

To cite this article: Sarıkaya, T. (2020). Irkçılık ve Cinsiyetçilik Ekseninde Oyunların Gençler Tarafından Alımlanması: Gta V Örneği. International Journal of Social and Humanities Sciences (IJSHS), 4(3), 27-52

Submitted: June 21, 2020

Accepted: November 24, 2020

IRKÇILIK VE CİNSİYETÇİLİK EKSENİNDE OYUNLARIN GENÇLER TARAFINDAN ALIMLANMASI: GTA V ÖRNEĞİ¹

Tugay Sarıkaya²

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, Grand Theft Auto V oyunundaki cinsiyetçi ve ırkçı öğeleri tespit ederek gençlerin bu öğeleri nasıl alımladığını ortaya koymaktır. Oyunlar etkileşimli yapıları gereği gençleri en çok etkileyen medya içeriklerinin başında gelmektedir. Birçok çalışmada, video oyunlarının olumsuz etkileri üzerine araştırmalar ve tespitler yapılmıştır. GTA V oyunu ise olumsuz etkileri bakımından birçok kez tartışılmış ve gündeme gelmiş bir oyundur. Bu noktada milyonlarca kopyası satılan ve tartışmalara konu olan oyunun gençler tarafından nasıl algılandığını ortaya koymak oyunların etkileri adına önemli sonuçlara ulaşmamıza yardımcı olabilir. Bu çalışma kapsamında 18-25 yaş arası medya okuryazarlığı eğitimi almamış 10 TIP öğrencisiyle derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, katılımcıların büyük bir bölümü oyundaki cinsiyetçi ve ırkçı öğeler hakkında bir farkındalığa sahip değildir. Katılımcıların büyük çoğunluğu oyundaki cinsiyetçi ve ırkçı öğelerden ziyade oyuna gerçekçilik bakış açısıyla ele almakta ve oynamaktadır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu cinsiyetçilik ve ırkçılık hakkında genel bir tanımlama ya da açıklama dahi yapamamıştır. Bu çalışma elde edilen sonuçlar itibarıyla, medya okuryazarlığının önemini ve gençlerin oyun oynarken içeriklere karşı ne kadar savunmasız olduğunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, GTA V, Cinsiyetçilik, Irkçılık, Alımlama,

¹ Bu makale, 28-30 Mayıs 2020 tarihinde Berlin’de düzenlenen “IV. International Social Sciences and Humanities “konferansında sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² İstinye Üniversitesi, Radyo, Televizyon ve Sinema bölümünde Araştırma Görevlisi. Ticaret Üniversitesi, Medya ve İletişim Çalışmaları Doktora öğrencisi. tugaysarikaya@gmail.com

PERCEPTION OF GAMES BY YOUTH ON THE AXIS OF RACISM AND GENDER: THE GTA V EXAMPLE

ABSTRACT

The study aims to reveal racist and sexist items in the game of Grand Theft Auto V and explore perceptions of young people to these items. Games are among the most influential media contents due to their interactive structure. In numerous studies, the negative effects of video games have been discussed. GTA V is one of the most popular video games and its impacts on young people are discussed numerous times. The game is a good case to understand the perception of video games as sold millions of copies worldwide. In this study, in-depth interviews were conducted with 10 Medical students between the ages of 18-25 who were not trained in media literacy. According to the results, most of the participants do not have an awareness of the racist and sexist items in GTA V. It is observed that young people could not provide a full explanation of the concepts of racism and sexism in the video game. They mostly regard the game from a realistic point of view rather than criticizing its sexist and racist elements. This study gives notable results in terms of demonstrating the significance of media literacy, determining how young people who did not get media literacy education are vulnerable during playing violent video games.

Keywords: Video game, GTA V, Sexism, Racism, Perception,

GİRİŞ

Medya içerikleri kültürel, sosyal ve bireysel olarak kullanıcıları etkilemekte ve çeşitli dönüşümlere sebep olmaktadır. Birçok araştırmacı ve akademisyen medya içeriklerinin insanlar üzerindeki etkisini saptamaya çalışmaktadır. Bu yaklaşımlar temelde etken ve edilgen izleyici bakış açılarıyla yapılmakta ve çeşitli tartışmalar ortaya konmaktadır. Anderson ve Bushman (2002)'a göre, şiddet içeren medya içerikleri özellikle gençlerde ve çocuklarda şiddete yönelimi arttıran unsurlardır. Bu durum oyunlar için de geçerlidir. Carnagey ve Anderson (2005)'a göre şiddet içeren video oyunları literatürde ve çalışmalarda filmlerin olumsuz etkileri kadar yer almamaktadır.

Video oyun kavramı birçok açıdan tanımlanmıştır. Dolu ve arkadaşlarının (2010) çalışmalarında video oyun kavramı içerisine bilgisayar oyunları, konsol oyunları

taşınabilir konsol oyunları ve dijital oyunları katılmaktadır. Şiddet içerikli video oyunları ise karakterlerin kendilerine ya da diğer nesne ve kişilere isteyerek psikolojik ve fiziksel zarar vermesi olarak tanımlanmıştır (Gentile ve Anderson, 2003; Dolu ve arkadaşları, 2010).

Yapılan birçok araştırmada şiddet içeren video oyunları ile agresif davranışlar arasında anlamlı bir bağ ortaya konmuştur (Anderson ve Ford, 1986; Calvert ve Tan, 1994; Anderson ve Dill, 2000; Olczak ve Mounts, 2005). Bu makalede cinsiyetçilik ve ırkçılık öğeler içerdiği hipotezi üzerinden Grant Theft Auto (GTA) V video oyunu örneklem olarak ele alınacaktır. Öncesinde ise video oyunlarına yönelik çalışmalara ve yaklaşımlara değinmek faydalı olacaktır.

Carnagey ve Anderson (2005)'a göre televizyondaki şiddet ile video oyunlarında yer alan şiddet arasında önemli bir fark vardır. Bu fark en kısa anlatımla puan ödülüdür. Carnagey ve Anderson televizyonda gençlerin izlediği şiddetten farklı olarak video oyunlarının çeşitli ödüller vadederek oyuncuları şiddete yönlendirdiğini dile getirmektedir. Bu noktada video oyunlarında şiddet davranışı oyuncunun oyundaki kazanımı için önemlidir. Granic ve arkadaşları (2013) benzer şekilde video oyunlarının diğer medya içeriklerine göre farklı olduğunu ifade etmektedirler. Oyuncu aktiftir ve anlatıyı sadece dışardan izleyen bir birey değildir. Bu durum oyuncuyu kılgın bir davranışa sokmaktadır (Granic ve arkadaşları, 2013:2).

Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan bir çalışmaya göre, gençlerin ve çocukların ortalama %97'si günlerinin yaklaşık 1 saatini oyun oynayarak geçirmektedir (Granic ve arkadaşları, 2013). Bushman ve Huesmann (2006) her ne kadar bilgisayar oyunlarını aktif medya tüketimi olarak ifade etse de saldırganlık, yabancılaşma gibi hisleri uyandırdığını dile getirmektedirler. Yapılan birçok çalışma ve incelemede, Amerika Birleşik Devletleri'nde meydana gelen toplu öğrenci katliamları ile şiddet içerikli oyunlar arasında bağlantı kurulmaktadır (Ferguson 2007; Granic ve ark, 2013). Nitekim 2012 yılında The Sandy Hook Elementary School olayında meydana gelen toplu katliam ile birlikte Obama hükümeti şiddet oyunları ile katliamlar arasındaki bağı araştırmak üzere 10 milyon dolarlık bir bütçe ayırmıştır (Obama ve Biden, 2013).

Video oyunlarının yaygınlaşmasıyla birlikte ortaya çıkan panik havası çok daha eskiye gitmektedir. 1980'lerin ilk yıllarında eğitimciler, akademisyenler ve halktan bir kesim video oyunlarının yaygınlaşmasından tedirgin olmuştur. 1981-1989 yılları arasında ABD Başkanlık görevini yürüten Ronald Reagan, video oyunlarının gençleri “yetenekli soğuk savaş savaşçılarına” dönüştüreceğini ileri sürmüştür (Squire, 2002). Farklı bir yaklaşımla ABD’de askeri cerrah olan Everett Koop ise video oyunlarının Amerikalılar için en büyük sağlık tehdidi unsuru olduğunu dile getirmiştir (Squire, 2002). Her ne kadar günümüzde hiçbir genç sadece video oyunu oynayarak savaş makinasına dönüşmese de video oyunlarının etkisi yadsınamaz bir gerçektir.

Saleem ve arkadaşları (2012) oyunları 3 farklı kategoride ele almıştır. Araştırmacılara göre, tarafsız (neutral) oyunlar “pinball” ve tetris tarzı oyunlar olarak tanımlanırken, toplum yanlısı oyunlar toplumsal fayda ve mutluluk sağlayan oyunlar olarak tanımlanmıştır. Toplum yanlısı oyunlar toplumda sorunlar karşısında farkındalık yaratan oyunlar olarak da tanımlanabilir. Bu noktada şiddet içerikli oyunlar farklı görevleri ve zorlukları aşarak düşman ve patronları yenme ve alt etme oyunları olarak ifade edilebilmektedir.

GTA V oyunu daha sonraki bölümlerde de bahsedileceği üzere şiddet içeren oyun kategorisinde ele alınmaktadır. GTA V oyunu içerdiği şiddet öğeleriyle o kadar tartışma yaratmıştır ki, Avustralya hükümeti oyunu yasaklatmış ve piyasaya sürülen kopyaları toplattır. Yasağın gerekçesi olarak oyun içinde sıkça işlenen kadına şiddet gösterilmiştir (“Sonunda GTA 5 yasaklandı”, 2014). Oyun tüm dünyada popülerliğini piyasaya sürülüşünden 6 yıl sonra dahi korumaya devam ettirmiştir. 2019 Mayıs verilerine göre, GTA V oyunu toplamda 110 milyon kopya satmıştır (“Putting Grand Theft Auto V's 110 Million Copies Sold Into Context”, 2019). Bunun yanında korsan olarak kaç milyon kişiye ulaştığını tespit etmek oldukça zordur.

Bu araştırmada Türkiye’de oldukça popüler olan ve gençler tarafından yıllardır oynanan GTA V oyunu içerik olarak ele alınacak, oyun içindeki cinsiyetçi ve ırkçı öğeler incelenecektir. Sonrasında ise medya okuryazarlığı eğitimi almamış 18-25 yaş arası üniversite öğrencileriyle yapılan derinlemesine mülakatlarla gençlerin oyuna bakış açısı üzerinden bir tartışmaya gidilecektir. Bu noktada, Granic ve arkadaşlarının (2013) sunmuş olduğu bakış açısı oldukça değerlidir. Araştırmacılar

sürekli olarak oyunların bağımlılığa, depresyona ve zararlı davranışlara neden olduğunu ancak fayda tarafından da bakarak daha dengeli bir araştırma yapılması gerektiğini vurgulamışlardır. Bu bakış açısıyla bu araştırma da benzer bir strateji izleyerek şiddet içerdiği net olarak ortada olan bir oyun ile gençlerin o oyunu algılama biçimleri arasındaki bağa odaklanacaktır. Bu noktada mülakat yapılan kişilere önce belirli fotoğraflar gösterilmiş ardından da aşağıda detaylı olarak değineceğimiz sorular sorulmuştur. İki hipotezden yola çıkılmıştır: **H:** GTA V oyunu ırkçı ve cinsiyetçi öğeler içermektedir. **H1:** Oyunu oynayan gençler ırkçı ve cinsiyetçi öğelerin farkındadır. Bu hipotezlerden yola çıkarak 2 temel araştırma sorusu belirlenmiştir: “GTA V oyununu oynayan gençler cinsiyetçi ve ırkçı içeriklerden ne kadar haberdardır?” ve “GTA V oyununu oynayan gençler cinsiyetçi ve ırkçı içerikleri nasıl alımlamaktadır?”

Araştırmanın yöntem ve amacına dair detaylar makalenin ilerleyen kısımlarında detaylı olarak ele alınacaktır. Bir sonraki bölümde oyunun içeriği üzerinden oyun için görsellerin yardımıyla cinsiyetçi ve ırkçı öğeler ortaya konacaktır.

Grant Theft Auto V Oyunu

GTA V oyunu Rockstar North tarafından üretilen bir açık uçlu aksiyon oyunudur. Oyun ilk olarak Rockstar Games tarafından 17 Eylül 2013'te piyasaya sürülmüştür. GTA serisinin son oyunu olan GTA V Los Santos şehrinde geçmektedir ve harita büyüklüğü olarak serinin en geniş oynama alanını sunmaktadır. Oyun içerisinde birkaç yoldan tamamlanabilen açık uçlu bir anlatı vardır. Temelde karakterlerin yaptıkları görevler suç unsuru içermektedir. Oyuncular istedikleri bir karakteri seçerek ve hikâyenin dışına çıkarak açık şehirde istedikleri gibi hareket edebilmektedirler (Brusk, 2014: 48). Farklı bir ifadeyle GTA V açık uçlu bir dünya sunmaktadır ve normal yaşamda yapılması güç olan birçok ahlakı sorunsalı yaşamanıza izin vermektedir. Bu özelliğinden ötürü Ferguson and Donnellann (2017) GTA oyun serisini “sandbox game” olarak tanımlamışlardır. Kavram oyunun “açık dünya” ve “serbest dolaşım” özellikleri içermesinden ötürü ortaya atılmıştır ve Türkçeye “kum havuzu” olarak çevrilmiştir. Oyun, Pan European Game Information tarafından +18 olarak tanımlanmıştır (Gabbiadini ve arkadaşları, 2017). Ne yazık ki ülkemizde özellikle internet kafeler ve korsan indirmeler yüzünden henüz 18 yaşını doldurmamış gençler tarafından oynanmaktadır. Sakarya

ilinde ortaokul ve lise eğitimi alan 200 öğrenci ile yapılan nicel bir araştırmadan elde edilen verilere göre, GTA %63 ile belirlenen 21 oyun arasında en çok oynanan oyun olarak tespit edilmiştir. Daha da önemlisi ankete katılanlardan sadece %11,5'i 18 yaşın üzerindedir (Taylan ve arkadaşları, 2017).

Oyunun karakterleri dahi başlı başına çalışılması gereken unsurlardır. Tüm karakterlerin suça bulaşmış olmasına rağmen “süper” bir erkeklik resmedilmektedir. Gabbiadini ve arkadaşları (2016) oyun boyunca erkek karakterlerin erkekliklerini, nasıl dominant olduklarını ve saldırganlıklarını gördüğümüzü ancak kadınların sadece dansçı ve seks işçisi olarak görüldüğünü vurgulamaktadır. Bu noktada oyunun tam anlamıyla erkek gözünden ilerlediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bununla beraber yaptığımız derinlemesine görüşmelerde katılımcılardan sadece 1'i kadındır ve başka kadın katılımcı bulunamamıştır. Bu durumdan ötürü oyunu oynayanların genelde erkek olduğu çıkarımı yapılabilmektedir. Oyunun içerdiği cinsiyetçilik ve ırkçılık tartışmalarına geçmeden önce oyunun ana karakterlerine kısaca değinmek önemli çıkarımlar yapmamıza neden olacaktır.

Los Angeles şehrinden esinlenerek oluşturulan Los Santos şehrinde geçen hikâyeye 3 ana karakter etrafında dönmektedir. Bu karakterlerden Michael De Santa uzman bir banka soyguncusudur. FBI'ın tanık koruma programı kapsamında büyük miktarda paranın sahibi olmuştur. Çok iyi silah kullanma beceresine sahiptir ve ailesiyle sıklıkla problemler yaşamaktadır.

Diğer karakter ise Trevor Philips'tir. Emekli bir pilot olan Trevor, Michael ile de arkadaştır. Michael gibi tanık koruma programına alınmadığı için Michael'i suçlamaktadır. Uçak kullanma becerisi çok gelişmiştir ve oyun boyunca çok garip hareketler yaparak, “çılgın” bir karakter görünümünü vermektedir.

Bir diğer karakter ise Franklin Clinton'dur. Şehrin varoşlarında yaşar ve araba soyuma konusunda uzmandır. Bir de Chop adında köpeği vardır. Bir soygun sırasında Michael ile tanışır ve hayatı önemli ölçüde değişir.

Oyun yukarıda belirtilen üç karakterin açık şehirdeki maceralarını konu almaktadır ve birçok kez cinsiyetçilik ve ırkçılık üzerinden araştırma konusu olmuş ve tartışılmıştır. Üç karakter dışında karakter seçme seçeneği yoktur. 3 karakter de erkektir ve herhangi bir kadın karakterle oynama şansınız yoktur. Bu çalışmada ilk olarak oyun üzerinden cinsiyetçilik ve ırkçılık analizi yapılacaktır. Daha sonra

ise medya okuryazarlık eğitimi almamış 10 kişi ile yapılan derinlemesine mülakat bulguları elde edilen analiz sonuçlarıyla karşılaştırılacaktır.

Bu noktada ilk olarak cinsiyetçilik kavramı tartışılacak ve oyunun içerdiği cinsiyetçi öğelerin ne olduğu üzerine durulacaktır.

Cinsiyetçilik

Kitle iletişim araçları birçok açıdan cinsiyetçiliğin yeniden üretilmesini sağlamaktadır. Mora (2005:4) kitle iletişim araçlarının cinsiyetçiliği yeniden ürettiğini ve toplum içinde görünür kıldığını ifade etmektedir. Bu noktada toplum için normatif şekilde kalıp yargılar oluşmuş, baskın, bağımsız, para kazanan ve yetkin bir erkek resmedilmiştir. Diğer tarafta ise edilgen, ev işiyle ilgilenen, bağımlı ve güçsüz bir kadın profili çizilmektedir (Geis, 1993). Bu roller toplum içinde zamanla öğrenilmekte ve sosyalleşmeyle beraber cinsiyet ayrımcılığına dönüşmektedir. Benzer bir yaklaşımla Wood (2009) erkeklerin toplum içinde cinsel olarak daha girişken, güçlü ve maceraperest olarak temsil edildiğini ancak kadınların pasif, güzel ve yetersiz olarak konumlandırıldığını ifade etmektedir. Bu durum aşağıda da göreceğimiz üzere bazı oyunlar aracılığıyla yeniden resmedilmektedir.

Video oyunları etkileşimlidir. Bir karaktere istediğimizi yaptırabilir, sonucu karşısında da herhangi bir kaygı hissetmeyebiliriz. Berger (2018) oyunların doğasından ötürü içerdikleri cinsel içeriklerinin diğer medya araçlarına göre daha etkili olduğunu ifade etmektedir. Bazı oyunlarda ise kadınlar adeta erkeğin zevkine sunulmuş karakterler olarak resmedilmiştir (Berger, 2018: 183). Benzer bir tartışma bu makalenin konusu olan GTA V oyunu üzerinden de yapılmaktadır.

GTA V, 2013 yılında piyasaya sürüldüğünde birçok suçlamaya maruz kalmıştır. Gabbiadini ve arkadaşları (2016) GTA V oyunundaki kadın karakterlerin saygı duyulan karakterlerden ziyade seks objesi olarak ele alındığını vurgulayarak genellikle daha yan hikayelerde yer aldığından bahsetmektedir. Oyun içinde herhangi bir seks işçisini kullanılıp daha sonra öldürerek parasını almak mümkündür. Bu durum normal hayatta büyük cezalar gerektirirken oyun içinde adeta bir ödül olarak sunulmaktadır (Gabbiadini ve arkadaşları, 2016). Araştırmacılar oyun oynayanlarda erkeklik imgesinin güçleneceğini ve erkeklerin kadınlara yönelik şiddet karşısında daha az empati kurabileceğini öne sürmektedir (Gabbiadini ve arkadaşları, 2016).

Farklı bir çalışmada, Gabbiadini ve arkadaşları (2017) GTA oyununun seksist oyun klasmanına nasıl gireceği üzerinde yaptıkları tartışmada seksist kelimesinin anlamından yola çıkmışlardır. Onlara göre seksist kelimesi bir standart içermektedir ve genel anlamda kadına karşı düşmanlık, geleneksel cinsiyet rollerinin onaylanması ve erkeğe göre daha az güçlü kadın sunumuna karşılık gelmektedir (Glick ve Fishe, 1997). Bu tanımdan da yola çıkarak Ferguson and Donnellan (2017) GTA V oyununun seksist olup olmadığı üzerine bir çalışma yapmıştır. Elde ettikleri sonuç, oyunun her bir anında oyuncuların seks işçilerini kullanıp öldürme eğilimi gösterdiğini ortaya koymuştur. Beck ve arkadaşları (2012) medyanın insanları şiddet içeren davranışlara yönlendirdiğini ifade etmektedir ve tecavüzü destekler davranışların da şiddet içeren bu davranışlara dahil olduğunu belirtmektedir. GTA V oyunu bu yönden incelemeye değer bir oyundur. Daha büyük sorun ise GTA V'in etkileşimli bir oyun olmasıdır. Bu noktada içselleştirme özellikle medya okuryazarlığı zayıf olan gençler arasında daha yüksek boyutlarda olabilmektedir.

Dill ve arkadaşlarının (2008) ortaya koyduğu çalışma GTA V oyununun etkisini gözler önüne sermek adına önemlidir. Yapılan çalışmaya göre, GTA V'deki erkek egemen dünyadaki karakterlerle oynamak kadına karşı agresif davranışları daha destekler bir boyuta götürmektedir. Farklı bir araştırmada oyunu oynayan kadın oyuncular arasında bir çalışma yapılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, oyunu oynayan kadınlarda tecavüz olaylarını onaylama oranı daha yüksek çıkmıştır (Fox ve arkadaşları, 2014). Tüm bu tartışmalar ve çalışmalardan yola çıkarak derinlemesine mülakatlarda katılımcılara aşağıda yer alan tüm görseller gösterilmiştir.

Şekil 1 - Travis Striptiz Kulüpteşken



Şekil 2 - Striptiz kulübünde kadınlara para atıldığı an



Oyunda karakterlerden herhangi biriyle bu kulüplere gitmek ve para karşılığı bu kadınlarla beraber olmak mümkündür. Bunun yanında yukarıda da belirtildiği gibi ödenen paradan sonra çatışmaya girmek ve kadınları öldürerek paraları geri almak da mümkündür. Parayı geri almak ve çatışmalardan karlı çıkmak olasıdır ve oyun içinde önemli bir haz unsurudur.

Şekil 3 - Gece ortaya çıkan seks işçileri



Yukarıda ifade edilen çalışmalarda bahsedilen seks işçileri oyunda genel itibarıyla yukarıdaki şekillerde görülmektedir. Belirtilen üç ana erkek karakteri oynayarak bu kadınlara para vererek birlikte olmak mümkündür. Daha sonrasında ise bu kadınları öldürerek kadınların tüm paralarını almak oldukça kolaydır. Eğer oyun içinde polise yakalanmazsanız bu sizin oyundaki başarınız olmaktadır. Oyunda kadın karakterler genel olarak yukarıda belirtilen 3 şekilde etkileşime geçilebilmektedir. Bunun dışında oyunda hikâyenin devamı için önemli güçlü bir kadın imajı bulunmamaktadır.

Bu tür oyunların yaratacağı sonuçlardan çekinen anne-babalar için oyun şirketleri ya da denetleme kurumları oyun paketlerine içeriğe göre uyarılar koydurtmaktadır. Fakat bu uyarılar çoğunlukla fark edilmemektedir (Berger, 2018: 183-184). Ülkemizde ise neredeyse hiçbir etkisi olmamaktadır. Bu bilgiyi herhangi bir internet kafede gözlem yaparak da elde etmek mümkün olmaktadır.

Oyun sadece cinsiyetçilik üzerinden tartışılmamıştır. GTA V ayrıca büyük oranda ırkçılık içermektedir. Oyunun içerdiği ırkçılık ise bir sonraki bölümde ele alınacaktır.

İrkçilik

İrkçilik birçok şekilde tanımlanmakla beraber genel olarak belirli bir ırk ve kökeni diğer ırklardan ve kökenlerden farklı değerlendirme, üstün ya da tam tersi olarak

aşağı olduğunu savunma durumunda ortaya çıkmaktadır (Bullock ve Trombley, 1999). Bernasconi (2011) ise farklı bir yaklaşımla ırkçılığı başka ırkları hor görme ve aşağılama olarak tanımlamıştır. Bu noktada GTA V oyunu birçok açıdan ırkçılığı yeniden görünür kılmakla ve normalleştirmekle eleştirilebilir.

GTA V oyunu sadece cinsiyetçilik ile ilgili değil, ırkçılık ile ilgili de tartışmalara neden olmuştur. Polasek (2014) Franklin karakterinin Los Santos'un güneyinde grafitilerle dolu, şiddetin sürekli yaşandığı ve polis görülünce ateşlerin açıldığı bir bölgede yaşadığını ifade etmektedir. Sürekli olarak marihuana içmektedir ve saldırgan bir köpeğe sahiptir. Ayrıca sürekli olarak arkadaşı Lamar tarafından "nigger"³ olarak çağrılmaktadır.

Oyun içinde dikkat çeken ve birçok kez medyanın gündemine gelen sahnede, karakterlerden Trevor'ın Orta Doğulu bir kişiye işkence ettiği görülmektedir. Oyun boyunca Trevor'ın görseldeki bağlı kişiye 4 şekilde işkence ettiği görülmektedir. Bu görüntü derinlemesine mülakatlarda katılımcılara gösterilen görüntülerden biri olmuştur.

Şekil 4 - Trevor Orta Doğulu kişiye işkence ederken



³ Sömürgecilik döneminde Afrika kıtasında siyahi köleler için kullanılan kavram, özellikle 1960'lı yıllara kadar kullanılmıştır. Günümüzde çağrışımlarından ötürü söylenmemesi gereken bir kelime olarak kabul görür. ABD'de siyahi olmayan biri tarafından kullanılması siyahiler tarafından yadırganmakta ve hakaret olarak kabul edilmektedir.

Pickett ve arkadaşlarına göre (2012), oyun suç/ırk tiplerini farklı bir boyuta taşıyarak siyahilerin toplumda şiddeti arttırır algısını genişletmektedir. Oyunda Orta Doğulu karakter terörist olarak, Latin karakter ise uyuşturucu karteli olarak resmedilmektedir (Polasek, 2014).

Oyun birçok kez polis şiddetinin siyahilere karşı daha fazla olduğu iddiasıyla eleştirilmiştir. Oyunu oynayanlar her ne kadar bu iddianın gerçek olduğunu emin olsalar da yapımcılar siyahilere karşı polislerin farklı davrandığı iddiasını reddetmişlerdir (Hotoon, 2013).

Şekil 5 - Michael polislerle karşı karşıya



Oyunda tüm karıştığı yolsuzluklara rağmen Michael, beyaz, eğitilmiş, iyi giyinen bir kişi olarak Franklin'e mentörlük yapan ve onu fakirlikten zenginliğe götüren kişi olarak görülmektedir (Polasek, 2014). Bu noktada oyun boyunca siyahlar sürekli olarak şiddet unsuru olarak fakirlikle ilişkilendirilmişlerdir. Açıkgöz ve Yalman'ın (2018) incelemesine göre, siyahlar oyun boyunca hırsızlık yapmakta, silah kullanmakta ve cinayet işlemektedir. Ayrıca kötü giyimli olarak görülmektedir. Bonilla-Silva (2006) benzer bir yaklaşımla, bu tür kalıplaştırılmış tiplerin resmedilmesini "kültür ırkçılığı" olarak nitelendirmektedir. Bonilla-Silva'ya göre, kültür ırkçılığı siyah ve beyaz gibi iki farklı ırktan kişinin eşleştirilmesi ve karşılaştırılmasıyla yapılmaktadır. Farklı bir ifadeyle iki farklı kültürden insanı

eşleştirip eleştirmek olarak değerlendirilebilmektedir. Bu bağlamda oyunda siyahilerin yaşadıkları alanlar da tartışmaya açıktır. Nitekim aşağıda yer alan 2 görselde duvarlarına afişler yapıştırılmış, boyası eski olan bir dükkân göze çarpmaktadır. Bununla birlikte arka bölümde yer alan baraka tarzı yerleşim bölgesi görülmektedir. İkinci görselde ise sokağın ne kadar tehlikeli olduğunu gösteren bir olay yaşanmaktadır.

Şekil 6 - Franklin'in yaşadığı bölge



Şekil 7 - Grove Sokağı Çatışma – Franklin'in yaşadığı bölge



Bonilla-Silva (2006) bu oyunu ırkçılığın oyunlarda nasıl yapıldığından ziyade gerçek hayatın bir yansıması olarak ele almıştır. Bu noktada oyunun popüler olmasından da yararlanarak gerçek hayatta yaşanan ırkçılığı ve eşitsizliği öğrencilerine göstermede örnek olarak kullanmış, öğrencilerini oyundaki yanlışlar üzerinden bilgilendirmeye çalışmıştır. Farklı bir bakış açısıyla Bonilla-Silva'nın çalışmasından çeşitli çıkarımlar yapmak mümkündür. GTA V gerçek dünyada yanlış olan ya da algılanan bir durumun oyun üzerinden yeniden sunulması ve cezbedici hale getirilmesidir. Bu aşamada etkileşimli olmasından ötürü insan zihninde derin etki bırakabilen bilgisayar oyunları üzerinden gençlerin ve çocukların medya okuryazarlığı gelişimleri oldukça önem arz etmektedir. Aksi taktirde her gördüğünü içselleştiren gençler oyunlar üzerinden toplumsal yaralar açmaya muktedir bireyler olarak yetişme tehlikesi altındadırlar.

Bir sonraki bölümde oyundaki nefret söylemi üzerine durulacaktır. Oyun için kullanılan diyaloglardan örnekler sunulacaktır.

Nefret Söylemi

GTA V oyunu içerdiği ırkçı ve cinsiyetçi anlatılarla bağlı olarak nefret söylemi içermektedir. Weber (2017) nefret söylemini azınlıklara düşmanlık, Yahudi düşmanlığı, göçmen düşmanlığı, dinlere hoşgörüsüzlük ve saldırganlık olarak tanımlamaktadır. Djuric ve arkadaşları (2015) nefret söylemini etnik bir grubu, dini ya da cinsiyeti hedef alan kışkırtıcı söylemler olarak tanımlamaktadır. Bu yaklaşıma ek olarak, nefret durumunu yaymak, meşrulaştırmak da bu tanımın içine girmektedir. Bu tanımlamalar bağlamında GTA V içindeki diyaloglara bakmak oyunun içerdiği nefret söylemlerini anlamlandırmada etkili olabilmektedir. Nitekim oyun incelendiğinde birçok diyalogda nefret söylemine denk gelmek mümkündür. Oyun içinde neredeyse her diyalog küfür ya da ötekileştirme içermektedir.

Alt bölümde oyun içinde tespit edilen birkaç örnekle beraber beraber nefret söylemi ortaya konulmuştur.

Şekil 8 - Polis, Trevor'ın kaçması üzerine göçmenlere küfür ediyor



Yukarıda yer alan görsel oyunda nefret söyleminin nasıl açık açık yapıldığını gözler önüne sermektedir. Bu sahnede Trevor'ın işlediği bir suç tüm göçmenlere mal edilmektedir. Bu oyun her ne kadar gerçekçilik anlamında oyuncular için cazip görünse de (nitekim oyuncularla yapılan mülakatlarda da aynı sonuca ulaşıldı) böyle bir söylemin bir oyun aracılığıyla yapılması oldukça tehlike olarak değerlendirilmelidir. Oyunda yer alan bu sahnede polis tüm göçmenlere küfür etmektedir ve direkt olarak ateş açarak Trevor'ı durdurmaya çalışmaktadır. Teslim olmasını bile istememektedir. Bu noktada nefret söylemi yukarıda alt başlık olarak açtığımız cinsiyetçilik ve ırkçılıkla da doğrudan ilişkilidir.

Şekil 9 - Michael'ın rahatsız ettiği şahıs İngiliz olmakla övünürken⁴



Yukarıda gördüğümüz bir diğer örnekte ise Franklin bir kadını rahatsız etmektedir. Kadın ise polisi çağıracağını ifade etmekte ve Franklin'i uyarmaktadır. Bu sahnede kadının polisi çağırması sırasında kendisinin İngiliz olduğunu vurgulaması kendisini siyahi olan Franklin'den üstün gördüğünün ifadesi şeklinde algılanmaktadır. Farklı bir bakış açısıyla olay cinsiyetçilik de içermektedir. Bu örnekte bir olay üzerinden dolayı da olsa bir İngiliz'in siyahiden polis için daha güvenilir biri olduğu, İngilizlerin daha üstün olduğu imajı yaratılmaktadır.

Oyunda bu tür söylemler ve görseller oldukça fazla yer almaktadır. Bu tür örneklerle maruz kalmadan bu oyunu oynamak imkansızdır.

Bir sonraki bölümde araştırmanın amacı ve yöntemi üzerine bilgiler sunulacak, araştırmanın kapsamı üzerinde durulacaktır.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE YÖNTEMİ

İzleyicinin ya da medya tüketicisinin pasif olduğunu ifade eden birçok kuram ve yaklaşım mevcuttur. Bu kuramlar medyanın temelde izleyici üzerine nasıl etki ettiği üzerine yaklaşımlar sunmaktadır. Kültürel Çalışmalar temsilcisi Hall'un ortaya koyduğu yaklaşım ise kitle iletişim çalışmalarında önemli bir değişime neden olmuştur. Hall'a göre (2003) sadece mesajın izleyiciye nasıl iletiildiği değil, iletilen mesajın izleyici tarafından nasıl alımlandığını da ortaya koyan analizler kitle iletişim çalışmalarında önemli yer tutmaktadır. Bu noktada ona göre anlam sadece

⁴ Ben İngiliz'im

içeriğın üreticisi tarafından değil, onun dolaşımı ve tüketimi esnasında da üretilmektedir.

Bu makalede ırkçılık ve cinsiyetçilik içerdiği tespit edilen bir oyunun gençler tarafından nasıl alımlandığı araştırılacaktır. Bu noktada medya okuryazarı olmanın önemi üzerine bir tartışma ortaya konulacaktır. Temel olarak aşağıda yer alan hipotezlerden yola çıkılmıştır:

H: GTA V oyunu ırkçı ve cinsiyetçi öğeler içermektedir.

H1: Oyunu oynayan gençler ırkçı ve cinsiyetçi öğelerin farkındadır.

Hipotezlere bağlı olarak 2 araştırma sorusu tespit edilmiştir.

S1: GTA V oyununu oynayan gençler cinsiyetçi ve ırkçı içeriklerden ne kadar haberdardır?

S2: GTA V oyununu oynayan gençler cinsiyetçi ve ırkçı içerikleri nasıl alımlamaktadır?

Sorulara cevap bulmak için makalenin yukarıda yer alan bölümlerinde gösterilen fotoğraflardan yararlanılmış ve bu fotoğraflar mülakat yapılan 18-25 yaş arası 10 TIP öğrencisine gösterilmiştir. Katılımcılar büyük oranda erkek oyunculardan oluşmaktadır. Katılımcılar arasında sadece 1 kişi kadındır ve başka bir kadın katılımcı bulunamamıştır. Bu oyunu oynayanların çoğunlukla erkek olduğu çıkarımına neden olmuştur. Katılımcılara zaman zaman değişiklik göstermekle beraber aşağıda yer alan sorular sorulmuştur.

- 1) GTA 5 oyununun konusu nedir? Anlatılan hikâye hakkında bilgi veririniz?
- 2) GTA V oyununda bulunan 3 ana karakteri görünümü yorumlayınız?
- 3) Bu oyunu neden oynuyorsunuz/oynadınız? Sizi bu oyunu oynamaya teşvik eden şey nedir/neydi?
- 4) GTA 5 oyunu davranışlarınıza yansıyor mu?
- 5) Oyun ile gerçek yaşantınız arasında düşünsel anlamda zaman zaman benzerlikler kuruyor musunuz?

- 6) Gerçekte yapılması güç davranışların oyun aracılığıyla yapılıyor olması oyunu oynamanızdaki etkisini değerlendirin. / Anlatılan hikâye ve karakterlerin yaşantıları oyundaki gibi yaşama isteği oluşturuyor mu?
- 7) Bu oyunda cinsiyetçilik yapılıyor mu?
- 8) Irkçılığı ve şiddeti arttırıcı öğeler içeriyor mu?
- 9) Bu tür şiddet içeren oyunların olması şiddet ve ırkçılığı körükler mi? Normalleştirir mi? Yoksa yatıştırır mı?

Bir sonraki bölümde öğrencilerle yapılan mülakatların sonuçları yukarıdaki tartışmalara paralel bir şekilde tartışılacaktır.

BULGULAR

Yapılan mülakatlardan çıkan sonuçlar için aşağıda katılımcılara kodlar verilmiştir. Bu kodlar isimlerinin baş harfleri şeklindedir. Aynı harf denk gelen katılımcılara ise harf + 2 kodu verilmiştir. 18-25 yaş arası 10 TIP öğrencisiyle yaptığımız derinlemesine mülakatlar sonucu öğrencilerin temelde oyunu eğlence amaçlı oynadığı ortaya konmuştur. Oyuncuların çoğunun oyun içindeki ırkçılık ve cinsiyetçilik içeren öğeler hakkında bilgi sahibi olmadığı görülmüştür.

İlk olarak oyunun konusu ve karakterleri hakkında bir soru sorulmuştur. Katılımcıların büyük çoğunluğu bu soruya tam anlamıyla bir cevap verememiştir. Üç katılımcı bu soruya net cevaplar vermişlerdir. Bir katılımcı sadece “gangsterler” olarak hatırladığını dile getirirken, diğeri ise Michael’ı zengin iyi giyimli biri, Trevor’ı ise evsiz ve sefil olarak tanımladığını ifade etmiştir. Siyahi olan Franklin ise gangster olarak tanımlanmıştır. Bir diğerkatılımcı ise karakterleri siyahi ve suç eğilimli olarak tanımlamıştır. Bunların dışındaki tüm katılımcılar oynadıkları karakterler hakkında genel görüş dışında tanımlama yapamamışlardır.

“Katılımcılara bu oyunu neden oynuyorsunuz/oynadınız? Sizi bu oyunu oynamaya teşvik eden şey nedir/neydi?” diye sorulduğunda tüm katılımcılar benzer şekilde eğlence amaçlı oynadıklarını ve gerçek hayatta yapılamayacak şeylerin oyun içinde yapıldığını ifade etmişlerdir. Katılımcılardan **Y1**’nin verdiği cevap yapılan tüm mülakatlarda elde edilen cevapların bir özeti olarak değerlendirilebilir:

Y1: Normalde asla yapılamayacak şeyleri yapabilmek keyifli geliyor.

Oyunun ne derece şiddet içerdiğini göz önünde bulundurduğumuzda verilen cevaplar oldukça çarpıcıdır. Katılımcılar oyunda gerçekleşen olayların hayatlarına yansımadığını dile getirmişlerdir.

4 katılımcı oyun ile gerçek dünya arasında düşünsel de olsa bağ kurduğunu ifade etmiştir. Özellikle aşağıda yer alan 2 cevap oldukça dikkat çekiciydi.

S1: Bazı kararlarımda hayatın da bir oyun olduğunu anlıyorum

Y1: Gördüğüm bir otoparkı, caddeyi, kapalı mekânı GTA oyunundaki gördüklerime benzetiyorum.

Gerçek hayatta yapılması güç bir davranışın oyun içinde yapılıyor olmasının oyunu oynama üzerine ne derece etki ettiği sorulduğunda yine ilginç cevaplar alınmıştır. Bununla birlikte katılımcılara oyundaki gibi yaşama istekleri olup olmadığı sorulmuştur. 5 katılımcı doğrudan oyunu oynamalarında gerçek hayatta yapılamayan şeylerin oyun içinde yapılıyor olmasını etken olarak göstermiştir.

N1: Bence oyunu keyifli hale getiren bir şey. Gerçek hayatta istemeyeceğin fakat oyun içerisinde benzin istasyonu patlatmak, polisle ve çetelerle savaşmak oyuna heyecan ve aksiyon katıyor.

M1: Tabii. Herkes hayatta oyundaki gibi şeyler yapabilmek ve güce sahip olmak ister.

M2: Kesinlikle oluşturuyor. Suç işlemenin zevkli kısımları var. Zevkli kısımları alıp sorumluluk kısımlarını atmamak oyunu çekici kılıyor.

Temel olarak gerçek hayat benzetmeleri katılımcılar için oyunu daha çekici kılmıştır. Yukarıdaki sorular bağlamında kimse oyunun ırkçılık, şiddet ve cinsiyetçilik içerdiğine dair bir endişe belirtmemişlerdir.

Genel itibarıyla katılımcılar GTA V oyununu eğlence, gerçeğe benzerlik ve gerçekte yapılamayan şeylerin oyun içinde yapılmasından dolayı oynadığını dile getirmişlerdir.

Katılımcıların Cinsiyetçi Ögelere Bakışı

Oyunda cinsiyetçiliğe dair ögelerin bulunduğu yukarıda yer alan oyun analizi kısmında tartışılmıştır. Bu yaklaşımla katılımcılara oyunda cinsiyetçi ögeler olup olmadığı sorulmuştur. 2 katılımcı dışında kimse oyunda cinsiyetçi ögeler olduğunu ifade etmemiştir. Cinsiyetçilik ile ilgili sorduğumuz soruda katılımcılar ya “yapılmıyor” ya da “sadece erkek karakterlerle oynanıyor bundan ötürü belki olabilir” cevaplarını vermişlerdir. Yukarıda ortaya koyduğumuz ve görsellerde gösterdiğimiz cinsiyetçi içeriklere benzer cevap sadece 2 katılımcıdan gelmiştir. Bunlardan biri tek kadın katılımcıdır.

Y1: Yapılıyor. Sokaklarda ve gece kulüplerinde döverek parasını alabildiğimiz ve değersiz gösterilen kadın karakterler var.

B1: Kesinlikle yapılıyor. GTA evreninde kadınlara verilen en onurlu rol yan karakter olmak. Bu rolden daha aşağı rollere doğru gidiyor. Ancak yoğunlukla 8-16 yaş arası ergenler oynadığı için kimsenin bunun farkında olduğunu düşünmüyorum.

Tek kadın katılımcı olan **B1**, kadınların oyundaki temsilinin onursuz ve eşya gibi olduğunu neredeyse her cevapta bahseden tek kişidir. Bunun en temel nedeni kadın katılımcının oyun içinde kendini eşleştirecek bir karakter bulmamasıdır. Bu yaklaşımla oyunun sadece erkek oyunculara hitap ettiği çıkarımını yapmak da zor değildir.

Genel cevaplardan çıkarım gençlerin yukarıdaki bölümlerde bahsedilen cinsiyetçilikten haberdar olmamalarıdır. Daha da ötesinde birkaç katılımcı cinsiyetçiliğin temel tanımını bile bilmemektedir. Bu noktada eleştirel bir okuma yapmaları da zor görünmektedir.

Katılımcıların Irkçı Ögelere Bakışı

Yukarıda yer alan bölümlerde ırkçılık ile ilgili örneklere değinilmiştir. Irkçılıkla ilgili olarak oyunun ırkçılık ve şiddet arttırıcı ögeler içerip içermediği sorulmuştur. Katılımcılardan 6’si oyunda ırkçılığın olmadığını ancak şiddet içerdiğini ifade

etmiştir. Katılımcılardan sadece M1 ve B1 ırkçılığın yapıldığını örneklerle açıklayabilmiştir.

B1: Özellikle siyahi gangster imajı çok kullanılıyor. Oyundaki siyahi karakterler oyunda bulunduğu durumda suçlu beyaz karakterler ise anti kahraman olarak lanse ediliyor.

M1: Oyun çete ve polis çatışmaları üzerinden ırkçı öğeler içeriyor.

Dikkat çeken nokta ise katılımcılardan birinin oyundaki ırkçılığı normalleştirmesidir.

S1: Oyunda ırkçılık var ama tüm konu bunun üzerine şekilleniyor.

Bu noktada katılımcı olan TIP öğrencilerin temel anlamda ırkçılığın ne olduğuna dair tam bir fikrinin olmaması yukarıda ortaya konan ırkçı temaları kaçırmalarına ya da normalleştirmelerine neden olabilmektedir. Bu noktada bazı katılımcılarla görüşmeye başlandığında oyundaki ırkçı öğeler hakkında daha önceden bir düşünce geliştirmedikleri tespit edilmiştir.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Katılımcıların verdikleri cevaplar bir oyun üzerinden vuku bulan ya da ortaya çıkan yaklaşımlar değildir. Sonuçların daha da anlamlandırılması için Türkiye’de sosyo-kültürel yapının da incelenmesi gerekmektedir.

D’Acci (2004) medyada kadın temsilinin toplum üzerinde kalıcı etkisini vurgulamaktadır. Bu noktada kimin öteki olduğu ya da kadın ve erkeğin toplumdaki yerinin ne olduğu medya araçları tarafından inşa edilebilmekte ve bir algı oluşturabilmektedir. Bu noktada yukarıda çıkan sonuçları da dikkate alınırsa, oyunların insanları ötekileştirme ya da değerini azaltma konusunda nasıl bir işlevi olduğunu tespit etmek zor değildir. Medya, toplumları şekillendirmede oldukça etkilidir ve buna bağlı olarak GTA V tarzı oyunların gençler üzerinde yıkıcı etkiler bırakabileceği düşünülebilir.

Oyun yukarıda ifade edildiği gibi büyük oranda ırkçı ve cinsiyetçi temalar üzerine kurulmuştur. Bu noktada birçok akademik çalışma yapılmış, oyunun ne derece

ırkçı ve cinsiyetçi öğeler içerdiği ortaya konulmuştur. Katılımcıların oyunun cinsiyetçi ya da ırkçı öğeler içerdiği konusunda tam bir farkındalığa sahip olduğu görülmemiştir. Bu durumun video oyunların gençleri etkileme potansiyelleri de dikkate alındığında büyük bir tehlike oluşturduğu üzerine düşünülmelidir. Genel anlamda katılımcıların çoğunluğu oyunda ırkçı ya da cinsiyetçi öğelerin olup olmadığından ziyade ırkçılık ya da cinsiyetçilik içeren öğeleri tanımlama da dahi zorlanmışlardır. Bu eksiklik birçok anlamda katılımcıların medya içeriklerinden etkilenmelerini ve oyunları gerçekliğin bir yansıması olarak kabul etmelerini kolaylaştırmaktadır. Öğrencilerin TIP 2. sınıf öğrencileri olması ve medya okuryazarlığı konusunda herhangi bir bilgilerinin olmaması konunun vahametini gözler önüne sermektedir. Araştırmanın ilk hipotezi olan (**H**) GTA V oyunu ırkçı ve cinsiyetçi öğeler içermektedir hipotezi doğrulanmıştır. Araştırmanın ilk bölümünde bu hipotez ortaya konulan görsellerle ortaya konulmuştur. Çalışmanın ikinci hipotezi olan (**H1**), oyunu oynayan gençler ırkçı ve cinsiyetçi öğelerin farkındadır hipotezi doğrulanamamıştır. Katılımcıların çok büyük bir çoğunluğu ırkçı ve cinsiyetçi öğeleri kötü bir durumdan ziyade toplum içindeki gerçeklik olarak görmüşler ve oyunu olumsuz bir dille değil, gerçeklik vurgusu üzerinden tanımlamışlardır. Bir diğer ifadeyle oyundaki cinsiyetçilik ve ırkçılık oyunun oynanmasını sağlayan, onu gerçekçi yapan unsurlardır.

Katılımcılar içinde en çok farkındalığa sahip olan kadın katılımcı **B1** olmuştur. Bu noktada tek kadın katılımcının medya okuryazarlığı olmamasına rağmen cinsiyetçi ve ırkçı temalara olan farkındalığı toplum içindeki deneyimleriyle ilişkili olabilir. Kadın katılımcı birçok cevabında oyundaki kadınların temsilinden hoşnut olmadığını ifade etmiştir. Katılımcının kadın olması empati kurmasını kolaylaştırmaktadır.

Medya okuryazarlığı özellikle ilkokul yıllarından itibaren öğrencilere verilmelidir. Verilmediği takdirde yukarıda örneklem olarak alınan oyun gibi binlerce oyun içinde gençler etkilenmekte ve hayatları şekillenmektedir. Bu bakış açısıyla ortaya konan çalışma ve sonuçları anlamlı bir tartışma zemini sunmaktadır. Nitekim yukarıdaki GTA V incelemesiyle günümüzde ABD’de yaşanan ırkçı olaylar arasında bağlar bulunmaktadır. GTA V oyunu toplumdaki ırkçılığı ve ayrımcılığı gerçeklik olgusu içinde sunmakta ve normalleştirmektedir. Bu yaklaşımla, genç-

lerin bu oyunları oynamasını engellemekten ziyade iyi bir medya okuryazarı olmalarını sağlamak ve toplumda meydana gelen olaylara karşı daha bilinçli ve farkındalığı yüksek nesiller yetiştirmek gençlerin oyunlarda karşılaşacağı temsilleri eleştirmelerine ve gerçekliğin doğal sonucu olarak algılamalarına mâni olacaktır. Bu yaklaşımların yanında ortaya konan araştırma, farklı yaş grupları ya da kontrol gruplarıyla genişletilebilir ve sonuçları daha genel olarak değerlendirilebilir. Fakat 7'den 70'e herkesin oyun oynadığı bir toplumda oyunların toplumları etkileme potansiyelleri üzerine birçok çalışma yapılması elzemdir. Nitekim oyunlar etkileşimli yapıları gereği yüksek etkileme ve gençler üzerinden toplumu şekillendirme potansiyeline sahiptirler.

KAYNAKÇA

Açıkgöz, F. Y., & Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 163-180.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology*, 53.

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.

Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and social psychology bulletin*, 12(4), 390-402.

Beck, V. S., Boys, S., Rose, C., & Beck, E. (2012). Violence against women in video games: A prequel or sequel to rape myth acceptance? *Journal of interpersonal violence*, 27(15), 3016-3031.

Bernasconi, R. (2011). Irk kavramını kim icat etti. *Felsefi Düşüncede Irk ve Irkçılık*.

Bonilla-Silva, E. (2006). *Racism without racists: Color-blind racism and the persistence of racial inequality in the United States*. Rowman & Littlefield Publishers.

Brusk, J. (2014). *Steps Towards Creating Socially Competent Game Characters*.

Bullock, A., & Trombley, S. (Eds.). (1999). *The new Fontana dictionary of modern thought*. London: HarperCollins Publishers.

Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348-352.

Calvert, S. L., & Tan, S. L. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of applied developmental psychology*, 15(1), 125-139.

D'Acci, J. (2004). Television, representation and gender. *The television studies reader*, 373-388.

Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex roles*, 57(11-12), 851-864.

Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.

Djuric, N., Zhou, J., Morris, R., Grbovic, M., Radosavljevic, V., & Bhamidipati, N. (2015, May). Hate speech detection with comment embeddings. In *Proceedings of the 24th international conference on world wide web* (pp. 29-30). ACM.

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric quarterly*, 78(4), 309-316.

Ferguson, C. J., & Donnellan, M. B. (2017). Are associations between "sexist" video games and decreased empathy toward women robust? A reanalysis of Gabbiadini et al. 2016. *Journal of youth and adolescence*, 46(12), 2446-2459.

Fox, J., Bailenson, J. N., & Tricase, L. (2013). The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 930-938.

Hall, S. (2003). Encoding/decoding. *Television: critical concepts in media and cultural studies*, 4, 43-53.

Gabbiadini, A., Bushman, B. J., Riva, P., Andrighetto, L., & Volpato, C. (2017). Grand Theft Auto is a “sandbox” game, but there are weapons, criminals, and prostitutes in the sandbox: Response to Ferguson and Donnellan (2017).

Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS one*, 11(4), e0152121.

Geis, F. L. (1993). Self-fulfilling prophecies: A social psychological view of gender.

Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. *Media violence and children*, 131-152.

Glick, P., & Fiske, S. T. (1997). Hostile and benevolent sexism: Measuring ambivalent sexist attitudes toward women. *Psychology of women quarterly*, 21(1), 119-135.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.

Kain, E. (2019, Mayıs 14). Putting Grand Theft Auto V's 110 Million Copies Sold Into Context. Erişim Tarihi 4 Aralık 2019, <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2019/05/14/putting-grand-theft-auto-vs-110-million-copies-sold-into-context/>.

Kirsh, S. J., Olczak, P. V., & Mounts, J. R. (2005). Violent video games induce an affect processing bias. *Media Psychology*, 7(3), 239-250.

Mora, N. (2005). Kitle iletişim araçlarında yeniden üretilen cinsiyetçilik ve toplumda yansımaları. *Journal of Human Sciences*, 2(1).

Obama, B., & Biden, J. (2013). Remarks by the president and the vice president on gun violence. *The White House*, 16.

Pickett, J. T., Chiricos, T., Golden, K. M., & Gertz, M. (2012). Reconsidering The Relationship Between Perceived Neighborhood Racial Composition And Whites' perceptions Of Victimization Risk: Do Racial Stereotypes Matter?. *Criminology*, 50(1), 145-186.

Polasek, P. M. (2014). A critical race review of Grand Theft Auto V. *Humanity & Society*, 38(2), 216-218.

Squire, K. (2002). Cultural framing of computer/video games. *Game studies*, 2(1), 1-13. Sonunda GTA 5 de Yasaklandı. (2014, Aralık 14). Shiftdelete.net. Erişim Tarihi 16 Aralık 2019, <https://shiftdelete.net/sonunda-gta-5-de-yasaklandi-56463>

Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.

Weber, A. (2009). Nefret söylemi el kitabı. *Strazburg: Avrupa Konseyi*.

Wood, J. T. (2009). *Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture*.

Ziyaretçi, Ziyaretçi, & Mobil. (2014, Aralık 6). GTA 5 yasaklandı; olay oldu! Erişim Tarihi 15 Aralık 2019, https://www.chip.com.tr/haber/gta-5-yasaklandi-olay- oldu_51134.html.