Sosyal Bilimler
EKEVAKADEMİ
dergisi

Makalenin geliş tarihi: 21.04.2025
1.Hakem Rapor Tarihi: 16.09.2025
2.Hakem Rapor Tarihi: 10.11.2025
Yayına Kabul Tarihi: 05.12.2025

eISSN:2148-0710 - pISSN:1301-6229

DİJİTAL OYUNLARDA POLİS TEMSİLİ[1]

Kerem ÇIRAK[*]- Kadriye KOBAK[**]

Öz

Bu araştırmanın genel amacı dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil edildiğini ortaya koymaktır. Çalışmada polis temsilinin 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", "polisin militarizasyonu ve şiddet", "otorite ve güç kullanımı", "polis karakterlerinin insanileştirilmesi" ile "toplum ve polis ilişkisi" kategorileri ortaya konulmuştur. Sonuç olarak, dijital oyunlarda polisin 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; polisin 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, 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.

***Anahtar Kelimeler**: Dijital video oyunları, Polisin temsili, Betimsel analiz, DiGAP.*

Police Representation in Digital Games

Abstract

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

[1] Bu çalışma Kerem ÇIRAK'ın Yüksek Lisans tezinden türetilmiştir.

[*] Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, İletişim Bilimleri, kerem.cirak@ogr.sakarya.edu.tr, https://orcid.org/0009-0002-2979-1582

[**] Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, Yeni Medya ve İletişim, kadriyekobak@sakarya.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-4909-416x

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, Police representation, Descriptive analysis, DiGAP.*

1. Giriş

Çalışmanın odak noktası ve tespit ettiğimiz problemi, dijital oyunlarda mesleki temsillere dair literatürün sınırlı olduğu, araştırmanın ekseninde yer alan polislik mesleği temsilinin ise sadece dizi ve filmlerde incelenmiş olduğu, dijital oyunlarda konuya dair çalışmanın yer almadığı saptanmıştır. Araştırmacılar oyunları ve oyunla ilgili yönleri incelemek için çeşitli yöntemler kullanmaktadırlar. 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 beşerî 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 (DİGAP) 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). Bu çalışma, dijital oyunlarda polis mesleğinin ne şekilde temsil edildiği ortaya koymaktadır.

Gelişen teknoloji ile dijital oyunların yaşantımızdaki 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 her ne kadar dizi ve filmlerde incelenmiş olsa da dijital oyunlarda konuya dair çalışmaya çok fazla yer

verilmediği saptanmıştır. Bu çalışmada bu amaç ve önem ile dijital oyunlarda polis mesleğinin nasıl temsil edildiğini ortaya koymak için alt amaç sorularına cevap aranacaktır:

- Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital oyunlarda polis otorite ve güç kullanımı açısından nasıl temsil edilmektedir?
- Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital oyunlarda polisin toplumla ilişkisi nasıl aktarılmıştır?
- Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers dijital oyunlarda polisin olumlu-olumsuz temsili nasıl verilmiştir?

1.1. Teknolojiden Toplumsal Metaforlara: Dijital Oyunların Dönüm Noktaları

Dijital oyun kavramı, teknolojik ilerlemelerle birlikte geleneksel oyun anlayışından ayrılarak kültürel, ekonomik ve sosyolojik bir olgu haline gelmiştir. Günümüzde oyunlar yalnızca eğlence amaçlı etkinlikler değil, aynı zamanda kimlik inşası, sosyalleşme ve toplumsal temsillerin yeniden üretildiği alanlar olarak görülmektedir (Subaşı, 2022). Oyun tarihine dair literatür incelendiğinde, 1950'li yıllarda OXO ve Tennis for Two gibi deneysel bilgisayar oyunlarıyla başlayan süreç, 1970'lerde arcade sistemleri, 1980'lerde ev konsolları, 1990'larda 3D oyun teknolojileri ve 2000 sonrası çevrim içi ve mobil oyunlarla yeni bir evreye taşınmıştır. Bu dönüşüm, oyunları hem kültürel bir ifade biçimi hem de küresel ölçekte milyarlarca dolarlık bir sektör haline getirmiştir (Kara, 2023). 2020'li yıllarla birlikte dijital oyun endüstrisi sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ destekli etkileşimlerle çok boyutlu bir kültürel üretim alanı haline gelmiştir. Bu tarihsel ilerleme, oyunların yalnızca teknolojik bir ürün değil, aynı zamanda birey-toplum ilişkilerini yansıtan simgesel anlatılar olduğunu göstermektedir.

Dijital oyunların tarihsel gelişimi, teknolojik yeniliklerin yanı sıra anlatı, temsil ve toplumsal eleştiri biçimlerinin de evrimini yansıtmaktadır. Bu doğrultuda incelenen Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers oyunları, dijital oyun tarihinin farklı dönemlerini ve ideolojik yönelimlerini temsil eden önemli örneklerdir. Grand Theft Auto V, açık dünya oyunlarının olgunluk dönemine ait bir yapı olarak, oyuncuya sınırsız özgürlük hissi sunarken aynı zamanda kapitalist düzenin kaotik doğasına eleştirel bir gönderme yapmaktadır. Contraband Police ise dijital oyunların yeni döneminde ortaya çıkan "etik simülasyon" anlayışının güçlü bir örneğini oluşturur; bu oyun, sistem içi itaati ve vicdani karar süreçlerini merkeze alarak oyun deneyimini ideolojik bir tartışma alanına taşımaktadır. Police Simulator ise daha sistematik, normatif ve düzen merkezli yapısıyla dijital oyunların "kurumsal simülasyon" dönemini temsil etmektedir. Dijital oyun tarihinin salt teknolojik ilerlemelerle değil, toplumsal gerçekliği yansıtan anlatı biçimleriyle de evrildiği yönündedir. Bu üç oyun, dijital kültürün yalnızca eğlence araçlarından ibaret olmadığını, aksine bireyin otorite, etik ve kimlik kavrayışını dönüştüren güçlü kültürel metinlere dönüştüğünü göstermektedir.

1.1.1. Dijital Oyunların Toplumsal Yaşama Yansımaları

Gelişen iletişim teknolojileriyle birlikte dijital oyunlar, bireylerin günlük yaşamında yalnızca bir boş zaman etkinliği olmaktan çıkarak, kimlik, sosyalleşme ve deneyim üretimi süreçlerinin bir parçası haline gelmiştir. Oyuncular, oyun evrenlerinde alternatif kimlikler inşa ederek sosyal rollerini yeniden tanımlayabilmekte; bu durum bireyin fiziksel gerçeklikten dijital ortama taşınan yeni bir varoluş biçimini ortaya koymaktadır (Brown, 2021). Simülasyon türündeki oyunlar, oyuncuların gündelik yaşam pratiklerini yeniden kurabildiği etkileşimli alanlar sunmaktadır. Örneğin, Police Simulator: Patrol Officers gibi oyunlarda birey, yasaları uygulayan bir polis rolüne bürünürken; Grand Theft Auto V gibi oyunlarda sistem dışı davranış biçimlerini deneyimleme olanağı bulmaktadır. Bu yönüyle dijital oyunlar, oyuncuya hem toplumsal normları içselleştirme hem de sorgulama fırsatı vermektedir. Türkiye

özelinde yapılan araştırmalar (Akkaya, 2020; Subaşı, 2022) oyuncuların özellikle pandemi sonrası süreçte dijital oyunları stres azaltma, sosyalleşme ve kendini ifade etme aracı olarak gördüklerini ortaya koymaktadır. Böylece dijital oyunlar, bireylerin sosyal ilişkilerini dönüştüren, kültürel anlam üretiminde aktif rol oynayan çağdaş bir iletişim ortamı haline gelmiştir.

Dijital oyunların bireylerin gündelik yaşam pratiklerine etkisi, özellikle toplumsal rollerin ve otorite ilişkilerinin simülasyon yoluyla deneyimlenmesi açısından dikkat çekicidir. Bu bağlamda incelenen Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers oyunları, oyunculara hem toplumsal normların hem de etik sınırların dijital bir mikrokozmosunu sunmaktadır. Grand Theft Auto V'te suç, güç ve yasa arasındaki gerilim; bireyin gündelik yaşamda otoriteyle kurduğu çatışmalı ilişkilere ayna tutmaktadır. Oyuncu, çoğu zaman "yasadışı" eylemler aracılığıyla özgürlük arayışına girerken, bu durum modern bireyin sistem karşısındaki yabancılaşmasını dijital biçimde deneyimlemesini sağlamaktadır. Buna karşılık Contraband Police, kurallara körü körüne bağlılık ile bireysel vicdan arasındaki etik dengeyi test ederek, günümüz toplumlarında bürokratik itaati sorgulatan bir metafor görevi görmektedir. Police Simulator ise düzeni ve yasal sorumluluğu öne çıkararak, kurumsal davranış biçimlerinin günlük yaşamda nasıl içselleştirildiğine ilişkin daha idealize bir bakış sunmaktadır. Bu üç oyunun ortak noktasında, dijital oyunların artık yalnızca eğlence değil, toplumsal deneyimin yeniden üretildiği simülasyon alanları haline geldiği görülmektedir. Bu noktada kanaatim, dijital oyunların bireylerin etik duyarlılıklarını, otorite algılarını ve sosyal kimlik inşalarını dönüştüren güçlü kültürel araçlar haline geldiğidir.

1.1.2. Dijital Oyunlarda Temsil, Kimlik ve Anlatı: Literatürden Bir Bakış

Bu bölümde dijital oyun analizi alanında ulusal ve uluslararası düzeyde yapılmış çalışmalar incelenmiştir. Literatür incelemesi, oyun karakteri temsili, toplumsal cinsiyet rolleri, kimlik inşası, anlatı yapıları ve oyuncu-oyun etkileşimi eksenlerinde yürütülen araştırmalar üzerinden yapılandırılmıştır.

Dijital oyun araştırmaları son yıllarda özellikle karakter temsili, toplumsal cinsiyet ve kimlik inşası temaları etrafında yoğunlaşmıştır. Ribeiro vd. (2024), NieR: Automata oyunu üzerinden empatik karakterlerin oyuncu deneyimine etkisini incelemiş ve karakterin bilgiyle kurduğu iletişimin oyuncu empatisini artırdığını belirtmiştir. Benzer biçimde Chen (2023), oyunlarda kadın karakterlerin nesneleştirilmesini Nesneleştirme Teorisi çerçevesinde ele alarak kapsayıcı temsillerin önemine dikkat çekmiştir. Lacey (2023) ise oyunlarda ikili cinsiyet anlayışının ötesine geçen "queer temsilleri" analiz etmiş; oyun endüstrisinin hâlâ cinsiyet stereotiplerini aşamadığını tespit etmiştir. Belmonte-Avila (2023) çalışmasında insan dışı avatarlar üzerinden kimlik temsillerini tartışmış ve insan olmayan karakterlerin kimlik çeşitliliğini genişlettiğini vurgulamıştır. Thomas (2021) korku türündeki Alien: Isolation gibi oyunlarda karakter gelişimi ve duygusal derinliğin, anlatısal gerçekçilik için temel unsurlar olduğunu göstermiştir. Tompkins vd. (2020) ise Japon ve Amerikan oyunlarındaki kadın karakterleri karşılaştırmış hem düşmanca hem de yardımsever cinsiyetçiliğin oyun metinlerinde birlikte var olduğunu ortaya koymuştur. Bayeck vd. (2018) çalışmasında popüler Amerikan oyunlarında Afrikalı karakterlerin temsiline odaklanarak, etnik çeşitliliğin yetersizliğini ve stereotipleştirmeyi eleştirmiştir. Gao vd. (2017) ise Çin'deki Honor of Kings oyunu üzerinden kadın oyuncuların rekabetçi oyunlara katılımını etkileyen tasarım faktörlerini analiz etmiştir. Son olarak Kristiadi vd. (2019) video oyunlarının kişilik gelişimine katkısını, Scott vd. (2018) yapay zekâ destekli yardımcı karakterleri, Iantuono (2020) ise oyun müziğinin dijital beşerî bilimler perspektifinden analizini incelemiştir. Bu çalışmalar dijital oyun araştırmalarının yalnızca estetik veya eğlence boyutunda değil, kültürel temsil, etik ve psikososyal alanlarda da derinleştiğini göstermektedir.

Türkiye'de dijital oyun analizine yönelik çalışmalar genellikle temsiliyet, ideoloji ve teknolojik yenilik bağlamında yoğunlaşmaktadır. Aker (2023), Ghostwire Tokyo oyunu üzerinden dijital oyun

deneyimini Nielsen'in buluşsal yöntemleri ile değerlendirmiş ve kullanıcı deneyiminin analizinde sistematik ölçütlerin önemini vurgulamıştır. Ergen (2023) çalışmasında StyleGAN2 kullanarak video oyun karakterlerinin yapay zekâ ile üretimini test etmiş, görsel tasarım süreçlerinde yapay zekânın yeni yaratıcı imkânlar sunduğunu göstermiştir. Büke-Okyar vd. (2022) Call of Duty serisini inceleyerek dijital savaş oyunlarında İslamofobik söylemlerin yeniden üretildiğini, bu temsillerin Batı medyasında yerleşik önyargıları güçlendirdiğini belirtmiştir. Yorulmaz (2018) Batılı ve Müslüman yapımcıların oyunlarında Müslüman temsillerini karşılaştırmış; Batı oyunlarında Müslümanların genellikle düşman olarak sunulduğunu, Müslüman yapımcıların ise bu stereotiplere karşı alternatif temsiller geliştirmeye çalıştıklarını ortaya koymuştur. Türkiye'deki literatür genel olarak oyunları politik söylem, kültürel temsil ve dijital kimlik düzleminde ele almakta; uluslararası literatüre göre daha çok ideolojik analizlere yönelmektedir. Bununla birlikte, yapay zekâ destekli üretim, kullanıcı deneyimi ve oyun estetiği gibi yeni yönelimlerin de son yıllarda belirgin biçimde arttığı görülmektedir. İncelenen literatür, dijital oyunların yalnızca eğlence medyası değil, kültürel, estetik ve toplumsal bir anlatı formu olduğunu göstermektedir. Özellikle karakter tasarımı, toplumsal cinsiyet rolleri ve ideolojik söylemler oyun anlatılarının temel bileşenleri haline gelmiştir. Bununla birlikte, Türkiye'deki çalışmaların çoğunda temsil ve kimlik temaları ön planda iken, uluslararası literatürde empati, oyuncu deneyimi ve yapay zekâ gibi konulara daha fazla odaklanıldığı görülmektedir. Bu fark, çalışmanın özgünlüğünü desteklemekte; seçilen Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator örneklerinin hem yerel hem küresel bağlamda otorite, güç ve temsil konularını tartışmak için uygun bir zemin sunduğunu göstermektedir.

1.1.3. 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 düşünmelerini sağlamak ve akademik yazılarda oyun analizlerinin şeffaf bir şekilde raporlanmasını teşvik etmektir. Önceki metodolojik araştırmalara, yazarların önceki oyun analizi deneyimlerine ve disiplinler arası yazar ekibimizin 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 kullanılabilmektedir. Bu da oyun analizi yöntemine aşina olmayan

araştırmacılar için olduğu kadar daha deneyimli oyun akademisyenleri için de eşit derecede değerli kılmaktadır (Daneels vd., 2022).

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. 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).

Tablo 1

DİGAP Bölümleri ve Öğeleri

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

2. Yöntem

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).

Bu çalışmada Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers oyunları seçilmiştir. GTA V, küresel ölçekte en çok oynanan açık dünya oyunlarından biri olup polis şiddeti, yolsuzluk ve güç kullanımı temalarını açık biçimde içermektedir. Contraband Police, totaliter rejim bağlamında polislik uygulamalarını simüle etmesi bakımından militarizasyon boyutunun

incelenmesine olanak tanımaktadır. Police Simulator: Patrol Officers ise kolluk kuvvetlerinin idealize edilmiş biçimde temsil edildiği bir yapım olup, diğer iki oyunla karşılaştırmalı analiz yapılmasını sağlamaktadır. Bu nedenle üç oyun, polis temsiline dair farklı paradigmaları temsil etmektedir. 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; Gökçe, 2006; Güllüoğlu, 2012).

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 olduğu bilinmektedir (Alanka, 2024; Balcı vd., 2012; Bilgin, 2006; Çilingir, 2017; Hepkul, 2002; Merriam, 2018).

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 iç görü 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 (Atkinson vd., 1997; Bowen, 2009; Karataş, 2015; Sak vd., 2021).

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. 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; Balcı vd., 2012; Bilgin, 2006; Çilingir, 2017; Hepkul, 2002; Merriam, 2018).

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 yürütmeyle 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).

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 güvenirlik sonuçların inandırıcılığı, bilimsel araştırmanın en önemli ölçütlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Geçerlik ve güvenirlik 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 (Ravitch vd., 2021; Tutar, 2022; Uzun, 2011; Yıldırım vd., 2019; Yin, 2011).

3. Bulgular ve Yorum

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, 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.

Tablo 2

Oluşturulan Kategori Tablosu

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

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

3.1. Video Oyunlarının Özetleri

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.

Görsel 1

Grand Theft Auto V Video Oyunu Görseli



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 oyuncuları 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.

Görsel 2

Contraband Police Video Oyunu Görseli



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 şehrinde bir polis memuru olarak günlük hayatı deneyimleyebilecekleri bir simülasyon oyundur. Oyuncular trafik ihlalleri yapar, sokakta şüphelileri durdurur, araba kazalarını ele alır, karakterleri tutuklar ve çeşitli şüphelileri takip etmektedirler.

Görsel 3

Police Simulator: Patrol Officers Video Oyunu Görseli



3.2. Video Oyunlarının DiGAP Protokolü Analizleri

DiGAP, Belçika'daki birden fazla kurumdan disiplinler arası bir oyun araştırmacıları grubu tarafından 2020 ile 2022 yılları arasında bir dizi sanal toplantı sonucunda geliştirilmiştir. DiGAP, önceki oyun metodolojik araştırmalarında belirlenen beş ilgi noktasına uygun araştırma yürütmeyle ilgili iki genel bölüm ile birlikte yedi bölümden oluşmakta olup toplamda 31 madde bulunmaktadır. Bu kapsamda bu bölümde yedi bölüm ve 31 maddeden oluşan DiGAP protokolü analiz yöntemi ile oyunlar birlikte ve bir arada değerlendirilmiştir.

Grand Theft Auto V, Contraband Police ve 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. Video oyunları ortaya koymayı düşündüğümüz "polis temsili" ile ilgili seçilmesinin gerekçe ve hedefleri oluşturduğu tespit edilmiştir.

Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers oyunlarında polis rolü olarak oynayan kişilerin çeşitli motivasyonları bulunmaktadır. Oyunlar içerisindeki yorumlara baktığımızda 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. 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. 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. 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. Video oyunları 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, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers oyunları 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, Contraband Police ve 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 Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers oyunları oyun seçiminde öne çıkaran ve bu oyunu oynayan birçok Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers hayranı 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, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers oyunları 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 kişi Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers on-line bir tür polis simülatörüne dönüştürmek için LSPDFR (Grand Theft Auto V'in PC versiyonu için geliştirilmiş, oyunu tamamen bir kolluk kuvvetleri simülasyonuna dönüştüren polis modifikasyonudur) modunuda kullanmaktadır. Video oyunları ortaya koymayı düşündüğümüz "polis temsili" ile ilgili yeterli oyun seçimi niteliklerini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Grand Theft Auto V, Contraband Police ve 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 (ya da en azından protokol olduğuna inandıkları şeyleri) takip etmektedirler. Suç olayının kapsamının tek bir memur için çok fazla olduğunu düşündüklerinde ilave destek çağırarak hatta oyun mikrofonlarına "10-4" diye mırıldandıkları 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 Grand Theft Auto V, Contraband Police ve 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. Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers oyuncuları kuzey banliyöleri ve dağ yamaçlarını kapsayan oyun bölgelerinde gruplanarak organize olmaktadırlar. 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, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers 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 video oyunları ortaya koymayı düşündüğümüz "polis temsili" ile ilgili DiGAP'ın yeterli sınırlar niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers video oyunları "analiz yaklaşımı" olarak çalışmamızda kullanacağımız nitel yöntem 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. Video oyunları ortaya koymayı düşündüğümüz "polis temsili" ile ilgili DiGAP'ın yeterli analiz yaklaşımı niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers video oyunlarının 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. Video oyunları ortaya koymayı düşündüğümüz "polis temsili" ile ilgili DiGAP'ın yeterli kodlama teknikleri ve veri çıkarma niteliğini oluşturduğu tespit edilmiştir.

Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator Patrol Officers video oyunlarının betimsel analiz verilerinden elde edilen sonuçlar ışığında çalışmamızın 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. Video oyunları ortaya koymayı düşündüğümüz "polis temsili" ile ilgili DiGAP'ın raporlama ve şeffaflık niteliklerini karşıladığı tespit edilmiştir.

3.3. Video Oyunlarının Betimsel Analizleri

3.3.1. Polislerin Temsiline Dair İyi ve Kötü Polis İkilemi

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 düşünmeleri gerektiği gözlemlenmiştir.

Görsel 4

Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Jernigan



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 sırasındaki 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.

Görsel 5

Contraband Police Gümrük Noktası ve Kontrolü



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.

Görsel 6

Police Simulator: Patrol Officers Kaza Mahallinin Güvenliğinin Sağlanması



3.3.2. 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.

Görsel 7

Grand Theft Auto V Polis Karakteri Memur Vincent Effenburger



Memur Vincent The Cluckin Bell Çiftlik Baskını | Memur Vincent Rockford Plaza Koruma Görevi

Contraband Police video oyununda, 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.

Görsel 8

Contraband Police Suçluları Tutuklama Sahnesi



Police Simulator: Patrol Officers oyununda 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.

Görsel 9

Police Simulator: Patrol Officers Silahlı Tutuklama Sahneleri-2



3.3.3. 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. 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 10

Grand Theft Auto V Oyuncunun Bir Kurbana İşkence Sahnesi



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 oluştuğu gözlemlenmiştir.

Görsel 11

Contraband Police Suçluların Hapishane Görseli



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 12

Police Simulator: Patrol Officers Kelepçe Kullanımı



3.3.4. Otorite ve Güç Kullanımı

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.

Görsel 13

Grand Theft Auto V Görev Başında Polis Memuru Görselleri-1



Polis Memurları Poppy Mitchell Tutuklaması | Polis Memurları ve Bir Sivilin Tedavi Edilmesi

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 14

Contraband Police Suçluları Tutuklama Sahnesi



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 dolaşıp 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 15

Police Simulator: Patrol Officers Yol Kapatma Sahnesi



3.3.5. Polis Karakterlerinin İnsanileştirilmesi

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.

Görsel 16

Grand Theft Auto V Polis Karakterleri-1



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 almıyoruzdur. 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.

Görsel 17

Contraband Police Karakteri Timur Korçenko



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 iğrenç, müdahaleci düşünceler olmadan idealize edilmiş bir orta Amerika şehrini keşfetmenize olanak tanıdığı tespit edilmiştir.

Görsel 18

Police Simulator: Patrol Officers Polis Merkezi Ofisiçi Görseli



3.3.6. Toplum ve Polis İlişkisi

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.

Görsel 19

Grand Theft Auto V Trafik Görev Yeri



Memur Albert Weazel TV Haberde Rockford Hills Polis Merkezi

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.

Görsel 20

Contraband Police Evrak Kontrol Görseli

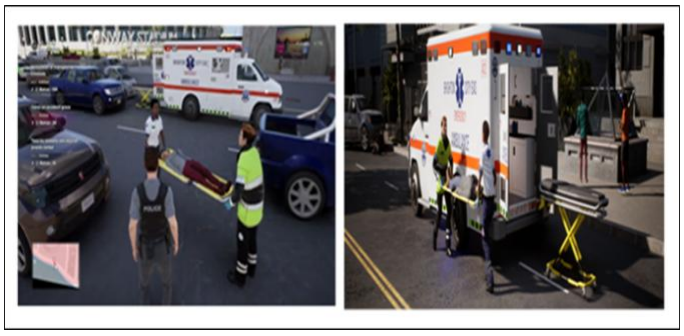


Police Simulator Patrol Officers video oyununda, Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunundan farklı olarak polis temsili ile ilgili aşırı şiddet ve işkence sahnelerine rastlanmamıştır. Police Simulator Patrol Officers video oyunu herhangi bir polis odaklı oyunda olması gereken büyük

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.

Görsel 21

Police Simulator: Patrol Officers Yaralıların Ambulans İle Taşınması



4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışma, Grand Theft Auto V, Contraband Police ve Police Simulator: Patrol Officers oyunlarında polis temsillerini inceleyerek dijital oyunlarda güç, otorite ve toplumsal düzen kavramlarının nasıl temsil edildiğini ortaya koymuştur. Bulgular, dijital oyunlarda polis figürünün yalnızca bir mesleki rol değil, aynı zamanda ideolojik bir sembol olarak yeniden üretildiğini göstermektedir. Bu durum, uluslararası literatürde dijital oyunların kültürel temsiller, kimlik inşası ve toplumsal algı üzerindeki etkilerini vurgulayan araştırmalarla da paralellik göstermektedir (Belmonte-Avila, 2023; Chen, 2023; Lacey, 2023). Öncelikle, Grand Theft Auto V (GTA V) örneği, polis figürünün otoriter ve kimi zaman yozlaşmış bir güç unsuru olarak temsil edildiği tipik bir anlatı formunu göstermektedir. Oyun hem suçun hem de düzenin sınırlarını bulanıklaştırarak oyuncuyu "yasa" ve "suç" ikiliği arasında ahlaki bir denge kurmaya zorlamaktadır. Bu temsil biçimi, Brookey ve Westerfelhaus (2002)'un belirttiği üzere, video oyunlarında adalet ve şiddet ikiliği arasındaki gerilimi yansıtmaktadır. GTA V'in anlatısal yapısı, polis karakterlerini çoğunlukla yozlaşmış, baskıcı veya sistemin şiddet üreticisi olarak konumlandırmakta; böylelikle otoritenin meşruiyetini sorgulatan bir eleştirel zemin oluşturmaktadır. Buna karşılık, Contraband Police oyunu, totaliter bir rejim atmosferinde geçen, ideolojik olarak belirgin bir polis simülasyonudur. Oyuncu, sınır kontrolünde görevli bir polis memuru olarak yasadışı malları tespit ederken rejimin kurallarına itaat etmek veya etik tercihler yapmak arasında kalmaktadır. Bu açıdan oyun, Lacey'nin (2023) "kimlik performansı" kavramıyla örtüşen bir ikiliği temsil etmekte; oyuncu hem sistemin ajanı hem de bireysel vicdanın öznesi durumundadır. Bu durum, dijital oyunlarda oyuncunun ahlaki seçimler yoluyla özdeşleşme yaşadığı "etik simülasyon" kavramına işaret etmektedir (Sicart, 2009). Dolayısıyla Contraband Police, polislik kavramını yalnızca mesleki bir eylem değil, ideolojik bir pratik olarak yeniden tanımlamaktadır. Police Simulator: Patrol Officers ise daha idealize edilmiş bir polis figürü sunmaktadır. Bu oyun, oyuncuya yasaların doğru biçimde uygulanması, vatandaş haklarına saygı ve kurumsal disiplini merkeze alan bir deneyim kazandırmaktadır. GTA V'in kaotik, Contraband Police'in ideolojik atmosferine karşın, Police Simulator daha öğretici bir ton taşımaktadır. Ribeiro vd. (2022)'nin belirttiği gibi, oyuncu ile karakter arasındaki empatik bağ, özellikle oyun içi geri bildirim mekanizmalarıyla güçlenmektedir. Bu bağlamda oyun, "kurumsal kimlik" ile "oyuncu kimliği" arasındaki örtüşmeyi teşvik ederek, dijital oyunlarda normatif davranış modellerinin yeniden üretildiği bir alan yaratmaktadır. Bu üç oyun örneği birlikte değerlendirildiğinde, dijital oyunlarda polis temsillerinin birbirinden oldukça farklı ideolojik

yönelimlere sahip olduğu görülmektedir. GTA V düzenin yozlaşmış yüzünü eleştirirken, Contraband Police sistemsel itaati sorgulatmakta; Police Simulator ise düzenin korunmasını yüceltmektedir. Bu çeşitlilik, video oyunlarının yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal değerleri ve ideolojik normları tartışan kültürel metinler olduğunu doğrulamaktadır (Thomas, 2021; Bayeck vd., 2018). Literatürdeki cinsiyet temsili tartışmaları da bu bulgularla ilişkilendirilebilir. Chen (2023) ve Tompkins vd. (2020)'nin vurguladığı gibi, dijital oyunlar çoğu zaman erkek egemen şiddet kültürünü yeniden üretmektedir. GTA V özelinde, erkek karakterlerin "güç" ve "otorite" ile özdeşleştiği, kadın karakterlerin ise çoğunlukla ikincil veya nesneleştirilmiş roller üstlendiği gözlenmiştir. Bu durum, oyun anlatısında ataerkil ideolojinin yeniden üretildiğini göstermekte ve Chen'in (2023) "kadın temsillerinin metalaştırılması" saptamasıyla örtüşmektedir. Buna karşın, Police Simulator oyununda kadın polis karakterlerin seçilebilir olması, oyun içi temsil açısından daha eşitlikçi bir adım olarak değerlendirilebilir. Belmonte-Avila (2023)'nın insan olmayan avatarlar üzerine yaptığı analiz, bu çalışmanın karakter odaklı çözümlemesiyle de ilişkilendirilebilir. Çünkü dijital oyunlarda karakterler yalnızca birer anlatı aracı değil, aynı zamanda oyuncunun etik ve estetik tercihlerini yansıtan temsil araçlarıdır. Özellikle Contraband Police'teki ideolojik ikilem, avatarın bir "dijital vatandaş" olarak deneyimlenmesiyle ilişkilendirilebilir. Böylelikle oyunlar, yalnızca eylem düzeyinde değil, kimlik düzeyinde de sosyo-politik anlamlar üretmektedir.

Türkiye literatürü açısından, Büke-Okyar vd. (2022) ve Yorulmaz (2018)'ın İslamofobik temsiller üzerine yaptıkları çalışmalar, bu araştırmanın bulgularını destekleyici niteliktedir. Özellikle Batı menşeli oyunlarda "öteki"nin düşman olarak konumlandırılması, polis temsillerinde de benzer biçimde yansımaktadır. GTA V'in yabancı, yoksul ya da marjinal karakterlere yönelik sert tavrı, Batılı medya ürünlerinde gözlenen "ötekileştirme" eğiliminin bir uzantısıdır. Dolayısıyla, dijital oyunlarda polis figürünün yalnızca düzenin koruyucusu değil, aynı zamanda "öteki"yi dışlayan bir araç olarak işlev gördüğü söylenebilir. Öte yandan Ergen (2023)'in yapay zekâ ile karakter üretimi konusundaki bulguları, dijital oyun temsillerinin geleceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Yapay zekâ tabanlı karakter tasarımları, otorite figürlerinin daha karmaşık ve çok boyutlu hale gelmesine katkı sağlayabilir. Ancak bu aynı zamanda temsildeki etik sınırların da yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir. Genel olarak, bu çalışmanın bulguları dijital oyunlarda polis temsiline dair üç temel sonuca işaret etmektedir:

(1) Otorite ve düzen kavramları oyun anlatısına göre ideolojik olarak yeniden şekillenmektedir.

(2) Oyuncu ile karakter arasındaki etkileşim, yalnızca teknik değil, etik bir ilişki biçimidir.

(3) Dijital oyunlar, kültürel normları yeniden üreten ya da sorgulayan etkili birer anlatı aracıdır.

Bu sonuçlar, uluslararası literatürde oyunların kültürel kimlik, toplumsal temsil ve ahlaki seçimler üzerindeki rolünü vurgulayan çalışmaları desteklemektedir (Chen, 2023; Lacey, 2023; Ribeiro vd., 2024; Sicart, 2009). Türkiye literatüründe ise ideolojik temsillere odaklanmış araştırmaların varlığı, bu çalışmanın yerel bağlamda özgün bir katkı sunduğunu göstermektedir. Sonuç olarak, dijital oyunlarda polis figürü yalnızca bir "oyun karakteri" değil; toplumsal düzenin, otoritenin ve ahlaki normların dijital alandaki yeniden üretimidir. Bu bağlamda, GTA V, Contraband Police ve Police Simulator gibi örnekler, dijital kültürün güç, etik ve temsil kavramlarını nasıl biçimlendirdiğini anlamak açısından önemli göstergelerdir. Gelecekte yapılacak araştırmaların, bu temsilleri yapay zekâ, oyuncu etkileşimi ve kültürel kimlik ekseninde derinleştirmesi, dijital oyun çalışmaları alanına önemli katkılar sağlayacaktır. Oyunlar üzerinden kurgulanan polis temsilleri, toplumdaki otorite, adalet, güç ve güvenlik kavramlarının yeniden üretiminde belirleyici olabilmektedir. Bu bağlamda geliştiricilerin ve politika yapıcıların bu temsil biçimlerini daha etik, şeffaf ve çok boyutlu değerlendirmeleri gerekmektedir. Oyunlardaki kategorilerin karşılaştırılma sonuçları Tablo 3'te gösterilmektedir.

Tablo 3

Oyunlardaki Kategorilerin Karşılaştırılma

Kategoriler	Grand Theft Auto V	Contraband Police	Police Simulator: Patrol Officers
İyi ve kötü polis ikilemi	Belirgin	Belirgin	Yaşanmıyor
Hukukun temsilcisi	Hukuki uygulamaların ihlal edildiği	Hukuki uygulamaların ihlal edildiği	Hukuka uygun
Militarizasyonu ve şiddet	Militarizasyonu ve şiddet sahnelerinin yer aldığı	Militarizasyonu ve şiddet sahnelerinin yer aldığı	Az bulunduğu
Otorite ve güç kullanımı	Aşırı uygulandığı	Aşırı uygulandığı	Orantılı
Polis karakterlerinin insanileştirilmesi	İnsanlaştırılmasının oldukça çeşitli olduğu	İnsanlaştırılmasının oldukça çeşitli olduğu	Daha insani davranışlar sergilediği
Toplum- polis ilişkisi	Orantısız biçimde haksız davranışlar sergiledikleri	Orantısız biçimde haksız davranışlar sergiledikleri	Güvene dayalı

Son olarak Police Simulator: Patrol Officers video oyununda polis görünümü, iyi ve kötü polis ikilemlerinin yaşanmadığı, hukukun uygun bir şekilde temsil edilmektedir. Polisin militarizasyonunun ve şiddetin daha az hissedildiği, otorite ve güç kullanımının orantılı olduğu, polis karakterlerinin daha insani davranışlar sergilediği ve polis memurlarının toplumla olan ilişkisinin güvene dayalı olduğu tespit edilmiştir. Grand Theft Auto V ve Contraband Police video oyunlarında ise bu görünümün yetersiz, orantısız ve dengeli olmadığı sonucuna varılmıştır. İncelediğimiz video oyunlarında tasarımcılar ile ilgili gözlemlediğimiz, 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 incelediğimiz video oyunlarında oyunlar ve tasarımcılar ile ilgili gözlemlediğimiz, önerilerimiz aşağıdaki gibidir;

- Polis temsilinde polisin tanınması ve polisin toplum nezdinde önemini artırıcı hikayeler sunulması için çaba gösterilmelidir.
- Polisin başarılı ve verimli performansı hakkında topluma daha fazla bilgi verilmeye çalışılmalıdır.
- Polis imajının iyileştirilmesine çalışılması, polis temsilinin geleceğine olan güven düzeyini artırmak için oyun içerisinde bireysel ve grup yetenek ve kabiliyetlerinin düzeyinin arttırılması gerekmektedir.
- Polis temsilinde, polisin ulaşılabilirliği, ihtiyaç ve acil durumlarda, insanların polise olan güven düzeyinin artırılması ve sonuçta insanların polise katılımının arttırılması gerekmektedir.

Bu araştırmada ele alınan polislik kurumu, kolluk güçleri içinde en köklü yapıyı temsil etmektedir. Önceki araştırmalar dijital oyunlar üzerine çok sayıda çalışma bulunduğunu gösterse de, kişilerin, kurumların ve mesleklerin temsiline odaklanan araştırmaların sınırlı olduğu tespit edilmiştir. Özellikle polislik mesleğinin temsili, sinema ve televizyon dizilerinde incelenmiş olmasına karşın, dijital oyunlarda bu konunun yeterince ele alınmadığı görülmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın temel amacı, dijital oyunlarda polislik 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.

Dijital oyun içeriğindeki polis temsilleri üzerine yapılan araştırmalar, karakter tasvirlerinde cinsiyet ve toplumsal cinsiyet boyutlarının en sık incelenen değişkenler olduğunu ortaya koymaktadır. Bunu, karakterlerin cinselleştirilmesi, ırk ve etnik kökeni izlemektedir. LGBTQ+ temsili, vücut ölçüsü, yaş, zihinsel sağlık ve şiddet/kumar gibi davranışsal özellikler ise diğer incelenen boyutlardır. Tutarlı bulgular, polis tasvirlerinde olduğu gibi genel karakterizasyonların da kadınları ve beyaz olmayan karakterleri yetersiz veya sorunlu şekillerde temsil ettiğini göstermektedir. Özellikle polis şiddeti ve ırkçılığına yönelik toplumsal protestolar, video oyunlarının polisi tarafsız adalet figürleri olarak sunma yeteneğini zayıflatmıştır. Bu durum, oyun geliştiricilerinin gelecekteki polis temsillerini etik ve temsiliyet açısından yeniden değerlendirmeleri gerektiği beklentisini doğurmaktadır.

5. Kaynakça

Aker, Ç. (2023). Dijital oyun deneyimi analizi: Ghostwire Tokyo oyun incelemesi. *Intermedia International e-Journal*, *10*(18) 160-177. https://doi.org/10.56133/intermedia.1259892

Akkaya, F. H., Tutgun-Ünal, A., & Tarhan, N. (2021). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, *8*(1), 1-22.

Alanka, D. (2024). Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: Teorik bir çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*, *1*(1), 64-84.

Atkinson, P. A. & Coffey, A. (1997). Analysing documentary realities. In David Silverman (Eds.) *Qualitative research: Theory, method and practice* (pp. 45-62). Sage.

Aziz, A. (2015). *Sosyal bilimlerde araştırma ve yöntem teknikleri.* Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.

Balcı, Ş., & Bekiroğlu, O. (2012). *İçerikten anlama giden bir tünel olarak içerik çözümlemesi: 2011 genel seçimlerinde ak parti tv reklamları üzerine bir araştırma*. Özlem Güllüoğlu (Ed.) İletişim bilimlerinde araştırma yöntemleri: Görsel metin çözümleme (ss. 268-323). Ütopya.

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), 2-14.

Belmonte-Avila, J. F. (2023). Meaningful blehs and rabbid gwahs:ıdentity representation through non-human noise and words. *Proceedings of DiGRA. https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2016/2015* [Erişim Tarihi: 25.06.2024].

Bilgin, N. (2006). *Sosyal bilimlerde içerik analizi teknikler ve örnek çalışmalar*. Siyasal Kitabevi.

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, *9*(2), 27-40.

Brookey, R. A., & Westerfelhaus, R. (2002). Hiding homoeroticism in plain view: The Fight Club DVD as digital closet. *Critical Studies in Media Communication*, *19*(1), 21-43.

Brown, A. (2021). What ıs the metaverse and why does mark zuckerberg care so much about ıt? *Washington: Forbes.* https://www.forbes.com/sites/abrambrown [Erişim Tarihi: 25.06.2024].

Büke-Okyar, D. İ., & Abdullayeva, N. (2022). Reproduction of ıslamophobia in a digital cloak: An analysis on digital war game "call of duty". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD), 5*(1), 37-60.

Carr, D. (2019). Methodology, representation, and games. *Games and Culture*, *14*(7-8), 707-723.

Cayatte, R. (2017). Idéologie et jeux vidéo: enquête et méthode. *Les cahiers de la SFSIC*, *13*(1), 173-182.

Chen, S. (2023). Exploring the effects of female characters objectification in video games on gender perception. *Communications in Humanities Research*, *15*(1), 142-149

Çilingir, A. (2017). İletişim alanında içerik analizi yöntemi kullanılarak yapılan yüksek lisans ve doktora tezleri üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*: *Akademia*, *5*(1), 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, 22*(2), 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.

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 (pp. 1-24). Routledge.

Gao, G., Min, A., & Shih, P.C. (2017). Gendered design bias: Gender differences of in-game character choice and playing style in league of legends. *In Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction* (pp. 307-317). ACM.

Glesne, C. (2012). (2012), *Nitel araştırmaya giriş* (Çev. Ali Ersoy & Pelin Yalçınoğlu). Anı.

Gökçe, O. (2006). *İçerik analizi kurumsal ve pratik bilgiler.* Siyasal Kitabevi.

Güllüoğlu Ç. (2012). *İletişim bilimlerinde araştırma yöntemleri görsel metin çözümleme* içinde (ss. 268-323). Ütopya Yayınevi.

Hepkul, A. (2002). Bir sosyal bilim araştırma yöntemi olarak içerik 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.

Kara, B. (2023). Video bilgisayar oyunları tarihi: 1950'den bugüne, https://evrenatlasi.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.

Kristiadi, D. P., Hasanudin, M., Sutrisno, S., & Suwarto, 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.

Merriam, S. B. (2018). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber*. (S. Turan, Çev.). Nobel.

Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., Petticrew, M., Shekelle, P., & Stewart, L. A., (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Syst Rev.,4*(1),1-4.

Ravitch, S. M., & Carl, N. M. (2021). *Qualitative research: bridging the conceptual,* theoretical, and methodological. (pp. 1-624). Sage.

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.

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.

Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games,* MIT Press: MA (Chapter 4). (pp. 1-22). Cambridge.

Subaşı, S. M. (2022). *The impact of alternative life in the virtual world on everyday life: The example of the sims* (Tez No. 758013) [Yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

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 etnografik bir yaklaşım* (Tez No. 296587) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2019). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Seçkin.

Yin, R. K. (2011). *Qualitative research from start to finish*. The Guilford.

Yorulmaz, B. (2018). Muslim representation in digital games. *Journal of Media and Religious Studies (MEDİAD)*, *1*(2), 275-286.