak, kamunun güvenlik algısını iyileştirebilir ve bu da yükümlülüklerine uyma konusunda isteklilik oluşturabileceği tespit edilmiştir.



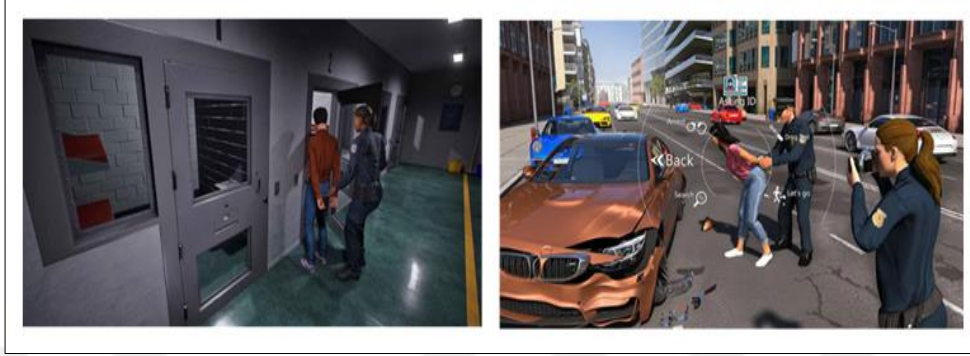
Görsel 61: Police Simulator: Patrol Officers Polis Memurunun Silah Kullanımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Police Simulator: Patrol Officers oyununda kurgusal ABD metropolü Brighton'da bir devriye memurunun işinin gerçekçi bir resmini çizmektedir. Bu, polis hayranlarının sanal rozetlerini alıp farklı, çeşitli mahallelerde düzeni ve güvenliği sağlamaları için mükemmel bir fırsat ve oyun kalitesi sunmaktadır. Polis memurlarının ilk şehir bölgesinin serbestçe erişilebilen mahallesinde devriye gezmek ve üstlerini ikna etmek için yaya ve araç trafiğini içeren karmaşık şehir simülasyonunun canlı bir şehir atmosferi sağladığı bu ilk bölgede dört mahalleye daha erişim sağlayabilmek için işe olan bağlılıklarını kanıtlamak zorunda oldukları tespit edilmiştir.

Police Simulator: Patrol Officers oyununda askeri donanıma erişim sağlamak için kolluk kuvvetlerinin birden fazla adımı tamamlaması ve devletten onay almaları, ardından gerekçeleriyle birlikte belirli maddeleri talep etmeleri ve son olarak da onaylanıp onaylanmadıklarına dair bir karar almaları gerekmektedir. Police Simulator:

Patrol Officers oyununda askeri teçhizatın polis memurları için riski azalttığını ancak polis ile güvence altına aldıkları topluluklar arasında tehlikeli bir engel olabileceği ayrıca, yetersiz eğitime sahip polis memurlarının aşırı güç kullanmak gibi kötü seçimler yapabileceğini sonucuna varılmıştır.



Görsel 62: Police Simulator: Patrol Officers Kelepçe Kullanımı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Otorite ve güç kullanımı; Police Simulator: Patrol Officers oyununun temel işleyişi her gün şehrin hangi bölümünde ve ne kadar süreyle vardiya tutacağınızı seçmeniz gerekmektedir. Vardiya ne kadar uzun olursa, iyi bir iş çıkardığınızı ve yaya geçidinde yürüyen birine şok tabancası sıkmadığınızı varsayarsak, o kadar fazla deneyim puanı kazanılmaktadır. Başlangıçta, vardiyalar yürüyerek yapılır ve oyundaki ilk birkaç günüm devriye bölgesinde dolaşp park görevlisi olarak kontrol yapmak, yanlış park edilmiş araçlara ve caddeyi geçerken kurallara uymayan vatandaşlara ceza kesmekle geçmektedir. Oyunda bir şok tabancanız ve bir silahınız var ama zamanınızın çoğunu hız sınırını aşan sürücüleri yakalamak için çaba harcanılmaktadır. Eğer şüpheli olduğunu düşündüğünüz birine hızla silahınızı çekip ateşlerseniz oyun sizi cezalandırmakta ve aynı günü tekrar oynamanız için sizi yönlendirdiği tespit edilmiştir.



Görsel 63: Police Simulator: Patrol Officers Yol Kapatma Sahnesi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Police Simulator: Patrol Officers oyununda çoğu zaman aşırı güç kullanımının tanımları kolluk kuvvetlerine göre farklılık gösterse de, bunların çoğunda ortak nokta, bir polis memurunun aşırı güç kullanmasının, bir sivilin polis memurunun emirlerine uymasını sağlamak için çok fazla güç kullanması olduğu gözlemlenmiştir. Oyununda polis gücünün genellikle fiziksel temas veya ölümcül bir silahla temas içerdiği bu vücudun özel bir bölümü öldürücü olmayan silahlar örneğin biber gazı, şok tabancaları, plastik mermiler ve göz yaşartıcı gaz gibi öldürücü olmayan silahlar açıkça öldürücü olarak kabul edilmese de, yanlış kullanım ölümle sonuçlanabileceği gözlemlenmiştir.



Görsel 64: Police Simulator: Patrol Officers Silahlı Çatışma Sahnesi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Police Simulator: Patrol Officers oyununda her türlü güç kullanımı teşkilatın politikalarına, duruma ve memurun deneyimine bağlı olduğu, polis departmanlarının güç kullanımına ilişkin politikalar bulunduğu ve genellikle memurların, bir kişiyi memurun taleplerine uymaya teşvik etmek için nasıl ve ne zaman güç kullanacağına ilişkin katı yönergeler kullanıldığı da tespit edilmiştir. Memurların kendi teşkilatlarının politikalarını bilmesi ve her zaman bunlara bağlı kalması gerekirken bazen durumun her zaman böyle olmadığını ifade edebiliriz. Gerçek hayatta polis teşkilatlarının, polis memurunun, sivillerin ve şüphelinin güvenliğini sağlamak amacıyla belli bir dereceye kadar güce izin verdiği unutulmamalıdır. Güç, bir durumu kontrol etmek için gerekeni aştığında aşırı hale gelmektedir. Oyunda polis memurlarının, bir durumu kontrol altına almak, kendi hayatlarını kurtarmak veya sivillerin hayatlarını kurtarmak için güç kullanma yasal hakkına sahip olduğunu belirtmek gerekmektedir. Ayrıca durum için doğru kontrol biçimini seçme konusunda yasal görevlere de sahip oldukları yanlış güç biçiminin uygulanması veya çok fazla yasal güç kullanımının uygulanması trajik durumlara yol açabileceği sonucuna varılmıştır.

Polis karakterlerinin insanileştirilmesi; Police Simulator Patrol Officers video oyununda, sevgiyle hazırlanmış, yemyeşil parklar ve ilginç reklam panolarıyla dolu, muhteşem ve pastoral bir kentsel manzara olan Brighton şehrinde geçmektedir. Police Simulator Patrol Officers video oyununda kurgusal bir yere yerleştirme seçimi akıllıca, çünkü gerçek hayattaki polislerin tam da oynadığınız yerde insanları öldürmüş olabileceği gibi müdahaleci düşünceler olmadan idealize edilmiş bir orta Amerika şehrini keşfetmenize olanak tanıdığı tespit edilmiştir.



Görsel 65: Police Simulator: Patrol Officers Polis Merkezi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Farklı cinsiyetleri, ırkları ve (garip bir şekilde özellikle) medeni durumları temsil eden sekiz farklı polis memurundan biri olarak oynamayı seçilebilmektedir. Oyuncuların avatarınızı seçtikten sonra, bir hafta boyunca hangi vardiyaları üstleneceğinizi seçebileceğiniz bir haritaya yönlendirilmektedir. Her yargı bölgesinin belirli bir günde araç devriyeleri veya gece vardiyaları gibi belirli vardiya türleri bulunmaktadır. Vardiya puanları kazandıkça, Brighton’da devriye gezebileceğiniz farklı vardiya türlerinin ve daha fazla yargı bölgesinin kilidi açılmaktadır.



Görsel 66: Police Simulator: Patrol Officers Polis Merkezi Ofisiçi Görseli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Bu, her vardiyadan sonra size kademeli olarak farklı araçlar ve polis çalışmaları için araçlar verilen standart bir ilerleme sistemi olup, haritadan bir vardiya seçtiğinizde, gerçek zamanlı olarak ne kadar süre çalışmak istediğinizi seçilebilmektedir. Oyunda en uzun vardiya doksan dakika ve size vardiya puanları kazanmanız için daha fazla şans vereceğinden bir tür risk-ödül ödemesi oluşturmakta olup, bir vardiyayı uygunsuz davranış nedeniyle başarısız olabileceğiniz için, yanlışlıkla yaya geçidinde yürümediği için bir sivil vurunsanız tüm ilerlemenizi kaybettiğiniz tespit edilmiştir.

Toplum ve polis ilişkisi; Police Simulator Patrol Officers video oyununda, Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunundan farklı olarak polis temsili ile ilgili aşırı şiddet ve işkence sahnelerine rastlanmamıştır. Police Simulator Patrol Officers video oyunu herhangi bir polis odaklı oyunda olması gereken büyük gişe rekorları kıran aksiyon filmi çatışma sahnelerinin eksikliği hissedilmektedir. Oyunda tespit edilen sıradan ve rutin suçlar işlenmekte olup bunlar yol barikatlarının kurulması ve denetlenmesi, şüphelinin tutuklanması, aranan kişinin bulunması, gözaltına alma ve tutuklama, yol bakımı ve tartım istasyonu görevi gibi görevler bulunduğu tespit edilmiştir. Brighton şehri sıkıcı, sıradan ve etrafta dolaşmak için pek eğlenceli görünüm sergilemekte olup ister yürüyerek isterse arabalar gelişigüzel sürülebilmektedir.

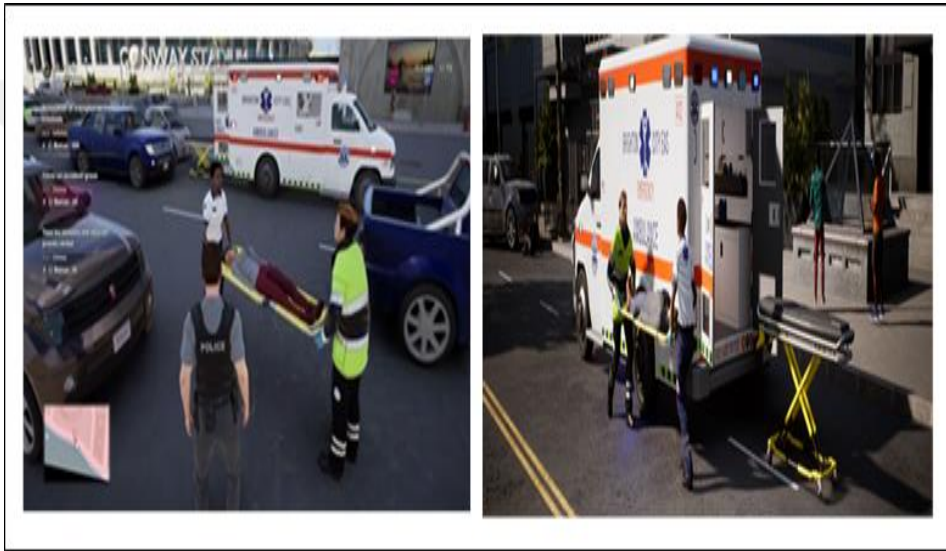


Görsel 67: Police Simulator: Patrol Officers Polis Memurunun Yaralılara Müdahalesi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Police Simulator Patrol Officers video oyununda sosyal güvenlik ve polisle işbirliği konusu kent toplumunda özellikle önemli olduğu gözlemlenmiştir. Günümüzde kentsel toplulukların artması ve iç içe geçmesiyle birlikte ihtiyaçların karşılanması ve bunlara

cevap verilmesi durumları daha karmaşık hale gelmektedir. Şehirlerde güvenliği bilmek ve kontrol etmek, ayrıntılı ve çok yönlü bir bakış gerektirir; böylece güvenliğin çeşitli boyutlarının anlaşılması ve çeşitli düzeylerde aralarındaki gizli bağlantıların keşfedilmesi mümkün olmaktadır. Oyunda güven duyulan polis gücü, gösterdiği olumlu performans ve sorumluluklarını doğru bir şekilde yerine getirerek halkın sempatisinden ve işbirliğinden yararlandığı ve toplum odaklı bir yaklaşımla görevlerinde teşkilatının yeteneklerini artırdığı, insanların varlığı, katılımı ve toplumsal güvenin artması güvenlik güçlerinin eylemlerinin mesleki gereklilikleri arasında yer almakta olduğu tespit edilmiştir.



Görsel 68: Police Simulator: Patrol Officers Yaralıların Ambulans ile Taşınması

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Police Simulator Patrol Officers video oyununda toplumdaki düzen ve güvenlikten sorumlu olan polis, toplumun ve devletin önemli temellerinden biri olup, bu önemli rolünü yerine getirebilmesi için halkın işbirliği ve katılımının olduğu gözlemlenmiş olup halkın polise güveni olmadan katılımı ve işbirliği mümkün olmadığı tespit edilmiştir. İşbirliğinin olmadığı durumlarda güvenliğin sert araçlarla sağlanabileceği bu nedenle güvenli bir ortam yaratılması ve halk arasında güvenlik duygusunun oluşturulmasına yönelik planlardan birinin de devletin önemli aktörlerinden biri olan polisinde vatandaşların güvenini kazandığı tespit edilmiştir.

Oyunda, polisin başarısının göstergelerinden biri olarak halkın polise olan güven durumunun sürekli izlenmesinin yanı sıra, halkın polise karşı tutumu ve polisin toplum güvenliğinin sağlanmasındaki rolü, sürekli yürütülmesi gereken bir organizasyonel

zorunluluk olduđu yetkililerin polise olan güvenin korunması ve arttırılmasında güven olgusunun önemli olduđu gözlemlenmiştir. Çünkü bu güvenin elde edilmesi zordur ancak tek bir olayla kolaylıkla kaybedilir ve güvensizliğe dönüştüğünde ise değiştirilmesi oldukça zor olduđu sonucuna varılmıştır.

4.3.4. Video Oyununun Değerlendirilmesi

Police Simulator: Patrol Officers Aesir Interactive tarafından geliştirilen açık dünya polis simülasyon oyunu olup, bir kolluk kuvvetleri simülasyon oyunudur. Oyuncular kurgusal Brighton şehrinin sokaklarında devriye gezebilmekte ve her bölgede hareket halindeyken kanun ve düzeni sağlayabilmektedirler. Oyuncuların kurgusal bir Amerikan şehrinde bir polis memuru olarak günlük hayatı deneyimleyebilecekleri bir simülasyon oyunudur. Oyuncular trafik ihlalleri yapar, sokakta şüphelileri durdurur, araba kazalarını ele alır, karakterleri tutuklar ve çeşitli şüphelileri takip etmektedirler.

Police Simulator: Patrol Officers, polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi kategorisine bakıldığında; oyununda, arabalara ceza keserek, suç mahallerini araştırarak ve aranan kişileri arayarak kurgusal ABD eyaleti Brighton'da kanun ve düzeni yeniden sağlamaya çalışılmaktadır. Polis memurları, kamu güvenliğini sağlama ve kanunu uygulama görevlerini yerine getirmenin gerekli bir bileşeni olarak takdiri zorlayıcı fiziksel güç kullanmaları için toplum tarafından yetkilendirilen tek profesyoneller olduđu tespit edilmiştir. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda sorun çözücü memurlar, polisin rolünü, baskın yapmak ve güç kullanmak yerine, yardım sunmak ve yaratıcı çatışma çözümünü teşvik etmek olarak algıladıkları tespit edilmiştir. Polis ve diğer kolluk kuvveti görevlileri, kanunun ve toplumun onlara vatandaşların davranışlarını etkilemek için zorlayıcı fiziksel güç kullanma genel hakkını vermesi ve birçok durumda onlara yükümlülük getirmesi açısından profesyoneller arasında benzersiz ve ayrıca, standart operasyon prosedürünün geniş sınırları dâhilinde, bu tür güç kullanma kararları, büyük ölçüde, belirli bir durumda neyin uygun olduğuna ilişkin kendi kararlarına dayanmakta olduđu sonucuna varılmıştır.

Police Simulator: Patrol Officers, hukukun temsilcisi olarak polis kategorisine bakıldığında; karayolu trafik polisliği, insanların kendilerine uyulmaması durumunda inandırıcı bir yaptırım riskiyle karşı karşıya kaldıklarında buna uydukları fikrine dayanma eğilimindedir. Böyle bir araçsal uyum modeli, uyumun meşru yasal otoriteler

tarafından teşvik edildiği prosedürel adalet teorisinin sunduğu normatif açıklamayla çelişmektedir. Bu iki açıklama hem araçsal hem de normatif faktörlerin, sürücülerin kendilerinin bildirdiği suç işleme eğilimlerindeki farklılığı açıkladığı tespit edilmiştir. Oyunda polis memurlarının adil muamelesi, polisin temsil ettiği sosyal grupla özdeşleşmeyi güçlendiriyor gibi görünüyor ve dolayısıyla özdeşleşme, sosyal davranışı düzenleyen kurallara (yasalara) bağlılığı motive ettiği gözlemlenmiştir. Police Simulator: Patrol Officers oyununda memurların Brighton vatandaşlarına karşı uygun ve yasal davranışları çok önemli olduğu, davranış puanı sistemine göre kolluk kuvvetleri tarafından herhangi bir güç suiistimalini cezalandırıldığı hem yasaya hem de departmanın davranış kurallarına aykırı hareket ettiği tespit edilen polis memurlarının rozetleri geri alınarak görevlerinden atıldıkları sonucuna varılmıştır.

Police Simulator: Patrol Officers, polisin militarizasyonu ve şiddet kategorisine bakıldığında; kolluk kuvvetlerinin askerileştirilmesinin yalnızca memurları korumakla kalmayıp aynı zamanda yasanın uygulanmasına da yardımcı olacağına gözlemlenmiştir. Artan kamu güvenliği ve denetim, düzeni sağlamak için gereken güç miktarını azaltabilir; bu da polisin militarizasyonunun olumlu bir yönü olacağı, ayrıca düzeni yeniden sağlamak, kamunun güvenlik algısını iyileştirebilir ve bu da yükümlülüklerine uyma konusunda isteklilik oluşturabileceği tespit edilmiştir. Police Simulator: Patrol Officers oyununda askeri donanımına erişim sağlamak için kolluk kuvvetlerinin birden fazla adımı tamamlaması ve devletten onay almaları, ardından gerekçeleriyle birlikte belirli maddeleri talep etmeleri ve son olarak da onaylanıp onaylanmadıklarına dair bir karar almaları gerekmektedir. Police Simulator: Patrol Officers oyununda askeri teçhizatın polis memurları için riski azalttığını ancak polis ile güvence altına aldıkları topluluklar arasında tehlikeli bir engel olabileceği ayrıca, yetersiz eğitime sahip polis memurlarının aşırı güç kullanmak gibi kötü seçimler yapabileceğini sonucuna varılmıştır.

Police Simulator: Patrol Officers, otorite ve güç kullanımı kategorisine bakıldığında; oyununda çoğu zaman aşırı güç kullanımının tanımları kolluk kuvvetlerine göre farklılık gösterse de, bunların çoğunda ortak nokta, bir polis memurunun aşırı güç kullanmasının, bir sivilin polis memurunun emirlerine uymasını sağlamak için çok fazla güç kullanması olduğu gözlemlenmiştir. Oyunda polis gücünün genellikle fiziksel temas veya ölümcül bir silahla temas içerdiği bu vücudun özel bir bölümü öldürücü

olmayan silahlar örneğın biber gazı, şok tabancaları, plastik mermiler ve göz yaşartıcı gaz gibi öldürücü olmayan silahlar açıkça öldürücü olarak kabul edilmese de, yanlış kullanım ölümle sonuçlanabileceğı tespit edilmiştir. Gerçek hayatta polis teşkilatlarının, polis memurunun, sivillerin ve şüphelinin güvenliğini sağlamak amacıyla belli bir dereceye kadar güce izin verdiği unutulmamalıdır. Güç, bir durumu kontrol etmek için gerekeni aştığında aşırı hale gelmektedir. Oyunda polis memurlarının, bir durumu kontrol altına almak, kendi hayatlarını kurtarmak veya sivillerin hayatlarını kurtarmak için güç kullanma yasal hakkına sahip olduğunu belirtmek gerekmektedir. Ayrıca durum için doğru kontrol biçimini seçme konusunda yasal görevlere de sahip oldukları yanlış güç biçiminin uygulanması veya çok fazla yasal güç kullanımının uygulanması trajik durumlara yol açabileceğı sonucuna varılmıştır.

Police Simulator: Patrol Officers, polis karakterlerinin insanileştirilmesi kategorisine bakıldığında; oyunda kurgusal bir yere yerleştirme seçimi akıllıca, çünkü gerçek hayattaki polislerin tam da oynadığınız yerde insanları öldürmüş olabileceğı gibi iğrenç, müdahaleci düşünceler olmadan idealize edilmiş bir orta Amerika şehrini keşfetmenize olanak tanıdığı tespit edilmiştir. Farklı cinsiyetleri, ırkları ve (garip bir şekilde özellikle) medeni durumları temsil eden sekiz farklı polis memurundan biri olarak oynamayı seçilebilmektedir. Oyuncuların avatarınızı seçtikten sonra, bir hafta boyunca hangi vardiyaları üstleneceğinizi seçebileceğiniz bir haritaya yönlendirilmektedir. Her yargı bölgesinin belirli bir günde araç devriyeleri veya gece vardiyaları gibi belirli vardiya türleri bulunmaktadır. Vardiya puanları kazandıkça, Brighton'da devriye gezebileceğiniz farklı vardiya türlerinin ve daha fazla yargı bölgesinin kilidi açılmaktadır. Bu, her vardiyadan sonra size kademeli olarak farklı araçlar ve polis çalışmaları için araçlar verilen standart bir ilerleme sistemi olup, haritadan bir vardiya seçtiğinizde, gerçek zamanlı olarak ne kadar süre çalışmak istediğinizi seçilebilmektedir. Oyunda en uzun vardiya doksan dakika ve size vardiya puanları kazanmanız için daha fazla şans vereceğinden bir tür risk-ödöl ödemesi oluşturmakta olup, bir vardiyayı uygunsuz davranış nedeniyle başarısız olabileceğiniz için, yanlışlıkla yaya geçidinde yürümediğı için bir sivil vurursanız tüm ilerlemenizi kaybettiğiniz tespit edilmiştir.

Police Simulator: Patrol Officers, toplum ve polis ilişkisi kategorisine bakıldığında; toplum ve polis ilişkisi; Police Simulator Patrol Officers video oyununda, Grand Theft

Auto V ve Contraband Police video oyunundan farklı olarak polis temsili ile ilgili aşırı şiddet ve işkence sahnelerine rastlanmamıştır. Oyunda tespit edilen sıradan ve rutin suçlar işlenmekte olup bunlar yol barikatlarının kurulması ve denetlenmesi, şüphelinin tutuklanması, aranan kişinin bulunması, gözaltına alma ve tutuklama, yol bakımı ve tartım istasyonu görevi gibi görevler bulunduğu tespit edilmiştir. Police Simulator Patrol Officers video oyununda sosyal güvenlik ve polisle işbirliği konusu kent toplumunda özellikle önemli olduğu gözlemlenmiştir. Oyunda güven duyulan polis gücü, gösterdiği olumlu performans ve sorumluluklarını doğru bir şekilde yerine getirerek halkın sempatisinden ve işbirliğinden yararlandığı ve toplum odaklı bir yaklaşımla görevlerinde teşkilatının yeteneklerini artırdığı, insanların varlığı, katılımı ve toplumsal güvenin artması güvenlik güçlerinin eylemlerinin mesleki gereklilikleri arasında yer almakta olduğu tespit edilmiştir. Oyunda, polisin başarısının göstergelerinden biri olarak halkın polise olan güven durumunun sürekli izlenmesinin yanı sıra, halkın polise karşı tutumu ve polisin toplum güvenliğinin sağlanmasındaki rolü, sürekli yürütülmesi gereken bir organizasyonel zorunluluk olduğu yetkililerin polise olan güvenin korunması ve arttırılmasında güven olgusunun önemli olduğu gözlemlenmiştir. Çünkü bu güvenin elde edilmesi zordur ancak tek bir olayla kolaylıkla kaybedilir ve güvensizliğe dönüştüğünde ise değiştirilmesi oldukça zor olduğu sonucuna varılmıştır.

SONUÇ

Dijital oyunlar genel olarak edebiyat çalışmalarının, özel olarak da anlatı teorisinin alanını genişletme fırsatı sunmaktadır. Oyunlar, mekaniği, kuralları ve hedefleri olan simülasyonlar olarak incelenebileceği gibi, hem basılı hem de elektronik medyayla etkileşime giren anlatılar olarak da incelenebilmektedir. Dijital oyunlar, çoğu zaman edebi metinlere benzer nitelikte olup, onlarla çeşitli biçimlerde etkileşim halindedir. Araştırmacılar, oyunları ve oyunla ilgili unsurları incelemek amacıyla farklı yöntemler kullanmaktadır

Bu çalışmada, öncelikle araştırmanın ekseninde yer polislik mesleğinin temsili, dizi ve filmlerde incelenmiş olsa da dijital oyunlarda bu konuya yeterince yer verilmediği gözlemlenmiştir. Polislerin temsili üzdahilerinde dizi ve filmlerde inceleme yapılmasına karşın dijital oyunlarda “polis temsili” üzerinde bir araştırma bulunmamaktadır. Araştırmanın genel amacı dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil edildiğini ortaya koymak için metodolojik bir araç seti olan Dijital Oyun Analizi Protokolü’ne (DiGAP) göre hangi aşamalarının yürütülmesi gerektiğini düzenleyen metodolojik bir araç seti süreci ışığında nitel yöntem ile betimsel analiz inceleme yaklaşımı kullanılmıştır. Bu bağlamda çalışmada evrenini sosyal bilimler ve iletişim bilimleri alanında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital video oyunları 2024-2025 tarihleri arasında video oyunları oynanarak gözleme dayalı olarak elde edilen kesitler belirlenmiş ve amaçlı örneklem sınırlılığında sadece bu oyunlar ele alınmıştır. Elde edilen veriler nitel yöntem betimsel analiz ile irdelenerek kategoriler ortaya koyulmuştur. Bu amaçla çalışmada problem sorusu ve alt problemlerine ilişkin sonuçlar aşağıdaki gibidir;

Polislerin temsiline dair iyi ve kötü polis ikilemi kategorisine bakıldığında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital video oyunlarında, polis tasvirlerinin birçok biçim aldığı görülmektedir. Polis memuru olarak kariyer yapmak isteyenlerin benzersiz bir modu etkinleştiren bir hile koduna erişmeleri gerekmektedir. İronik olarak, uygulamaya başlamadan önce yasayı çiğnemeniz ve şehirde bir kursa kaydolmanız veya rozet kazanmanıza yardımcı olacak görevler üstlenmeniz için polis akademisi bulunmamaktadır. Oyuncuların oyunda ironik bir şekilde polis olma yolunda atacakları ilk adım, adalet arayışınızda yerel memurlardan bir polisin arabasını çalmaktır. Oyunlarda polis memurları yolsuzluk ve şiddeti

örnekleyen düşmanlar veya korumak ve hizmet etmek için ellerinden geleni yapan hayırsever güçler olarak görülebildiği sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V video oyunda, polis memurları yolsuzluk ve şiddeti örnekleyen düşmanlar veya korumak ve hizmet etmek için ellerinden geleni yapan hayırsever güçler olarak görülebildiği sonucuna varılmıştır. Contraband Police video oyununda, ilk başta oldukça virane bir yer olup, hatta oyuna bir karavandan dâhil olunmaktadır. Oyunda polis ikileminin yaşandığı, iyi bir polis olup işini doğru yapmak ve yakalanan kaçak mallarla haydutları yerlerine teslim etmek, ikinci ise suç işlemekle yozlaşmış bir memur olup kaçak malları kendi adımıza yakalanmamak şartı ile satmaktan geçmektedir ya da devrimci gruba yardım edip hükümeti yıkmaya çalışmak şeklinde bir seçenek sunulmaktadır. Contraband Police oyunculara hem büyük hem de küçük anlamlı seçimler sunar ve oyuncunun kendisini içinde bulduğu dünyada bir etkisi olduğunu hissettirdiği sonucuna varılmıştır. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda, sorun çözücü memurlar, polisin rolünü, baskın yapmak ve güç kullanmak yerine, yardım sunmak ve yaratıcı çatışma çözümünü teşvik etmek olarak algıladıkları tespit edilmiştir. Polis ve diğer kolluk kuvveti görevlileri, kanunun ve toplumun onlara vatandaşların davranışlarını etkilemek için zorlayıcı fiziksel güç kullanma genel hakkını vermesi ve birçok durumda onlara yükümlülük getirmesi açısından profesyoneller arasında benzersiz ve ayrıca, standart operasyon prosedürünün geniş sınırları dâhilinde, bu tür güç kullanma kararları, büyük ölçüde, belirli bir durumda neyin uygun olduğuna ilişkin kendi kararlarına dayanmakta olduğu sonucuna varılmıştır.

Literatürde yapılmış olan çalışmalara bakıldığında, video oyunlarında kadın karakterlerin nesneleştirilmesinin toplumsal cinsiyet algısı üzerindeki etkisinin incelenmesi ile ilgili çalışmada Chen, (2023), nesneleştirme teorisi ilkelerine dayanarak, GTA'daki kadın karakterlerin tasvirini özel olarak inceleyerek, kadınların oyunlarda nesneleştirilmesini çevreleyen daha geniş tartışmalara katkıda bulunmakta olup ek olarak, tüm oyun endüstrisinde daha sağlıklı temsillerin nasıl teşvik edilebileceğine dair değerli bilgiler sağlamaktadır. Oyun endüstrisi, kapsayıcılığı teşvik ederek, sorumlu tasvirleri teşvik ederek ve zararlı stereotiplere meydan okuyarak, her cinsiyetten oyuncular için daha kapsayıcı ve güçlendirici bir oyun deneyimine katkıda bulunabileceği sonucuna varmıştır. Diğer bir çalışmada ise Dijital oyun deneyimi analizi ile Ghostwire Tokyo oyun incelemesi üzerine yapılan çalışmada Aker, (2023),

sonular her veri setinde oyuncu geri bildirimlerinin ok eksik olduėu, kullanıcı deneyiminde olduėu gibi, oyuncuların incelemelerde kendi znel yargılarını yansıtmalarına izin vermenin oyun deneyimini anlamalarını engelleyebileceėi, tasarım buluşsal yöntemleri ve uzman deėerlendirme süreçlerinin analizi kullanılarak oyun ile ilgili daha doėru ve ayrıntılı deėerlendirmeler yapılabileceėi sonucuna varmışlardır.

Hukukun temsilcisi olarak polis kategorisine bakıldığında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital video oyunlarında, olay örgüsünü ve karakter gelişimini desteklemek için ara sahneleri, görevleri ve sohbeti kusursuz bir şekilde bir araya getiren karmaşık anlatı taktikleri kullanılmaktadır. Polis vahşeti ve ırkçılıėına karşı protestolar, video oyunlarının polisi tarafsız adalet hakemleri olarak tasvir etme yeteneėini altüst ettiėi ve bu da oyun geliştiricilerinin gelecekte polisi temsillerini nasıl sunacakları konusunda hukukun temsili ve polis ikilemi oluşturmayacak şekilde tekrar düşünmeleri gerektiėi sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V video oyunda, hukuk işe yarayan bir şey deėildir, ancak muhtemelen etkili bir şekilde uygulanması ok zor olduėu için, ilgin bir şekilde keşfedilmemiş bir fikir olarak gösterilmektedir. Her biri kahramanı ya erdemli bir polis ya da sert bir anti-kahraman yapıyorsa, kararlar hiçbir şey ifade etmemekte, karakterler bilmedikleri bir alanda yürümek ve kendilerini denetlemek zorunda kaldıklarında onlar hakkında gerekten oyun ilerledike daha farklı detaylar olduėunu sonucuna varılmıştır. Contraband Police video oyununda, ok fazla farklı görev bulunmamakta olup ancak, yetkililer tarafından belirtilen ve periyodik olarak verilen yan görevler de eklenirse, saldırılar, belgeleri ve makineleri kontrol etme sürecinin dönüştüėü rutini seyreltmeye yetecek hale geldiėi ayrıca, bu tür görevler sırasında rüşvet cömerte ödenmekte bu da gümrük polislerinin yetersiz olan maaşlarına önemli ölçüde artış sağladığı sonucuna varılmıştır. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda, polis memurlarının adil muamelesi, polisin temsil ettiėi sosyal grupla özdeşleşmeyi güçlendiriyor gibi görünüyor ve dolayısıyla özdeşleşme, sosyal davranışı düzenleyen kurallara (yasalara) baėlılıėı motive ediyor gibi görünmektedir. Memurların Brighton vatandaşlarına karşı uygun ve yasal davranışları ok önemli olduėu, davranış puanı sistemine göre kolluk kuvvetleri tarafından herhangi bir güç suiistimalini cezalandırıldığı hem yasaya hem de departmanın davranış kurallarına aykırı hareket ettiėi tespit edilen polis memurlarının rozetleri geri alınarak görevlerinden atıldıkları sonucuna varılmıştır.

Literatürde yapılmış olan çalışmalara bakıldığında, oyun araştırmalarında cinsiyete ilişkin pek çok tartışma, ikili cinsiyet kavramlarını aşan “queer cinsiyet” kimliğinin nüanslarını göz ardı edildiğini belirtilen çalışmada Lacey, (2023), video oyunlarında ikili olmayan cinsiyet temsiliinin durumunu analiz etmektedir. Queer cinsiyet kimlikleri ve cinsiyeti kapsayan oyunlara ilişkin bilimsel bilgiler için karakter ve avatar oluşturma video oyunlarının incelendiği çalışmada sonuç olarak video oyun endüstrisinin ikili cinsiyet stereotiplerini aşmak için hâlâ kat etmesi gereken uzun bir yol olduğu sonucuna varmıştır. Diğer bir çalışmada ise, StyleGAN2 kullanarak video oyunu karakterleri oluşturma üzerine yapılan çalışmada Ergen, (2023), sonuçlar bir video oyununda yayınlanmaya hazır olmasa da kesinlikle ilhama ihtiyaç duyduklarında bu sonuçları kullanmalarının mümkün olabileceği, GAN’ların son yıllarda kaydettiği ilerleme göz önüne alındığında, yakın gelecekte sanatçıların GAN’ları çalışmalarına şimdi olduğundan daha fazla dâhil edebilecekleri sonucuna varmışlardır.

Polisin militarizasyonu ve şiddet kategorisine bakıldığında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital video oyunlarında, hikâye ve ana görevlerin suçla karakterize edildiği görülmektedir. Oyunlarda odak noktası iyi düşünülmüş ve sinematik olarak sunulan saldırılardan oluşmaktadır. Gerçek olay gerçekleşmeden önce, oyuncunun görevi yerine getirme yöntemine karar vermesi gerekmektedir. Oyunda şiddet veya işkence sahneleri ile tartışmalara yol açmaktadır. Oyuncu olarak bazı polis veya diğer karakterlerin bir suçluyu veya ele geçirdiği diğer rakibini işkenceye tabi tutması şiddetin boyunun yüksek olduğu sahnelere sahiptir. Bunlardan bazıları su işkencesi, diz kapaklarına ve cinsel organlara bir anahtar kullanma, elektrik çarpması ve hatta oyuncunun pense kullanarak diş çekimi yapabileceği bir eylemler içermekte olduğu sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V video oyununda, polisliğin militarizasyonu katlanarak arttığı ve kolluk kuvvetlerinin birçok yerinde zaten sorunlu olan kültürü çok daha kötü bir hale getirdiği tespit edilmiştir. Yerel polisin sanki savaştaki askerlerin görünüşünü, silahlarını ve davranışlarını üstlendiği bu militarizasyonun sonucu, oyun içerisinde halkın hem daha az güvende hem de daha az özgür olduğu ironisini algılatmakta olduğu sonucuna varılmıştır. Contraband Police video oyununda, kurgusal hükümet her gün yeni bir kanun çıkarmakta ve her yeni kanunla beraber polis memurlarının işi giderek karmaşılaşmakta ve oyun böyle devam ettikçe hataları yakalamak gittikçe

zorlaşmaktadır. Polis memurlarının elinde kuralların nasıl uygulanması gerektiğine dair kanun kitapçığı bulunmakta bütün bunları akıllarında tutmalarına gerek kalmadığı ancak pek uygulanmadığı sonucuna varılmıştır. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda, askeri teçhizatın polis memurları için riski azalttığını ancak polis ile güvence altına aldıkları topluluklar arasında tehlikeli bir engel olabileceği ayrıca, yetersiz eğitime sahip polis memurlarının aşırı güç kullanmak gibi kötü seçimler yapabileceğini sonucuna varılmıştır.

Literatürde yapılmış olan çalışmalara bakıldığında, Alternatif kimlik anlayışları için model olarak insan dışı görünen avatarlar üzerine yapılan çalışmada Belmonte-Avila, (2023), video oyunlarında insan veya hayvan benzeri varlıklara benzeyecek şekilde tasarlanmamış avatarlar aracılığıyla ilişkiselliğin ve kimliğin temsili ve yeniden üretimi hakkında düşünceleri için daha genel bir modelin analizi yapılmıştır. İlk oyunda dilin kullanılması ve ikincisinde yazılı dilin dâhil edilmesi, insan dışı gürültü ve seslerin yanı sıra konuşmanın da yokluğunun, video ve videoların oluşturduğu kimlik türlerini önemli ölçüde ve radikal bir şekilde genişletme potansiyeline sahip olduğu sonucuna varmışlardır. Diğer bir çalışmada ise, dijital oyunlarda oynanabilir karakterler ve öneriler ile ilgili oyunlarda insan-bilgisayar etkileşimi üzerine yapılan çalışmada Ribeiro vd., (2022), 393 dijital oyun analiz edildiğinde en çok tavsiye edilen oyunlar olduğunu tespit etmişlerdir. Analiz sonuçlarına göre en fazla sınıflandırma gruplarının avatarlar, meslekler, gruplar, gerçek karakterler ve kurgusal karakterler olduğu sonucuna varmışlardır.

Otorite ve güç kullanımı kategorisine bakıldığında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital video oyunlarında, polis ve kolluk kuvvetleri, ceza kanunlarının yetkilendirildiği şekilde tutuklama yapmak, kaçmayı önlemek veya direnişi aşmak için makul güç kullanma yetkisine sahip olduklarını kabul etmek ve kendi güvenlikleri ve meslektaşlarının güvenliği ve refahı için, kolluk kuvvetlerinin güç kullanımını düzenleyen yasaları bilmeleri kritik öneme sahip olduğunu sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V video oyununda, kolluk kuvvetlerinin tasvirinde sağlıklı bir şeyler olduğu, oyunların onlara karşı şiddeti tasvir etmesindeki neşede rahatsız edici durumların olduğu oyundaki şiddet, oyunların kendisi kadar eskidir ve polis memurlarını vurmak da bir tema olarak özellikle yeni olmadığı Grand Theft Auto V

oyununda, kahramanların polis memurlarına yönelttiği bolca şiddeti içermektedir. Oyunda çeşitli güç ilişkileri düşünülebilse de, oyun tasarımcısının oyuncular üzerindeki gücü ve oyuncuların tek oyunculu bir oyun üzerindeki gücü gibi, bu çalışmanın odak noktası belirli bir oyunda oyuncuların birbirleri üzerindeki gücü olduğunu belirtmek gerekmektedir. Video oyunu oyuncularına göre, ceza korkusu, ne bir takımda ne de bireysel oyunda, otorite ve güç kullanımı bir güç faktörü olarak dikkate almadığı sonucuna varılmıştır. Contraband Police video oyununda, çalışanlarınıza ödeme yapmak veya gün sonunda işinizi sürdürmek için paranız yoksa kovulur, ayrıca görevler sırasında kazanılan paralar idari binaların bakımı, çalışanların faydaları ve araba satın alımı ile arabaları kontrol etmek için silah ve alet satın alımı için harcanmaktadır. Devlet, zarar eden bir sınır karakolunu kendi masraflarıyla sürdürmeyip, bu nedenle Acaristan'a karşı görevi yerine getirmek ve işletmeden kar elde etmek önemlidir ve bunun uğruna, bazen ihlallere göz yumabilir örneğin, küçük bir rüşvet karşılığında bir kaçakçının ülkeye girmesine izin verilebildiği sonucuna varılmıştır. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda, her türlü güç kullanımı teşkilatın politikalarına, duruma ve memurun deneyimine bağlı olduğu, polis departmanlarının güç kullanımına ilişkin politikalar bulunduğu ve genellikle memurların, bir kişiyi memurun taleplerine uymaya teşvik etmek için nasıl ve ne zaman güç kullanacağına ilişkin katı yönergeler kullanıldığı, oyunda polis memurlarının, bir durumu kontrol altına almak, kendi hayatlarını kurtarmak veya sivillerin hayatlarını kurtarmak için güç kullanma yasal hakkına sahip olduğunu belirtmek gerekmektedir. Ayrıca durum için doğru kontrol biçimini seçme konusunda yasal görevlere de sahip oldukları yanlış güç biçiminin uygulanması veya çok fazla yasal güç kullanımının uygulanması trajik durumlara yol açabileceği sonucuna varılmıştır.

Literatürde yapılmış olan çalışmalara bakıldığında, video oyunları, çocukların ve yetişkinlerin mobil cihazlarda, yetişkinlerin ve gençlerin ise bilgisayar ve oyun konsollarında oynayabileceği bir eğlence biçimi haline gelmiştir. De Vera, (2022), karakterlerin ve çizimlerinin ön sonlandırma aşamasında araştırmacının nihai üründe yaptığı son değişiklikler belgelenmiş son karakter tasarımlarının güncel karakter tasarımlarıyla karşılaştırılması ile birçok bağımsız illüstratörün günümüzün video oyunu endüstrisine hitap eden karakterler yaratmak için kullanabileceği sonucuna varmışlardır. Diğer bir çalışmada ise video oyunu reklamlarında kadın karakterlerin cinselleştirilmesi

üzerine yapılan çalışmada Piao-Li vd., (2022), kadın karakterler arasında cinselleştirmenin var olduğunu ve bazı sahnelerin çocukları seksin satılık olduğuna inandırabileceğini, potansiyel olarak onları riskli cinsel davranışlar sergileyen gençlere dönüştürebildiğini tespit etmişlerdir. Ebeveynlerin, çocuklarının cep telefonlarındaki video oyunu türlerini yönetmeleri ve onlara uygun cinsel eğitim vermeleri gerektiği sonucuna varmışlardır.

Polis karakterlerinin insanileştirilmesi kategorisine bakıldığında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital video oyunlarında, oynanabilir çeşitli aktörler oyunun temelini oluşturmaktadır. Bu seride kahramanların tasarımına büyük önem verildiği gözlemlenmiştir. Oyunlarda, oyuncuya ilgili kahramanın hayatındaki ayrıntıları aile sorunları, arkadaşlarla yaşanan stres, varoluşsal korkular ve benzerleri gibi inandırıcı bir şekilde aktardığı tespit edilmiştir. Karakterler yalnızca anlatım düzeyinde değil aynı zamanda oynanış açısından da farklılık göstermektedir. Her kahramanın, kişiliğini kısmen yansıtan farklı becerileri ve istatistikleri bulunmaktadır. Bu karakter değerleri, özel beceriler, dayanıklılık, itme, güç, sinsilik, uçma, araba kullanma şeklinde bölünmüştür. Ana karakterin istatistikleri oyun boyunca birbirine yakın olsa da, belirli yetenekleri açısından her zaman farklılık göstermektedirler. Grand Theft Auto V Los Santos Polis Departmanı, Los Angeles Polis Departmanı'na benzer bir rütbe ve hiyerarşi sistemini takip ettiği sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V video oyununda, Los Santos Polis Departmanı suçla mümkün olan en agresif ve dengesiz şekilde mücadele ettiği ve durdur ve ara, gösterişli polis kovalamacaları ve sersemletici silahların ve hizmet tabancalarının serbestçe kullanımı gibi toplumla iletişim yoluyla gerçekleştiği tespit edilmiştir. Los Santos Polis Departmanı memurları ve arabaları Los Santos sokaklarında çok nadiren görünmektedir. Erkek polisler için üç karakter modeli vardır: siyah, beyaz ve hispanik, ancak yüz özelliklerinin farklı olduğu seride kadın subayların da yer aldığı ancak bunlar çok nadir görülmekte olup yalnızca iki karakter modeli vardır: siyah veya beyaz tenli olup her birinin kendi sesleri bulunduğu sonucuna varılmıştır. Contraband Police video oyununda, bir polis memuru olarak bakacak olursak komünist ülkede polissiniz, çalışmanız için yanınıza hayatta başarısız olmuş ve problemler yaşamış insanlar vermişler, sınır koruyorsunuz gelen insanları kontrol ediyor kaçakçıları yakalıyorsunuz değişen kurallara uyarak insanları geçirip geçirmiyorsunuz, bazen rüşvet alıyorsunuz ya

da almıyorsunuzdur. Oyunda polis memurlarının yanına gelip yalvaranlar oluyor ailem ölüyor işte yok işten atılacağım gibi klasik söylemler ve bakıyorsunuz ki işler pek de öyle düzenli bir şekilde ilerlememekte olduğu sonucuna varılmıştır. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda, farklı cinsiyetleri, ırkları ve (garip bir şekilde özellikle) medeni durumları temsil eden sekiz farklı polis memurundan biri olarak oynamayı seçebildikleri ve kanunlara uygun bir şekilde davrandıkları sonucuna varılmıştır.

Literatürde yapılmış olan çalışmalara bakıldığında, dijital kisvesi altında yeniden üretilen İslamofobi üzerine yapılan çalışmada Büke-Okyar vd., (2022), sonuçlar dijital savaş oyunlarının nasıl yanıltıcı klişeleri aktardığını ve İslam'ın ve Müslümanların damgalanmasına nasıl katkıda bulunduğunu, ABD'nin terörizme karşı küresel savaşı bağlamında İslamofobi'yi nasıl sürdürdüğünü açıklamaya yardımcı olduğunu, terörizmden ziyade şiddet içeren terörizm bağlamında ortaya çıktığı sonucuna varmışlardır. Diğer bir çalışmada ise, video oyunlarında duygusal etki için yazma, uzaylı medya dizilerinde karakter gelişimi, gerçekçilik ve etkileşimden üzerine yapılan çalışmada Thomas, (2021), yaratıcı yazarlığı öğreten akademisyenlerin yanı sıra video oyunu yazarları ve anlatı tasarımcıları için de, özellikle diğer rollerde anlamlı ilişkileri olan kişileri korumak için kendilerini tehlikeye atan güçlü ama savunmasız kahramanlar geliştirmenin önemi konusunda çıkarımları olduğunu tespit etmişlerdir. Korku ve bilim kurgu türü medya için sevimli karakterler, gerçekçi ortamlar ve sürükleyici bir oyun yaratmada önemli bir rol oynadığı sonucuna varmışlardır.

Toplum ve polis ilişkisi kategorisine bakıldığında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital video oyunlarında, açık bir evren ve toplumsal eleştiriyle şimdiye kadar yaratılmış en inanılmaz video oyunu dönüm noktalarından biri olduğu tespit edilmiştir. Oyun geliştiricilerin video oyunlarında, modern hayata keskin, hicivli bir bakış açısıyla Amerikan toplumu, siyaseti ve medyasına dair geniş bir iğneleyici sözler ve alaylı ifadelerle eleştirildiği gözlemlenmiştir. Toplumsal yorumların en dikkat çekici noktalarından biri, yaratıcıların Amerika kültürünü komik bir şekilde tasvir etmektedir. Bu oyunlar, Amerikan tüketiciliğini, siyasi yolsuzluğunu ve medya sansasyonelizmini alaya almak için abartılı bir versiyonunu kullanılmaktadır. Dahası, alaycılık tonu neredeyse tüm medyaya nüfuz etmiş ve bu, gerçek olayların bir uzantısı olarak radyo istasyonları ve reklamlar şeklinde güçlendirildiği sonucuna varılmıştır.

Grand Theft Auto V video oyununda, çağdaş toplumun çok boyutlu bir eleştirisini yaratarak ve oyuncuları mevcut sorunların incelikleri hakkında düşünmeye teşvik ettiği bu nedenle, oyuncunun toplumsal eleştirel incelemeye dâhil edilmesi kültürel mirasın doğal bir yönü olduğunun göstergesi olduğu sonucuna varılmıştır. Contraband Police video oyununda, Acaristan'daki polis üssü, oyuncunun bulduğu kaçak malları teslim edeceği yer olarak işlev görür, Karikatka'daki en önemli yerlerden biridir, bina yerel polisin merkezi olarak hizmet eder, burada büyük bir depo ve bir ofis binası bulunmaktadır. Alan her taraftan çitle çevrilmiştir ve oraya doğru sürdüğünüzde açılan bir kapısı vardır, burada birkaç gözetleme kulesi yer almaktadır. Polis üssü haritanın kuzeydoğusunda ve haritada işaretlenmiş olup gümrük muhafaza görevler için ayrı birimleri bulunduğu sonucuna varılmıştır. Police Simulator: Patrol Officers video oyununda, toplumdaki düzen ve güvenlikten sorumlu olan polis, toplumun ve devletin önemli temellerinden biri olup, bu önemli rolünü yerine getirebilmesi için halkın işbirliği ve katılımının olduğu gözlemlenmiş olup halkın polise güveni olmadan katılımı ve işbirliği mümkün olmadığı tespit edilmiştir. Oyunda, polisin başarısının göstergelerinden biri olarak halkın polise olan güven durumunun sürekli izlenmesinin yanı sıra, halkın polise karşı tutumu ve polisin toplum güvenliğinin sağlanmasındaki rolü, sürekli yürütülmesi gereken bir organizasyonel zorunluluk olduğu yetkililerin polise olan güvenin korunması ve artırılmasında güven olgusunun önemli olduğu gözlemlenmiştir. Çünkü bu güvenin elde edilmesi zordur ancak tek bir olayla kolaylıkla kaybedilir ve güvensizliğe dönüştüğünde ise değiştirilmesi oldukça zor olduğu sonucuna varılmıştır.

Literatürde yapılmış olan çalışmalara bakıldığında, oyun geliştiricileri, tasarım kararları aracılığıyla cinsiyetle ilgili sosyo-kültürel değerleri aktarabilmektedirler. Kawaii katilleri ve ölümcül kadınları: video oyunlarında yardımseverliği ve düşmanca cinsiyetçiliği temsil eden kadın karakterlerin metinsel bir analizinin sunulduğu çalışmalarında Tompkins vd., (2020), kadın oyun karakterinin tasarımını kararsız cinsiyetçilik perspektifinden yorumlayarak sosyal psikolojik teori, cinsiyetçiliğin kadınlara yönelik hem düşmanca hem de hayırsever tutumları içerdiğini tespit etmişlerdir. Sonuçlar karakterizasyondan iki tema ortaya çıkarmışlar ilki bir nesne olarak beden ve ikincisi bir silah olarak beden ve (iç) bağımlılık olup her ikisi de kadınlarla ilgili sorunlu inançlarla bağlantılı güçlendirici özellikler içerdiğini video

oyunlarındaki cinsiyet temsillerini ampirik bir bakış açısıyla açıklamak suretiyle disiplinler arası literatüre katkı sağlayacağı sonucuna varmışlardır. Diğer bir çalışmada ise, GameSound, oyunların ve dijital beşeri bilimlerin niceliksel analizi üzerine yapılan çalışmada Iantuono, (2020), sonuçlar zamanla arşivin erişim alanını ve işlevselliğini genişletmek için dünya çapındaki bilim insanlarıyla işbirliği yapmayı ve arşivin bir araştırma aracı olarak etkinliğini sürekli sorgulanmasının gerektiği, video oyunlarını bileşenlerine ayırarak daha fazla bilgi edinmeyi yeniden yapılandırarak disiplinler arası araştırmacılar için değerli bilgiler kazandırabileceği sonucuna varmışlardır.

Temsili polis görünümü arasında farklılıklara bakıldığında; Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers video oyunlarında, gelişmiş açık dünya oynanışını, karmaşık anlatı çerçevelerini ve keskin toplumsal hicvi ustaca harmanlayan video oyunu tasarımında öncü bir başarısı olduğu görülmektedir. Video oyunlarında farklı ortamlarından ustaca inşa edilen açık dünyası, oyuncu özgürlüğü ve daldırma için çitayı yükselterek keşif ve etkileşimi teşvik eden dinamik bir sanal alan sağlamaktadır. Mesela Michael, Franklin ve Trevor'ı içeren oyunun orijinal çok kahramanlı konsepti, her karakterin kişisel gelişiminin olay örgüsünün genel zenginliğine ve katılımına katkıda bulunduğu, iç içe geçmiş deneyimleri aracılığıyla karmaşık bir anlatı deneyimi sunduğu sonucuna varılmıştır.

Sonuç olarak dijital oyunlarda polisin temsiline ilişkin iyi ve kötü polis ikileminin Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında belirgin bir şekilde hissedildiği sonucuna varılmıştır. Hukukun temsilcisi olarak polis kategorisinde yer alan Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında hukuki uygulamaların ihmal edildiği sonucuna varılmıştır. Polisin militarizasyonu ve şiddet kategorisinde Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında polisin militarizasyonu ve şiddet sahnelerinin yer aldığı sonucuna varılmıştır. Otorite ve güç kullanımı kategorisinde Grand Theft Auto V, Contraband Police video oyunlarında aşırı bir uygulama olduğu sonucuna varılmıştır. Polis karakterlerinin insanlaştırılması açısından ise her iki oyunda da polis karakterlerinin farklı şekillerde insanlaştırıldığı ve polis memurlarının sıklıkla farklı suç olaylarına karıştığı sonucuna varılmıştır. Toplum ve polis ilişkileri kategorisinde ise Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında polis memurlarının vatandaşlara karşı orantısız ve haksız davranışlar sergiledikleri sonucuna varılmıştır. Öte yandan, Police Simulator: Patrol Officers video

oyununda polis görünümü; iyi ve kötü polis ikilemlerinin yaşanmadığı, hukukun uygun şekilde temsil edildiği, polisin militarizasyonunun ve şiddetinin daha az hissedildiği, otorite ve güç kullanımının orantılı olduğu, polis karakterlerinin daha insancıl davrandığı ve polis memurlarının toplumla olan ilişkilerinin güvene dayalı olduğu belirlenmiştir. Buna karşılık, Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında bu görünümün yetersiz, orantısız ve dengeli olmadığı tespit edilmiştir.

İncelenen video oyunlarında tasarımcılar ile ilgili gözlemlenen ve araştırmadan elde edilen bulgulara dayalı olarak Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers video oyunlarına ilişkin olarak bu sonuçların uygulanması ve incelenen video oyunlarında oyunlar ve tasarımcılar ile ilgili gözlemlenen, öneriler aşağıdaki gibidir;

- ✓ Polis temsilde polisin tanınması ve polisin toplum nezdinde önemini artırıcı hikayeler sunulması için çaba gösterilmelidir. Polis temsilde güven ve işbirliği oluşturma sürecine daha fazla önem verilmesi gerekmektedir.
- ✓ Polis temsilde, polise duyulan inanç ve güven düzeyinin önemi nedeniyle, polisin başarılı ve verimli performansı hakkında topluma daha fazla bilgi verilmeye çalışılmalıdır.
- ✓ Polis temsilde, olumlu ve uygun bir imajı sunabilmesi için polis imajının iyileştirilmesine çalışılması, video oyunlarında polis temsiline geleceğine olan güven düzeyini artırmak için oyun içerisinde bireysel ve grup yetenek ve kabiliyetlerinin düzeyinin artırılması gerekmektedir.
- ✓ Polis temsilde, polisin ulaşılabilirliği, ihtiyaç ve acil durumlarda, insanların polise olan güven düzeyinin artırılması ve sonuçta insanların polise katılımının artırılması gerekmektedir.

Bu araştırmada ele alınan polislik, kolluk güçleri olarak isimlendirilen güvenlik kurumları arasındaki en köklü yapılanması olup, öncül araştırmalar incelendiğinde dijital oyunların hakkında çok çeşitli çalışmaların olduğu görülmektedir. Bununla birlikte çalışmanın odak noktasını oluşturan dijital oyunlarda kişilerin, kurumların ve mesleklerin temsiline dair araştırma literatürde sınırlı olduğu saptanmıştır. Araştırmanın ekseninde yer alan polislik mesleğinin temsili, dizi ve filmlerde incelenmiş olsa da dijital oyunlarda bu konuya yeterince yer verilmediği gözlemlenmiştir. Bu bilgiler ışığında bu araştırmanın genel amacı dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil

edildiğini ortaya koymaktır. Bu bağlamda incelenen video oyunlarında, oyunlar ve tasarımcılar ile ilgili gözlemlenen, yapılan ve gelecekte yapılacak olan farklı çalışmalar ve akademisyenler için öneriler aşağıdaki gibidir;

- ✓ Dijital oyun okuryazarlığın daha da artırılması ve gerekli eğitim çalışmalarının yapılması gerekmektedir.
- ✓ Bu oyunları oynayan kişilerle görüşmeler yapılarak polisin temsiline dair düşünceleri ortaya koyulabilir.
- ✓ Farklı kolluk kuvvetleri örneklem alınarak konu araştırılabilir.
- ✓ Oyun geliştiricileri ve tasarımcılarının video oyunlarında temsiliyetlerini genişletmeleri ve marjinal toplulukların tasvirlerini çeşitlendirmeleri gerektiği düşünülmektedir.

Şiddet içeren video oyunları ciddi ve devam eden bir tartışma kaynağıdır. Bu çalışma dijital oyun içeriğindeki polisin temsili ile ilgili karakter tasvirleri üzerine yapılan araştırmaların bir sentezini ve yorumunu sunmaktadır. Yapılan farklı çalışmalarda karakter cinsiyeti ve toplumsal cinsiyeti en sık incelenen boyut olmuştur, bunu karakter cinselleştirilmesi ve karakter ırkı ve etnik kökeni izlemektedir. İncelenen diğer özellikler arasında LGBTQ topluluğundan karakterler, vücut ölçüsü, yaş ve zihinsel iyilik hali ile şiddet, küfür ve kumar gibi karakter davranışları yer almakta olduğu görülmektedir. Genel olarak, çalışmalar polisin temsili konusunda olduğu gibi tasvirlerin kadın ve beyaz olmayan karakterleri yeterince temsil etmediğini ve sorunlu tasvirler içerdiğini de tutarlı bir şekilde gözlemlemektedir. Çalışma bulgularına göre polisin temsili ile ilgili, polis vahşeti ve ırkçılığına karşı protestolar, video oyunlarının polisi tarafsız adalet hakemleri olarak tasvir etme yeteneğini altüst ettiği ve bu da oyun geliştiricilerinin gelecekte polisi temsillerini nasıl sunacakları konusunda ikilemler oluşturmayacak şekilde tekrar gözden geçirmeleri gerektiği umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Aker, Ç. (2023). Dijital Oyun Deneyimi Analizi: Ghostwire Tokyo Oyun İncelemesi. *Intermedia International e-Journal*, 10(18) 160-177.
- Akkaya, F. H., Tutgun-Ünal, A., & Tarhan, N. (2021). Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 8(1), 1-22.
- Alanka, D. (2024). Nitel Bir Araştırma Yöntemi Olarak İçerik Analizi: *Teorik Bir Çerçeve*. *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), 64-84.
- Alıcı, M. C., & Bostancı, E. (2017). Augmented Reality Based Desktop History Lecture: Wonders of the World With Animated Agents. *Istanbul Journal Of Innovation In Education*, 3(1), 25-42.
- Arda, Ü., Kaya, R., & Çakır, V. O. (2021) Digital Games as a Leisure Time Activity and Gender, *International Journal of Society Researches*. 11(17), 1-38.
- Argün, D. (2019), *Digital Gaming Sector as a Mass Communication Platform in Which Consumption Culture is Started to be Reproduced*, [Published master's thesis], Marmara University.
- Ataka, A., (2023). Analysis of the Characters in Issız Adam Movie Based on Schema Therapy Model. *Psychology Research on Education and Social Sciences*, 4(3), 77-87.
- Atkinson, P. A. & Coffey, A.(1997). Analysing Documentary Realities. D. Silverman (Edt.) *Qualitative research: Theory, method and practice*, London: Sage.
- Aydın, S. ve Mencet, M.S. (2021). Alman Televizyon Dizilerinde Göçmenlerin Temsili: Berlin Köpeği Örneği, *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (17), 48-69.
- Aziz, A. (2015). *Sosyal Bilimlerde Araştırma ve Yöntem Teknikleri*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.
- Balcı, Ş. & Bekiroğlu, O. (2012). *İçerikten Anlama Giden bir Tünel Olarak İçerik Çözümlemesi: 2011 Genel Seçimlerinde Ak Parti Tv Reklamları Üzerine bir Araştırma*. Özlem Güllüoğlu (Ed.) *İletişim Bilimlerinde Araştırma Yöntemleri: Görsel Metin Çözümleme*, Ankara: Ütopya Yayınevi, 1(1), 268-323.
- Bayeck, R. Y., Asino, T.I., & Young, P. A. (2018). Representations of Africans in Popular Video Games in the U.S. *Journal of Virtual Worlds Research*, 11(2),
- Belmonte-Avila, J. F. (2022). Multiplicity, Relationality, and Petal Avatars: Thatgamecompany's Flower as an Identity Model. *Continuum*, 37(1), 61–73.

- Belmonte-Avila, J. F. (2023). Meaningful Blehs and Rabbid Gwahs: Identity Representation Through Non-Human Noise and Words, *Abstract Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games*, 1-2
- Beşinci-Şimşek, E. (2024). Türkiye’de Başörtülü Kadının Medyadaki Temsili, *Mukaddime*, 15(1), 131-164.
- Bilgin, N. (2006). *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi Teknikler ve Örnek Çalışmalar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Bowman, N. D., & Keene, J. R. (2018). A Layered Framework for Considering Open Science Practices. *Communication Research Reports*, 35(4), 363-372.
- Brown, A. (2021). What is the Metaverse and Why Does Mark Zuckerberg Care so Much About it? *Washington: Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/abrambrown> (Erişim Tarihi: 25.06.2024).
- Burridge, S., Gilbert, M., & Fox, J. (2019). On Analyzing Game Content. *69th Annual International Communication Association (ICA) pre-conference Games+ Communication Ante-Conference*, Washington D.C., USA.
- Büke-Okyar, D. İ. & Abdullayeva, N. (2022). Reproduction of Islamophobia in a Digital Cloak: an Analysis on Digital War Game “Call of Duty”. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, 5(1), s. 37-60.
- Carr, D. (2019). Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture*, 14(7-8), 707-723.
- Căşvean, T. M., (2015). Landmarks for the Contemporary Analysis of the Video Games, a New Possible General Scheme of Analysis, *Cultural Intertexts*, 2(4), 1-14.
- Cayatte, R. (2017). Idéologie et Jeux Vidéo: Enquête et Méthode. *Les cahiers de la SFSIC*, 13, 173-182.
- Chapman, A. (2019). Playing the Historical Fantastic: Zombies, Mecha-Nazis and Making Meaning About the Past Through Metaphor. In P. Hammond ve H. Pötzsch (Eds.), *War games: Memory, militarism and the subject of play*. Bloomsbury, 1(1), 91-111)
- Chen, S. (2023). Exploring the Effects of Female Characters Objectification in Video Games on Gender Perception. *Communications in Humanities Research*, 15(1), 142-149
- Claflin, K. (2022). *Playing Dad: an Analysis of Video Game Fathers and Their Daughters as Playable Characters*, Digital Humanities, [Master’s Thesis], University of Alberta, 1-126

- Clement, J. (2021). Number of Active Video Gamers Worldwide from 2015 to 2021, Statista. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (Eriřim Tarihi: 25.06.2024).
- Çam, M. S. & Gülerarslan-Özdengül, A. (2018). Televizyon Reklamlarında Çocukların Kiřiliklerinin ve Stereotiplerinin Temsili. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(1), 1-24.
- Çilingir, A. (2017). İletişim Alanında İçerik Analizi Yöntemi Kullanılarak Yapılan Yüksek Lisans Ve Doktora Tezleri Üzerine bir İnceleme, *Erciyes İletişim Dergisi: Akademia*, 5(1), s.148-160.
- Daneels, R., Denoo, M., Vandewalle, A., & Malliet, S. (2022). The Digital Game Analysis Protocol (Digap): Facilitating Transparency in Games Research. *Proceedings of the 2022 DiGRA International Conference: Bringing Worlds Together* (pp. 1-4).
- Daneels, R., Malliet, S., Geerts, L., Denayer, N., Walrave, M., & Vandebosch, H. (2021). Assassins, Gods, and Androids: How Narratives and Game Mechanics Shape Eudaimonic Game Experiences. *Media and Communication*, 9(1), 49-61.
- De Vera, P. I. B. (2022). *Developing the Graphical Elements of an Ideal Video Game Character*. University of the Philippines Open University, [Master's Thesis], Zenodo,1-51
- De Wildt, L. (2020). *Playing at Religion: Encoding/Decoding Religion in Videogames* [Unpublished doctoral dissertation]. KU Leuven.
- Dienlin, T., Johannes, N., Bowman, N.D., Masur, P.K., Engesser, S., Kümpel, A.S., Lukito, J., Bier, L.M., Zhang, R., Johnson, B.K., Huskey, R., Schneider, F.M., Breuer, J., Parry, D.A., Vermeulen, I., Fisher, J.T., Banks, J., Weber, R., Ellis, D.A., & de Vreese, C. (2021). An Agenda for Open Science in Communication. *Journal of Communication*, 71(1), 1-26.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2019). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, 1-414.
- Ergen, İ. (2023). Generating Video Game Characters Using StyleGAN2. *Journal of Awareness*, 8(1), 57-61.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game Analysis, Second Edition*. Routledge, 1-334.
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W.Y. (2018). Player Experiences in a Massively Multiplayer On-Line Game: A Diary Study of Performance, Motivation, and Social Interaction. *New Media ve Society*, 20(11), 4056-4073.
- Gao, G., & Shih, P. C. (2018). Does Platform Matter? A Game Design Analysis of Female Engagement in MOBA Games, *Proceedings of DiGRA 2018 Conference*, 1-16.

- Gilbert, M., Lynch, T., Burrige, S., & Archipley, L. (2021). Formidability of Male Video Game Characters Over 45 Years. *Information, Communication ve Society*. Advance online publication.
- Glesne, C. (2012). *Nitel Araştırmaya Giriş*. (A. Ersoy ve P. Yalçınoglu, Çev.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Global Games Market Report, (2020). Key Trends, Market Sizing & Forecasts Special Focus Topics, Rankings, *Newzoo's 2020 Global Games Market Report*, 1-30
- Gökçe, O. (2006). *İçerik Analizi Kurumsal ve Pratik Bilgiler*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Güllüoğlu, Ç. (2012). *İletişim Bilimlerinde Araştırma Yöntemleri Görsel Metin Çözümleme*, içinde (s. 268-323), Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Hartmann, T., Krakowiak, K. M., & Tsay-Vogel, M. (2014). How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors. *Communication Monographs*, 81(3), 310-332.
- Haven, T. L., & Van Grootel, L. (2019). Preregistering Qualitative Research. *Accountability in Research*, 26(3), 229-244.
- Hayles, K. N. (2012). *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago: University of Chicago Press, 209-220.
- Hepkul, A. (2002). Bir Sosyal Bilim Araştırma Yöntemi Olarak İçerik Analizi. *Anadolu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 18 (1). 1-13.
- Iantuono, M. (2020). GameSound, Quantitative Games Analysis, and the Digital Humanities. *Digital Studies/Le champ numérique*, 10(1), 1-17.
- Jagoda, P. (2018). *Digital Games and Narrative*. The Cambridge Companion to Narrative Theory, 231-247.
- Kara, B. (2023). Video Bilgisayar Oyunları Tarihi: 1950'den Bugüne, <https://evrenatlası.com/video-oyunlarinin-tarihi/#modern-oyun-cagi> (Erişim Tarihi: 25.06.2024)
- Karataş, Z. (2015). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 62-80.
- Katatikarn, J. (2024). Online Gaming Statistics and Facts: the Definitive Guide, <https://academyofanimatedart.com/gaming-statistics>, (Erişim Tarihi: 25.07.2024)
- Kirkland, E. (2009). Masculinity in video games: The gendered gameplay of *Silent Hill*. *Camera Obscura*, 24(2), 161-83.

- Kristiadi, D. P., Hasanudin, M., Sutrisno, S., & Suwanto, S. (2019). The Effect of Adventure Video Games on the Development of Student's Character and Behavior. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(4), 330-334.
- Lacey, L. (2023). A Checkbox on a Character Sheet. *The iJournal* 8(2), 48-61.
- Lankoski, P., & Björk, S. (2015). Formal Analysis of Gameplay. In P. Lankoski and S. Björk (Eds.), *Game research methods ETC Press*, 1(1), 23-35.
- Lynch, T., Tompkins, J.E., van Driel, I.I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: a Content Analysis of Female Characters in Video Games Across 31 Years. *Journal of Communication*, 66, 564-584.
- Masso, I. C. (2009). Developing a Methodology for Corpus-Based Computer Game Studies. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 1(2), 143-169.
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel Araştırma Desen ve Uygulama için bir Rehber*. (S. Turan, Çev.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., & Stewart, L. A. (2015). Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis Protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic Reviews*, 4(1).
- Munafò, M.R., Nosek, B.A., Bishop, D.V.M., Button, K.S., Chambers, C.D., Percie du Sert, N., Simonsohn, U., Wagenmakers, E-J., Ware, J.J., & Ioannidis, J.P.A. (2017). A manifesto for Reproducible Science. *Nature Human Behaviour*, 1(21), 1-8.
- O'Connor, C., & Joffe, H. (2020). Intercoder Reliability in Qualitative Research: Debates and Practical Guidelines. *International Journal of Qualitative Methods*, 19(1), 1-13.
- Pérez-Latorre, O., Oliva, M., & Besalú, R. (2017). Videogame Analysis: a Social-Semiotic Approach. *Social Semiotics*, 27(5), 586-603.
- Perreault, M.F., Perreault, G.P., Jenkins, J. & Morrison, A. (2018). Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE award-winning digital games. *Games ve Culture*, 13(8), 843-860.
- Piao-Li, P. & Anak-Bill, L.A. (2022). Google Play Store Disables Parental Controls: Sexualization of Female Characters in Video Game Ads. *Higher Education and Eastern Studies*, 2(4), 1-8.
- Politowski, C., Petrillo, F., Ullmann, G. C., & Guéhéneuc, Y. G. (2021). Game Industry Problems: An Extensive Analysis of the Gray Literature. *Information and Software Technology*, 134, 106538.
- Ravitch, S. M., & Carl, N. M. (2019). Qualitative Research: Bridging the Conceptual, Theoretical, and Methodological. *Sage Publications*, 1-624.

- Ribeiro, T., & Veloso, A. S. (2022). Playable Characters in Digital Games: A Genre Taxonomy Proposal, *HCI in Games: 5th International Conference*, 14(47), 285-300.
- Ribeiro, T., Veloso, A., & Brinson, P. (2024). Empathic Characters for Digital Games: a Prototype Proposal HCI in Games, *HCI in Games: 6th International Conference*, 3(17), 262-274
- Ruberg, B. (2020). Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “empathy” in Video Games. *Communication, Culture and Critique*, 13(1), 54-71.
- Sak, R., Şahin-Sak, İ. T., Öneren-Şendil, Ç., & Nas, E. (2021). Bir Araştırma Yöntemi Olarak Doküman Analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250
- Scott, G., & Khosmood, F. (2018). A Framework for Complementary Companion Character Behavior in Video Games. *arXiv*, 1(1), 1-8.
- Selick, F. (2024). Reklamcılıkta Kadın İmajına İlişkin Literatürün Sistematik bir İncelemesi, *Medeniyet ve Toplum Dergisi*, 8 (Özel Sayı), 86-112.
- Soydaş. N., & Kahraman. T, N. (2020). Investigation of Self Presentation in Digital Games in Everyday Life the Sims 4 Game Example, *IBAD Journal of Social Sciences*, 1(7), 1-8.
- Subaşı, S. (2022). *The Impact of Alternative Life in the Virtual World on Everyday Life: the Example of the Sims*, *Institute of Social Sciences*, [Published Master's Thesis], Department Of Media And Communication Management.
- Sudarmilah, E., Susanto, A., Ferdiana, R., & Neila Ramdhani, N. (2017). Anthropomorphic Character on Prototyping Cognitive Video Game for Preschoolers. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 12(10), 37-44
- Taşdemir-Şanlı, E. (2024). “Inisherine” Filmindeki Modern Trajik Figür. *Sinematik Vizyon*, (3), 49-70.
- Thomas, C. (2021). Writing for Emotional Impact in Film and Video Games: Lessons in Character Development, *Realism, and Interactivity from the Alien Media Franchise*. *Arts* 10(20), 2-13.
- Tompkins, J. E., Lynch, T., Van-Driel, I. I. & Fritz, N. (2020). Kawaii Killers and Femme Fatales: a Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 64(2), 1-19
- Tutar, H. (2022). Nitel Araştırmalarda Geçerlilik ve Güvenilirlik: bir Model Önerisi, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 117-140.

- Uzun, K. (2011). *Second Life Sanal Yaşam Dünyasında Kendini Sunum Davranışlarının Belirlenmesinde Etnografikbir Yaklaşım*, [Yayınlanmış Doktora Tezi], Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Vandewalle, A. & Malliet, S. (2020). Ergodic Characterization: A Methodological Framework for Analyzing Games Set in Classical Antiquity. *Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*, 1(1), 1-4.
- Vandewalle, A. (2021). Playing With Plato: the Presentation of Socrates in Assassin's Creed Odyssey, *Conference Presentation, IMAGINES VII - Playful Classics Conference*, Online.
- Yıldırım, A., & Şimsek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yin, R. K. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. The Guilford Press.
- Yorulmaz, B. (2018). Muslim Representation in Digital Games. *Journal of Media and Religious Studies (MEDİAD)*, 1(2), 275-286.
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020). The Prevalence of Loot Boxes in Mobile and Desktop Games. *Addiction*, 115(9), 1768-1772.

EK

Ek 1: Grand Theft Auto V Oyun Grseli



Ek 2: Contraband Police Oyun Görsele



Ek 3: Police Simulator Patrol Officers Oyun Görseli



ÖZ GEÇMİŞ

Ad Soyad: Kerem ÇIRAK	
Eğitim Bilgileri	
Lisans	
Üniversite	Gazi Üniversitesi
Fakülte	Eğitim Fakültesi
Bölümü	Türkçe Öğretmenliği
Makale ve Bildiriler	
1. Çırak, K. & Kobak, K. (2024). Dijital Oyunlarda Polis Temsili, ICOMS 4. Uluslararası İletişim Bilimleri Sempozyumu (2024) Bildiri Özet ve Tam Metin Kitabı, 4-5.	