



Simülasyon, Suç Estetiği ve Dijital Bağımlılık Bağlamında GTA IV: Yeni Medyada Hipergerçek Bir Deneyim

Büşra Fadim SARIKAYA TÜNALP | ORCID: [0000-0002-9492-7493](https://orcid.org/0000-0002-9492-7493) | busra.sarikaya@tau.edu.tr
Türk-Alman Üniversitesi, Kültür ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Kültür ve İletişim Bilimleri, İstanbul,
Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/017bbc354>

Öz

Özellikle yeni medya ortamlarında bireylerin medya içerikleriyle kurduğu etkileşim, yalnızca bilgi edinme veya eğlence amaçlı değil; aynı zamanda kimlik inşası, toplumsal normların içselleştirilmesi ve gerçeklik algısının yeniden biçimlenmesi açısından da kritik öneme sahiptir. GTA IV, oyuncuya sunduğu hipergerçek kurgusal evren, açık dünya yapısı ve görev temelli anlatı yapısıyla yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesinde, oyuncunun etik, psikolojik ve sosyolojik dünyasına doğrudan etki eden çok katmanlı bir medya ürünüdür. Çalışmada ilk olarak geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar arasındaki fark ortaya konmuş ve ardından Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı doğrultusunda oyunun hipergerçeklik üretimi ele alınmış; temsil ile gerçeklik arasındaki sınırın nasıl silindiği tartışılmıştır. GTA IV, oyuncuya gerçek hayatta karşılaşılmaması mümkün olmayan yasa dışı eylemleri gerçekleştirme olanağı sunmakta; ancak bu deneyim, zamanla bireyin gerçeklik algısının yerini alan simüle edilmiş bir yaşantıya dönüşmektedir. İkinci olarak, oyunun anlatı ve görsel yapısında suçun nasıl estetize edilerek meşrulaştırıldığı değerlendirilmiştir. Şiddet sahnelerinin sinematik sunumu, yasa dışı eylemlerin oyun ilerlemesi için işlevsel hâle getirilmesi ve polisle çatışmanın kahramanca temsili, suçun etik bağlamdan kopararak tüketilebilir bir haz nesnesine dönüştürülmesini beraberinde getirmektedir. Bu durum, özellikle genç kullanıcılar açısından toplumsal değer sistemlerinin yeniden şekillenmesine yol açabilecek bir risk alanı oluşturmaktadır. Son olarak, GTA IV'ün oyun tasarımında yer alan değişken ödül yapısı, görev temelli ilerleme mekanizması ve dijital kimlik yatırımı gibi unsurlar üzerinden dijital bağımlılık riski ele alınmıştır. Oyun içi başarıların, oyuncuların özdeğeriyle bütünleşmesi; oyun deneyimini yalnızca boş zaman etkinliği değil, bireyin psikososyal ihtiyaçlarını karşılayan bir yapıya dönüştürmektedir. Bu etkileşim biçimi, dijital bağımlılığın yalnızca süreye dayalı değil, kimliğe, başarıya ve aidiyet duygusuna yönelik nöropsikolojik boyutları olduğunu göstermektedir. Çalışma genelinde, GTA IV'ün simülasyon üretimi, suçun estetikleştirilmesi ve bağımlılık mekanizmaları bağlamında, dijital çağın kültürel mantığını yansıtan bir medya metni olarak nasıl işlev gördüğü ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler

Dijitalleşme, Oyun, Hipergerçeklik, Simülasyon, İletişim

Atıf Bilgisi

Sarıkaya, Tunalp, B, Fadim. (2025). Simülasyon, Suç Estetiği ve Dijital Bağımlılık Bağlamında GTA IV: Yeni Medyada Hipergerçek Bir Deneyim. Türkiye Medya Akademisi Dergisi Sayı: 10 (Eylül 2025), 206-226. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17209133>

Geliş Tarihi	31.07.2025
Kabul Tarihi	17.09.2025
Yayın Tarihi	28.09.2025
Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
Etik Beyan	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Yazar Katkıları	Yazar-1 (%100)
Etik Komite Onayı	Çalışma Etik izin belgesi gerektirmemektedir.
Benzerlik Taraması	Yapıldı – Turnitin
Etik Bildirim	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Telif Hakkı & Lisans	Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.



GTA IV in the Context of Simulation, Crime Aesthetics, and Digital Addiction: A Hyperreal Experience in New Media

Büşra Fadim SARIKAYA TÜNALP | ORCID: [0000-0002-9492-7493](https://orcid.org/0000-0002-9492-7493) | busra.sarikaya@tau.edu.tr

Turkish-German University, Faculty of Culture and Social Sciences, Culture and Communication Sciences, Istanbul, Türkiye

ROR ID: <https://ror.org/017bbc354>

Abstract

In contemporary new media environments, individuals' interaction with media content is not solely for the purposes of information acquisition or entertainment; it also plays a critical role in identity construction, the internalization of social norms, and the reconfiguration of reality perception. Grand Theft Auto IV (GTA IV), with its hyperreal fictional universe, open-world structure, and mission-based narrative design, operates as a multilayered media product that directly influences the player's ethical, psychological, and sociological domains, far beyond serving as a mere source of entertainment. The study first outlines the differences between traditional and digital games and subsequently analyzes the game's production of hyperreality within the framework of Jean Baudrillard's theory of simulation. The boundaries between representation and reality are blurred, leading to the emergence of a simulated experience that gradually replaces the individual's perception of reality. GTA IV allows players to engage in illegal acts that are unattainable in real life; yet, these experiences transcend the boundaries of the virtual, becoming alternative life forms that shape the player's cognitive framework. Secondly, the study evaluates how crime is aestheticized and legitimized within the narrative and visual design of the game. The cinematic presentation of violence, the instrumentalization of illicit acts for narrative progression, and the heroic portrayal of confrontations with law enforcement contribute to the transformation of crime from an ethical issue into a consumable object of visual and emotional pleasure. This aestheticization creates a potentially risky domain, particularly for young players, in which societal value systems may be reconstructed under the influence of the game. Finally, the study addresses the risk of digital addiction by examining game mechanics such as variable reward structures, mission-based progression, and the emotional investment in digital identity. The integration of in-game achievements with the player's sense of self-worth transforms gameplay from a leisure activity into a mechanism that satisfies psychosocial needs. This mode of interaction highlights the neuropsychological dimensions of digital

addiction, which are not solely time-based but also related to identity, success, and belonging. Overall, the study reveals how GTA IV functions as a media artifact that reflects the cultural logic of the digital age through its simulation mechanics, aestheticized depiction of crime, and behavioral design that fosters dependency.

Keywords

Digitalisation, Games, Hyperreality, Simulation, Communication

Citation

Sarıkaya, Tünel, B, Fadim. (2025). GTA IV in the Context of Simulation, Crime Aesthetics, and Digital Addiction: A Hyperreal Experience in New Media. Journal of Türkiye Media Academy. Issue: 10 (September 2025), 206-226. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17209133>

Date of Submission	31.07.2025
Date of Acceptance	17.09.2025
Date of Publication	28.09.2025
Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Author Contribution	First Author (%100)
Ethical Approval	The work does not require an ethical approval certificate.
Plagiarism Checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Complaints	admin@turkiyemedyakaademisi.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Copyright & License	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0 .

Giriş

Oyun, insanlık tarihi kadar eski, kültürel evrimin ve medeniyet inşasının temel yapı taşlarından biri olarak değerlendirilen kadim bir insanlık pratiğidir. Erken dönemlerde yalnızca bir taklit davranışı ya da boş zaman etkinliği olarak algılanan oyun, zaman içerisinde ritüel, sanat, savaş, inanç ve toplumsal eğitim gibi alanlarla bütünleşmiş, bireyin ve toplumun sosyo-kültürel kodlarının şekillenmesinde belirleyici bir rol üstlenmiştir. Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" (1938) eserinde vurguladığı üzere oyun, sadece eğlence değil, aynı zamanda kültür yaratan ve kültürle yaratılan bir etkinliktir (1955, (Oriijinalı 1938)). Oyun, kültürün hem yansıması hem de üreticisi olarak düşünülmelidir.

Bu bağlamda oyun, tarihsel süreçte toplumsal yapıların, teknolojik gelişmelerin ve ideolojik eğilimlerin etkisiyle önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Özellikle 20. yüzyılın sonlarından itibaren hız kazanan dijitalleşme süreci, teknolojiyi yaşamın her alanına entegre ederken, oyun deneyimlerini de dijital platformlara taşımış ve yeni medya teknolojileriyle birlikte çevrimiçi oyun kültürünü ortaya çıkarmıştır (Manovich, 2001; Castells, 2008). Günümüzde dijital oyunlar, yalnızca eğlence amacı taşıyan uygulamalar olmanın ötesine geçerek sosyo-politik anlatılar barındıran, kullanıcıların kimlik, aidiyet, toplumsal cinsiyet, etnisite ve sınıf gibi kavramlarla etkileşime geçtiği karmaşık dijital evrenler hâline gelmiştir (Turkle, 1995, s. 177; Shaw, 2014, s. 202).

Bu dönüşümün bir parçası olarak "açık dünya" (open world) oyunları, kullanıcıya fiziksel bir mekâna bağlı kalmaksızın çok boyutlu bir özgürlük ve etkileşim alanı sunmakta, simülasyon gücüyle gerçek dünyayı yeniden üretmektedir. Buradaki "çok boyutlu" kavramı; mekânsal hareket serbestliği (karakterin yürüyebilmesi, araç kullanabilmesi, uçabilmesi), sosyal etkileşim seçenekleri (oyun içi karakterlerle diyalog kurabilme, görevleri farklı yollarla tamamlama), zaman yönetimi (gece-gündüz döngüsü, dinamik hava koşulları) ve oyun içi ahlaki/stratejik tercihlerin senaryoyu değiştirmesi gibi çeşitli katmanları içermektedir. Bu yapı, oyuncunun yalnızca bir görev izleyicisi değil, aynı zamanda dijital bir dünyada aktif bir özne olarak yer almasını sağlar. (Klevjer, 2006, s. 65; Jenkins, 2006, s. 102). Bu bağlamda ele alınan Grand Theft Auto IV (GTA IV) oyunu, oyuncuya sanal bir kentte özgürce dolaşma, araç çalma, silahlı çatışmalara girme, yasa dışı örgütlerde görev alma ve cinsellik temalı içeriklerle karşılaşma gibi eylemleri gerçekleştirme imkânı sunarak gerçek hayatla sanal deneyim arasındaki sınırları bulanıklaştırarak kullanıcının gerçek ve sanal hayat arasındaki farkı anlamamasına sebep olmaktadır. Bu bulanıklaşma oyuncu için sanal olan, bir noktada yaşanmışlık hissi doğuran gerçeklikler üretmeye başlamasına neden olmaktadır. Bu tür dijital simülasyonlar, yalnızca bireysel deneyim değil aynı zamanda

politik ve kültürel temsiller açısından da analiz edilmesi gereken yapılar sunmaktadır (Sicart, 2009; Murray, 1997).

Bu çerçevede GTA IV, ırkçılık, cinsiyetçilik, göçmenlik karşıtı söylemler ve Amerikan Rüyası mitinin eleştirisini içeren sosyo-politik göstergeleriyle öne çıkmaktadır (Wark, 2007; Gee, 2003). Dolayısıyla, dijital oyunlar yeni medya çağında yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda ideolojik ve kültürel bağlamlarda da incelenmesi gereken çok katmanlı pratikler hâline gelmiştir (Squire, 2008, s. 18).

Geleneksel Oyunlardan Dijital Oyunlara Geçiş

Oyun, tarih boyunca kültürel bir etkinlik olarak bireylerin zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinde önemli bir rol üstlenmiştir. Gerek geleneksel gerekse dijital oyunlar, temel yapısal özellikler bakımından belirli ortaklıklara sahip olsalar da; oynanma biçimleri, fiziksel mekânları, teknolojik araçları, oyuncu etkileşimleri ve içerikleri açısından ciddi farklılıklar göstermektedir. Bu farklar, yalnızca teknolojik bir dönüşüm değil, aynı zamanda toplumsal, pedagojik ve psikolojik düzeyde önemli değişimlerin göstergesidir.

Geleneksel Oyunlar: Fiziksellik ve Sosyal Etkileşim

Geleneksel oyunlar, çoğunlukla fiziksel alanlarda (sokaklar, parklar, okul bahçeleri gibi) bireyler arası doğrudan etkileşimle gerçekleştirilen, spontane ve yaratıcı yapılar barındıran oyunlardır. Bu oyunlar, belirli kurallara sahip olmakla birlikte, oyuncular tarafından esnek biçimde değiştirilebilir; oyuncular oyunun kurallarını, araçlarını ve süresini kendi aralarında müzakere ederek belirleyebilirler. Postman'a göre çocuk, bulunduğu ortamdaki mevcut araçları kullanarak, fiziksel etkileşim yoluyla oyun kurar ve öğrenir. Bu yönüyle geleneksel oyunlar, çocuklara fiziksel hareketlilik, sosyal etkileşim ve yaratıcılık imkânı sunar; aynı zamanda empati kurma, iş birliği yapma, problem çözme gibi temel becerilerin gelişmesine de katkıda bulunur.

Ayrıca geleneksel oyunlar çocukların gelişim süreçlerine çok boyutlu katkılar sağlamaktadır. Fiziksel gelişim açısından motor becerileri desteklerken; bilişsel gelişim açısından strateji kurma, dikkat toplama ve bellek geliştirme gibi unsurları teşvik eder. Sosyal ve duyuşsal gelişim açısından ise aidiyet, grup içinde yer alma, çatışma çözme ve duygusal farkındalık kazanma gibi beceriler ön plana çıkar (Ahmad Abadi, & Nugroho, 2024, s. 17-20).

Dijital Oyunlar: Sanal Gerçeklik ve Teknolojik Etkileşim

Dijital oyunlar ise, bilgisayar yazılımlarıyla etkileşime girilen, görsel ve işitsel olarak yapılandırılmış dijital ortamlarda oynanan, kuralları ve amaçları net biçimde tanımlanmış yapay sistemlerdir. Monitör, klavye, joystick ve oyun konsolu gibi teknolojik ara yüzler aracılığıyla gerçekleştirilen dijital oyunlar, gelişmiş grafikler,

anlatı yapıları ve çoklu oyuncu etkileşimleri ile geleneksel oyunlardan ayrılır. Dijital oyunlar teknolojik altyapılarına göre bilgisayar oyunları, mobil oyunlar, konsol oyunları ve çevrimiçi (online) çok oyunculu oyunlar olmak üzere farklı kategorilere ayrılmaktadır (Gökçearslan & Durakoğlu, 2014, s. 428). Bu oyunlar, oyunculara hem yapay zekâya karşı (single-player) hem de gerçek oyunculara karşı (multi-player) oynama imkânı sunar (Bozkurt, 2014, s. 3). Özellikle çevrimiçi oyunlar, küresel ölçekte kurulan sanal topluluklar aracılığıyla sosyal etkileşimi dijital ortama taşımakta ve yeni bir “dijital oyun kültürü” oluşturmaktadır.

Dijital oyunların çocuk gelişimine olumlu katkı sağladığı yönünde pek çok araştırma bulunmaktadır. Stratejik düşünme, hızlı karar verme, problem çözme, el-göz koordinasyonu gibi bilişsel becerilerin gelişiminde dijital oyunların etkili olduğu ifade edilmektedir (Gentile & Anderson, 2006). Bununla birlikte, dijital oyunların aşırı ve kontrolsüz kullanımı, birçok gelişimsel ve sosyal problemi de beraberinde getirmektedir. Uzun süreli ekran maruziyeti; duruş bozuklukları, kas-iskelet sistemi sorunları, obezite riski ve uyku bozuklukları gibi fizyolojik problemlere yol açabilmektedir (Torun, Akçay & Çolaklar, 2015). Ayrıca dijital oyunlar bireyleri sosyal yaşamdan izole edebilecek nitelikte olup, sosyal etkileşimi dijital sınırlar içine hapsederek yüz yüze iletişimi azaltabilmektedir (Horzum, Ayas & Çakır-Balta, 2008).

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyo-Kültürel Dönüşüm

Dijital oyunlarla ilgili en dikkat çekici sorunlardan biri ise “dijital oyun bağımlılığı” olarak tanımlanan davranışsal bağımlılık türüdür. Bu durum, bireyin oyun oynama davranışını kontrol edememesi, sosyal, akademik veya kişisel yaşamını aksatmasına rağmen bu davranışı sürdürmesiyle tanımlanır (Gentile & Anderson, 2006). Özellikle çocuklar ve ergenler açısından bu durum, duygusal düzenleme sorunları, dikkat dağınıklığı, akademik başarıda düşüş ve sosyal ilişkilerde kopuş gibi sonuçlara neden olabilmektedir.

Geleneksel oyunlarda sosyal çevreyle doğrudan etkileşim söz konusuysa, dijital oyunlarda bu etkileşim genellikle sanal platformlar aracılığıyla dolaylı biçimde gerçekleşmektedir. Geçmişte parklar, sokaklar ve açık alanlar çocukların doğal oyun alanlarıysa; günümüzde oyun deneyimi daha çok kapalı mekânlarda, dijital ortamlarda ve bireysel düzeyde yaşanmaktadır. Bu dönüşüm, yalnızca oyun alanlarının değil, oyun kültürünün ve çocukluk deneyiminin de dönüşümüne işaret etmektedir.

Dijital oyunlar, 21. yüzyılın önde gelen kültürel ürünlerinden biri hâline gelmiş ve bireylerin gündelik yaşam pratiklerini, zaman kullanım biçimlerini, sosyalleşme stratejilerini ve hatta kimlik inşalarını yeniden şekillendirmiştir. Teknolojinin bireysel yaşamın tüm alanlarına sızmasıyla birlikte dijital oyunlar, yalnızca eğlence amacı taşıyan araçlar olmanın ötesine geçerek, birer sosyo-kültürel pratik olarak

değerlendirilmeye başlanmıştır. Ancak bu dönüşüm beraberinde ciddi sorunları da getirmiştir. Bu sorunların başında ise giderek yaygınlaşan ve psikoloji literatüründe "davranışsal bağımlılık" sınıfında değerlendirilen dijital oyun bağımlılığı yer almaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı, bireyin oyun oynama davranışını kontrol edememesi, oyun dışındaki gündelik sorumluluklarını ihmal etmesi ve buna bağlı olarak akademik, sosyal ve psikolojik işlevselliğinde bozulmaların ortaya çıkmasıyla tanımlanmaktadır (Gentile & Anderson, 2006). Bu durum, Dünya Sağlık Örgütü tarafından da “Gaming Disorder” (oyun oynama bozukluğu) başlığı altında sınıflandırılmış ve ruh sağlığı açısından dikkate alınması gereken bir tanı kategorisi olarak ele alınmıştır. Özellikle çocuklar ve ergenler gibi gelişimsel olarak hassas dönemlerde bulunan bireylerde dijital oyunlara yönelik bağımlılık davranışları; dikkat eksikliği, dürtüsellik, içe kapanıklık, öfke kontrol sorunları ve akademik performansta düşüş gibi sonuçlar doğurabilmektedir.

Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı yalnızca bireysel bir sorun olarak değil, toplumsal düzeyde bir sosyo-kültürel dönüşümün işareti olarak da değerlendirilmelidir. Geleneksel oyun kültüründe fiziksel hareket, yüz yüze iletişim ve toplulukla etkileşim ön planda iken, dijital oyunlar bireyi daha izole, ekran odaklı ve içe dönük bir yaşam tarzına yönlendirebilmektedir. Bu yönüyle dijital oyunlar, çocukluk ve ergenlik deneyimlerinin toplumsallığını azaltarak, bireyin gerçek dünyayla olan bağına zayıflatabilmektedir. Aile içi ilişkilerde çatışmalar, arkadaşlık ilişkilerinde kopmalar ve yalnızlaşma gibi sonuçlar, bu kültürel dönüşümün sosyal etkilerindendir (Torun, Akçay & Çolaklar, 2015, s. 28).

Dijital oyunların bireyleri içine çektiği sanal dünyalar, oyunculara kimlik değiştirme, farklı rollere bürünme, alternatif bir gerçeklikte var olma gibi imkânlar sunmaktadır. Bu durum bir yandan kimlik esnekliği ve duygusal boşalım alanları yaratsa da, diğer yandan gerçek hayattaki sosyal rollerle çatışma hâline geldiğinde kimlik karmaşası ve gerçeklikten kopuş gibi psikolojik sorunlara yol açabilmektedir. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda (MMORPG gibi), bireyler zamanla sanal kimliklerine daha fazla yatırım yapmakta; gerçek hayattaki başarı, onaylanma ve aidiyet duygularını dijital ortamlar üzerinden karşılamaya çalışmaktadır. Bu durum, bireyin dijital platformlara aşırı bağımlı hâle gelmesini ve gerçek yaşamdaki sorumluluklardan uzaklaşmasını beraberinde getirmektedir (Horzum, Ayas & Çakır-Balta, 2008). Kültürel bağlamda ise dijital oyunların yalnızca bireyleri değil, toplumun genel oyun ve eğlence anlayışını da değiştirdiği görülmektedir. Geleneksel olarak oyun, çocukların fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimini destekleyen bir öğrenme ve sosyalleşme aracı iken; günümüzde oyun deneyimi, dijital kapitalizmin sunduğu ürünler aracılığıyla ticarileştirilmiş, hız ve haz odaklı bir tüketim pratiğine

dönüştürmüştür. Bu bağlamda dijital oyunlar, sadece birer teknoloji ürünü değil; aynı zamanda neoliberal tüketim kültürünün, bireyselleşmenin ve sanal izolasyonun sembolleri olarak da değerlendirilebilir.

Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılığı hem bireysel hem de toplumsal düzlemde çok boyutlu bir sorundur. Bu sorun yalnızca oyun süresinin kontrolüyle değil, aynı zamanda dijital oyun kültürünün içerik, erişim, temsil ve kullanım bağlamlarında ele alınmasıyla çözümlenebilir. Ebeveynlerin, eğitimcilerin ve politika yapımcıların dijital oyunların potansiyel faydaları kadar risklerini de dikkate alan, bütüncül bir yaklaşım geliştirmeleri gerekmektedir.

Geleneksel ve Dijital Oyunların Karşılaştırılması

Tablo 1. Geleneksel ve Dijital Oyunların Karşılaştırılması

Özellik	Geleneksel Oyunlar	Dijital Oyunlar
Oynanma Ortamı	Fiziksel (sokak, park, okul bahçesi vb.)	Sanal (bilgisayar, mobil cihaz, oyun konsolu)
Etkinlik Türü	Fiziksel hareket ve yüz yüze etkileşim.	Görsel-işitsel etkileşim, genellikle durağan beden konumu
İletişim Biçimi	Doğrudan sözlü ve bedensel iletişim.	Sanal sohbet, sesli-görüntülü ya da metin tabanlı iletişim
Kuralların Esnekliği	Oyuncular tarafından değiştirilebilir.	Sabit yazılı kurallar (yazılım tarafından belirlenir)
Yaratıcılık Payı	Yüksek (doğaçlama ve hayal gücüne dayalı)	Kısıtlı (yazılımın sunduğu sınırlar içinde)
Gelişimsel Katkılar	Fiziksel, sosyal, duygusal, bilişsel gelişime katkı (Gentile & Anderson, 2006).	Bilişsel gelişim (strateji, dikkat, problem çözme)
Bağımlılık Riski	Düşük (Torun, Akçay & Çolaklar, 2015).	Yüksek (dijital oyun bağımlılığı riski mevcut)

Sosyalleşme Türü	Yüz yüze, doğal akışında (Gökçearslan & Durakoğlu, 2014)	Dijital ortamda, daha kontrollü ve yapay
Zaman ve Mekân Kısıtı	Gün ışığına ve mekânlara bağlı.	7/24 erişilebilir, mekândan bağımsız

Geleneksel ve dijital oyunlar, biçimsel benzerlikler taşımalarına karşın; içerik, oynanma biçimi, etkileşim düzeyi ve gelişimsel etkileri açısından belirgin farklılıklar göstermektedir. Geleneksel oyunlar çoğunlukla fiziksel alanlarda gerçekleşen, çocukların doğrudan sözlü ve bedensel iletişim kurduğu, kurallarının esnek olduğu ve oyuncuların hayal gücünü aktif şekilde kullandığı etkinliklerdir. Bu oyunlar, sosyal becerilerin gelişmesine katkı sağlarken aynı zamanda fiziksel hareketliliği teşvik ederek çocukların motor becerilerini desteklemektedir. Öte yandan dijital oyunlar, sanal ortamlarda, bilgisayar ya da mobil cihazlar aracılığıyla oynanan, yazılı kurallarla sınırlandırılmış ve görsel-ışitsel bir deneyim sunan oyunlardır. Genellikle durağan beden konumunda gerçekleştirilen bu oyunlar, stratejik düşünme, dikkat yönetimi ve problem çözme gibi bilişsel becerileri geliştirmede etkili olsalar da aşırı maruziyet durumunda fiziksel hareketsizlik, sosyal izolasyon ve oyun bağımlılığı gibi olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir (Gentile & Anderson, 2006; Torun, Akçay & Çolaklar, 2015, s. 30). Ayrıca geleneksel oyunlarda sosyalleşme yüz yüze, spontane ve doğal biçimde gerçekleşirken, dijital oyunlarda etkileşim daha kontrollü, platforma bağımlı ve yapay bir çerçevede gelişmektedir. Geleneksel oyunlar, zaman ve mekânla sınırlı olup gün ışığına ve fiziksel ortama bağılıyken; dijital oyunlar, 7/24 erişilebilirliği ve mekândan bağımsızlığı sayesinde sürekli bir sanal deneyim sunmaktadır. Bu karşılıklı, yalnızca oyun deneyimlerinin değil, çocukluk kavramının ve toplumsal etkileşim biçimlerinin de dönüşümünü göstermektedir. Sonuç olarak, her iki oyun türünün de kendine özgü katkıları ve riskleri vardır; ancak bunların pedagojik, psikolojik ve kültürel boyutları göz önünde bulundurularak dengeli bir şekilde değerlendirilmesi gerekmektedir.

Kültürel Bir Ürün Olarak Dijital Oyunlar ve GTA IV

İletişim süreçlerinin dijitalleşmesi ve klasik medya ortamlarındaki enformasyonun yeni medyaya taşınması, yalnızca teknik bir dönüşüm değil, aynı zamanda kültürel ve toplumsal yapının yeniden şekillenmesini beraberinde getirmiştir. Manuel Castells'in (2008) "ağ toplumu" kavramı, bu dönüşümün merkezinde yer almaktadır. Castells'e göre ağlar, toplumsal yaşamın yeni morfolojisini oluşturmakta ve üretim, tüketim, deneyim, iktidar ve kültürün örgütlenme biçimlerini kökten dönüştürmektedir. Ağ toplumunda birey, yalnızca bilgi alıp ileten değil; aynı zamanda anlam üreten, yeniden

biçimlendiren ve bunu dijital ortamlarda gerçekleştiren bir aktöre dönüşmüştür. Bu bağlamda dijital oyunlar da artık yalnızca eğlence araçları değil, kültürel, ekonomik ve politik kodları bünyesinde barındıran çok katmanlı medya ürünleridir.

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunların temsiliyet ve gerçeklik ilişkileri çerçevesinde çözümlenmesi için güçlü bir kuramsal temel sağlamaktadır. Baudrillard'a göre günümüz dünyası, gerçekliğin yerini temsillerin aldığı bir "simülasyon evrenine" dönüşmüştür. Bu evrende göstergeler, artık temsil ettikleri gerçekliklerle bağlarını koparmış, kendi başlarına işleyen anlam sistemlerine dönüşmüştür (Baudrillard, 1983). Adanır'ın (2008) aktardığı üzere, simülasyonun en yalın hali, olmayan bir şeyi varmış gibi göstermektir. Bu noktada televizyon gibi geleneksel kitle iletişim araçları kadar, dijital oyunlar da hipergerçekliğin üretildiği başlıca alanlardan biridir. Baudrillard'a göre artık içerik değil, biçim önemlidir; savaş görüntüsü ile deterjan reklamı aynı düzlemde, aynı duygusal etkisizlikle izlenmektedir. Göstergeler eşdeğerli ve işlemsel hâle gelmiştir (Adanır, 2008).

Dijital oyunlar, bu simülasyon evreninin doğrudan ürünleri olarak değerlendirilebilir. Oyuncular, gerçekte bulunmadıkları ortamlarda, gerçek olmayan karakterlerle, gerçek dışı eylemleri gerçekleştirmekte; fakat tüm bu süreç, oyuncunun zihinsel dünyasında son derece gerçek bir deneyim olarak kodlanmaktadır. Baudrillard'ın (2011) hipergerçeklik kavramı doğrultusunda dijital oyunlar, gerçekliğin yeniden kurgulanmasından çok, gerçekliğin yerine geçen bir gösteri evreni yaratır. Bu evrende nesneler artık kullanım ya da değişim değeriyle değil, yalnızca gösteri değeriyle anlam kazanır. Bu bağlamda dijital oyunlar, teknolojik metalar olarak kullanıcıyı pasif bir izleyiciye, bir anlamda "nesneleşmiş özne"ye dönüştürmektedir (Baudrillard, 1983).

Bu kuramsal çerçeve içinde, Grand Theft Auto IV (GTA IV) oyunu, simülasyon kuramının somut bir örneği olarak analiz edilebilir. Oyun, açık dünya (open world) yapısıyla oyuncuya şehir yaşamını simüle etme olanağı sunar. Oyuncu, yasadışı faaliyetlerde bulunabilir, farklı kimliklere bürünebilir, mafya örgütlerinde görev alabilir ve kamusal hayatta yapılması mümkün olmayan eylemleri gerçekleştirebilir. Bu yönüyle GTA IV, modern kent yaşamının karanlık yüzünü sanal bir düzlemde temsil ederken, aslında bir ideoloji üretim mekanizması olarak işlev görür. Oyunun anlatısı içerisinde göçmen karşıtlığı, şiddet kültürü, tüketim toplumu ve Amerikan rüyasının çarpık temsilleri gibi unsurlar dikkat çeker. Bu anlamda dijital oyunlar yalnızca bireysel deneyim sunmakla kalmaz; aynı zamanda kültürel temsiller ve ideolojik kodların taşıyıcısı olurlar (Gee, 2003). Dijital oyunların ideolojik işlevi, yalnızca içerik düzeyinde değil, aynı zamanda araçsallaştırdıkları sosyal bağlamlarda da görünür hâle gelir. 2004 ABD başkanlık seçimlerinde Howard Dean'in "The Howard Dean for Iowa" adlı oyunu aracılığıyla seçmenlere ulaşması, dijital oyunların birer siyasal

iletiřim mecrasına dönüşümünü işaret eder. Benzer şekilde, Barack Obama'nın 2008 ve 2012 seçim kampanyalarında kullandığı Race to White House oyunu, hem genç seçmenleri hedefleyen stratejik bir adım hem de bir reklam aracı olarak işlev görmüştür (Ceylan, 2016). Bu oyunların "advergaming" olarak adlandırılması, dijital oyunların ticarileştirilmiş içerikler aracılığıyla hem mesaj taşıyıcısı hem de birer pazarlama nesnesi olduğunu ortaya koyar. Sonuç olarak, dijital oyunlar kültürel bir ürün olarak sadece eğlence işlevi görmez; aynı zamanda kimlik inşası, ideolojik yönlendirme ve simülasyon yoluyla gerçekliğin yeniden kurgulanması gibi çok boyutlu işlevler üstlenir. GTA IV gibi örnekler, bireysel etkileşimle kolektif kültürel anlam üretiminin kesiştiği noktada, dijital oyunların yeni medya çağındaki toplumsal rolünü sorgulamak açısından kritik önemdedir. Bu nedenle dijital oyunların kültürel analizinde yalnızca içerik incelemesi değil, aynı zamanda oyun yapısının, teknolojik bağlamının ve kullanım pratiklerinin de dikkate alınması gerekmektedir.

GTA IV Örneğinde Simülasyon, Suç Estetiği ve Dijital Bağımlılık

Dijital oyunlar, yalnızca boş zaman aktivitesi değil; aynı zamanda simülasyon yoluyla toplumsal normların, ideolojilerin ve davranış modellerinin yeniden üretildiği kültürel metinlerdir. Bu bağlamda, Grand Theft Auto IV (GTA IV), yalnızca ticari anlamda değil, içerdiği temalar açısından da dijital oyun endüstrisinin en tartışmalı ürünlerinden biri olmuştur. Oyunun temel kurgusu, oyuncunun kontrol ettiği karakterin hayali bir Amerikan şehrine geliřiyle başlamakta ve ardından sıralanan görevlerin tamamlanması esasına dayanmaktadır. Bu görevlerin çoğu, cinayet, gasp, araba hırsızlığı, yasa dışı örgütlerle iş birliği ve cinsel içerikli aktiviteler gibi gerçek dünyada suç teşkil eden eylemlerden oluşmaktadır. Oyunun amacı, görevleri hızlı ve etkili şekilde tamamlamak; buna ulaşmak için de yasal ve ahlaki sınırların ihlal edilmesi neredeyse teşvik edilmektedir.

Jean Baudrillard'ın (1983) simülasyon kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, GTA IV, hipergerçekliğin dijital tezahürlerinden biridir. Oyundaki temsil biçimleri, gerçekliği taklit etmekten öte, gerçekliğin yerini alan bir düzenek sunmaktadır. Oyuncu, yasa dışı eylemleri gerçekleştirdikçe sanal ödüller kazanmakta ve bu eylemler oyunun ilerlemesi için teşvik edici bir rol üstlenmektedir. Böylece, gerçek dünyada suç sayılan davranışlar, oyun evreninde işlevsel ve ödüllendirici hale gelmekte; bu da bireyin etik algısının muğlaklaşmasına neden olmaktadır (Baudrillard, 2011; Adanır, 2008). Bu süreçte oyuncuların, suçun estetik bir biçimde sunulduğu bu dijital evrende kendilerini ifade etmeleri, sosyal psikoloji ve medya etkileri açısından önemli sorular doğurmaktadır.

Oyunun yapısı, yalnızca anlatı düzleminde değil, etkileşim biçimi açısından da dikkat çekicidir. Oyuncuya sunulan özgürlük hissi, aslında programlanmış bir

simülasyonun sınırları içinde gerçekleşmektedir. Oyuncu, karar alma süreçlerinde özgür olduğunu sansa da, oyunun yazılımı tarafından yönlendirilen bir anlatı yapısına bağlıdır (Murray, 1997, s. 58; Klevjer, 2006, s. 5). Bu durum, bireyin “özgürlük yanılsaması” içinde kontrol edilebilir bir kullanıcıya dönüşmesini sağlar.

GTA IV aynı zamanda, toplumsal şiddetin görselleştirilmesi ve normalleştirilmesi noktasında ciddi eleştirilerin odağında yer almaktadır. Oyunda, polis güçlerine karşı sistematik şiddet uygulanmakta; hatta bu şiddet, oyunun ilerleyişi için gerekli bir strateji olarak sunulmaktadır. Simgesel düzeyde, devlet otoritesine başkaldırı ve bireysel güç arayışı temasının yoğun olarak işlendiği bu oyun, özellikle genç kullanıcılar arasında adeta bir “güç fantezisi” yaratmaktadır. Dijital oyunlar yoluyla şiddet içerikli temalara sürekli maruz kalmanın, bireylerin şiddet eylemlerine karşı duyarlılığını azalttığı ve gerçeklik algısını zayıflattığı pek çok araştırmayla ortaya konmuştur (Anderson & Bushman, 2001, s. 358; Gentile et al., 2011, s. 17).

Bir diğer önemli boyut ise oyunda görev tamamlandıkça elde edilen sanal para ile ilişkilendirilen güç simgesidir. Oyuncuların bu parayı yasa dışı silah temininden striptiz kulübü eğlencelerine kadar çeşitli faaliyetlerde harcayabilmeleri, “para = güç” ilişkisinin dijital alanda içselleştirilmesini beraberinde getirmektedir. Bu kapitalist değer yapısının oyun yoluyla yeniden üretilmesi, Baudrillard’ın tüketim toplumuna ilişkin eleştirileriyle örtüşmektedir (Baudrillard, 2011). Oyunun sunduğu bu sınırsız tüketim imgesi, yalnızca maddi değil, ahlaki değerlerin de metalaştırıldığı bir yapıyı ortaya koymaktadır.

Yaş sınırlaması 18+ olarak belirlenmiş olsa da, GTA IV’ün çocuk ve ergen kullanıcılar tarafından da erişilebilir olması, oyunun pedagojik ve etik boyutunu daha da kritik hale getirmektedir. Özellikle gelişim çağındaki bireylerin benlik oluşum süreçlerinde bu tür simülasyonların etkisi, medya pedagojisi açısından titizlikle ele alınmalıdır (Gee, 2003; Squire, 2008).

Simülasyon ve Hipergerçeklik

Grand Theft Auto IV (GTA IV), Jean Baudrillard’ın simülasyon kuramı doğrultusunda okunabilecek en çarpıcı dijital oyun örneklerinden biridir. Baudrillard’a göre simülasyon, gerçekliğin temsil edilmesini aşarak, gerçekliğin yerini alan bir “gösterge sistemine” dönüşür. Bu sistem içinde gerçek ile temsil arasındaki sınır ortadan kalkar; temsiller artık kendi gerçekliklerini üretir (Baudrillard, 1983). Bu kuram çerçevesinde GTA IV, oyuncuya sunduğu açık dünya yapısı, hipergerçek kent manzaraları, kültürel göndermeler ve yasa dışı eylemlerin estetize edilmiş sunumuyla yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkar, oyuncunun gerçeklik algısını şekillendiren bir kültürel sistem haline gelir.

Oyunun anlatısal evreni, oyuncuya alternatif bir toplum ve yaşam biçimi sunar. Oyuncu, yasa dışı faaliyetlerin sıradanlaştığı bu evrende, karakterinin kimliğiyle bütünleşir; dolayısıyla sadece bir temsil değil, simüle edilmiş bir kimlik deneyimi yaşar. Oyunda karşılaşılan karakterler, mekânlar, olay örgüleri ve etkileşimler, gerçek hayatta rastlanabilecek unsurlara dayanıyor gibi görünse de, aslında hipergerçekliğin kodlarıyla yeniden üretilmiş kurgusal bir düzene işaret eder. Bu yönüyle GTA IV, Baudrillard'ın "gerçekliğin yerine geçen modellerin üretimi" (Baudrillard, 1983) tanımını birebir karşılayan bir medya ürünü haline gelir.

Baudrillard'ın simülasyon evreninde yalnızca gerçeklik değil, etik değerler, normlar ve toplumsal kurallar da yeniden kurgulanmaktadır. Örneğin; bir polis memuruna saldırmak ya da hırsızlık yapmak gibi eylemler, oyun içinde yalnızca teknik görevler ya da araçlar olarak işlev görür. Bu eylemler gerçek hayatta ahlaki veya yasal sonuçlar doğururken, oyunun simülasyon evreninde görev tamamlamaya hizmet eden sıradan eylemlere dönüşür. Böylece oyuncunun davranışsal tepkileri, yalnızca sanal ortama değil, aynı zamanda gerçek hayattaki etik algısına da sirayet edebilir. Turkle (1995) bu durumu dijital kimliklerin benlik oluşumuna etkisi bağlamında tartışır; bireyin avatarla kurduğu bağ, zamanla kimlik deneyimini şekillendirecek kadar güçlü bir temsil ilişkisidir.

GTA IV'ün sunduğu hipergerçek evren, yalnızca bireysel psikoloji düzeyinde değil, toplumsal gerçeklik algısının dönüşümünde de önemli bir rol oynamaktadır. Simülasyon kuramı açısından, bu tür dijital oyunlar gerçekliği yeniden üretmez; aksine, gerçekliğin yerini alacak kadar yoğun ve bütünlüklü bir yapı sunar. Oyuncular, bu evrende zaman geçirdikçe, neyin gerçek neyin kurgu olduğuna dair farkındalıklarını yitirmeye başlayabilir. Böylece GTA IV, yalnızca bir eğlence ürünü değil, aynı zamanda dijital çağın epistemolojik ve sosyolojik kırılmalarını görünür kılan bir medya metnine dönüşür.

Suçun Estetikleştirilmesi ve Meşrulaştırılması

Grand Theft Auto IV (GTA IV), suçun yalnızca temsili değil, aynı zamanda estetikleştirilmiş bir biçimde yeniden kurgulandığı dijital oyun evrenlerinden biridir. Oyunun yapısında, araba hırsızlığı, cinayet, polisle çatışma, organize suç örgütlerine hizmet, kadın bedeninin tüketim nesnesi olarak kullanımı gibi unsurlar yalnızca arka plan dekoru değil, oyunun temel ilerleyiş mekanizmasını oluşturan görevlerdir. Bu yapı, suçun oyun bağlamında yalnızca bir anlatı aracı değil, oyuncunun ilerlemesi için zorunlu bir "başarı tekniği" hâline getirildiğini göstermektedir. Böylece suç, ahlaki veya yasal bağlamından soyutlanarak teknik ve stratejik bir öğe olarak normalleştirilmekte, hatta oyuncuya işlevsel bir araç olarak sunulmaktadır (Gee, 2003).

Oyunun şiddet içeren sahneleri, estetik olarak sinematik bir dille kurgulanmış, grafik kalitesi, kamera açıları ve müzik kullanımı gibi unsurlarla görsel tatmin sağlayan bir deneyim haline getirilmiştir. Bu sunum biçimi, suçun dramatik değil, görsel-işitsel olarak haz veren bir içerik olarak deneyimlenmesine neden olur. Bu bağlamda, şiddet yalnızca oyunun bir parçası değil, oyuncunun haz aldığı estetik bir unsur olarak işlev görmektedir. Bogost'un (2007, s. 35) belirttiği üzere, oyunların biçimsel yapısı yalnızca eylemleri değil, bu eylemlerin nasıl sunulacağını ve nasıl hissedileceğini de belirler; bu da oyunların ideolojik potansiyelini artırır.

Özellikle polisle çatışma sahnelerinde, devlet otoritesine yönelik saldırılar, oyuncunun gözündeki kahramanca eylemler olarak kodlanmaktadır. Oyuncu, kolluk kuvvetlerine karşı verdiği mücadelede yalnızca görevini yerine getiren bir karakteri değil, baskıya karşı özgürlük arayışında olan bir figürü oynamaktadır. Bu, genç kullanıcılar açısından kimlik inşasına katkı sağlayan, hatta “karşı-kültürel” bir özdeşleşme alanı sunan bir mecra yaratır. Oyuncu, sisteme karşı çıkan ama aynı zamanda sistemin sunduğu araçları (para, silah, güç) kullanarak yükselen bir figürle özdeşleşir. Bu durum, suçun hem normalleştirilmesine hem de özendirici hâle gelmesine yol açar (Sicart, 2009, s. 68-70).

Jean Baudrillard'ın (2011) tüketim toplumu analizinde ifade ettiği gibi, çağdaş toplumda artık nesneler kullanım değeriyle değil, gösteri ve haz üretimi kapasitesiyle anlam kazanmaktadır. GTA IV'te suç, tam da bu bağlamda estetikleştirilmiş ve ticarileştirilmiş bir içerik olarak sunulmaktadır. Oyuncular suç işlemeyi, yalnızca oyunda ilerlemek için değil, aynı zamanda estetik haz duymak için gerçekleştirmektedir. Bu da suçun, bir anlatı düzleminin ötesine geçerek görsel-işitsel haz üretimi yoluyla meşrulaştırıldığı bir kültürel koda dönüştüğünü göstermektedir. Suçun estetikleştirilmesi, onu ahlaki değerlendirmelerden bağımsızlaştırmakta ve oyuncu zihninde etik sınırların bulanıklaşmasına neden olmaktadır.

Dolayısıyla GTA IV örneği, suçun dijital ortamda nasıl normalleştirildiğini, estetikleştirildiğini ve ideolojik olarak yeniden üretildiğini göstermektedir. Bu durum, yalnızca bireysel ahlaki algıyı değil, toplumsal düzeyde şiddet ve yasa dışılığın algılanma biçimlerini de etkileme potansiyeline sahiptir.

Dijital Bağımlılık ve Etkileşim Tuzakları

GTA IV'ün oyun yapısı, çağdaş dijital oyunların karakteristik özelliği olan “görev temelli ilerleme” ve “ödül döngüsü” mekanizmalarına dayanmaktadır. Oyuncu, her bir görevi tamamladığında yeni görevler, dijital para, silah, araç ya da erişim kısıtlamalarını kaldıran yeni alanlar gibi çeşitli ödüllerle karşılaşır. Bu ödül sistemi, psikoloji literatüründe Skinner'ın pekiştirme kuramına dayanan değişken oranlı pekiştirme sistemine benzer. Buna göre, oyuncuya hangi anda ne tür bir ödül

verileceği önceden tam olarak kestirilemez, bu da oyunu bırakmayı zorlaştıran bir döngü yaratmaktadır (King & Delfabbro, 2019). Özellikle GTA IV gibi açık dünya oyunlarında bu sistem, yalnızca görev başarıları değil, “rastgele keşifler” üzerinden de çalışır; bu da oyuncunun kontrolü dışındaki uyarıcılarla sürekli tetikte kalmasını sağlar.

Bu etkileşim modeli, özellikle çocuklar ve ergenler gibi gelişimsel olarak hassas gruplar üzerinde bağımlılık riski yaratmaktadır. Gerçek hayatta başarı ve aidiyet duygusu geliştiremeyen bireyler için, oyun içindeki başarılar, sosyal kabulün ve kimlik inşasının bir aracı hâline gelir (Griffiths et al., 2004, s. 481-485). Oyuncular, sadece ekran başında uzun süre vakit geçirmekle kalmaz; aynı zamanda oyun dünyasına duygusal, hatta sembolik yatırım yaparak benlik algılarını bu dijital bağlamda yeniden kurarlar (Turkle, 1995, s. 145). GTA IV’te karakterin gelişimi, oyuncunun dijital kimliğiyle özdeşleştiği bir sürece dönüşür; böylece oyuncu, yalnızca oyun içi başarılar elde etmez, aynı zamanda bu başarıları kendi özdeğeriyle bütünleştirir.

Bu yapının dijital bağımlılık açısından tehlikeli olmasının bir diğer nedeni, oyunların dopamin döngüsü üzerinde kurulu bir etki yaratmasıdır. Nöropsikolojik çalışmalar, video oyunlarının sürekli ödül beklentisi yoluyla dopamin salgılanmasını artırdığını ve bu durumun tıpkı madde bağımlılığında olduğu gibi bir "ödül bağımlılığı"na dönüşebileceğini ortaya koymuştur (Kuss & Griffiths, 2012, s. 278). Oyunun sunduğu “anlık haz” ile “uzun vadeli sorumluluklar” arasındaki dengesizlik, özellikle genç kullanıcıların sosyal ilişkilerini, akademik performanslarını ve fiziksel sağlığını tehdit eder boyuta ulaşabilmektedir (Anderson & Bushman, 2001, s. 355).

GTA IV, oyuncunun dikkatini sürekli olarak canlı tutan görev sistemi ve değişken ödül yapısıyla yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bağımlılık döngüsünü yeniden üreten bir dijital tasarım biçimi olarak değerlendirilmelidir. Bu durum, dijital oyun tasarımının etik boyutlarını da gündeme getirmektedir. Oyun geliştiricilerinin, kullanıcı davranışlarını uzun süre oyunda tutmak amacıyla psikolojik pekiştirme modellerini uygulamaları, dijital etkileşimlerin yalnızca eğlenceden ibaret olmadığını, aynı zamanda bağımlılık üretici bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir (Sicart, 2009; Squire, 2008). GTA IV örneği, bu açıdan dijital oyunların hem nöropsikolojik etkilerini hem de davranışsal yönelimleri anlamak için kritik bir inceleme alanı sunmaktadır.

Sonuç

Dijital oyunlar, günümüzde yalnızca boş zaman etkinlikleri değil, aynı zamanda kültürel, ideolojik ve psikolojik temsillerin üretildiği çok katmanlı medya nesneleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma, kültürel bir ürün olarak Grand Theft Auto IV

(GTA IV) oyunu üzerinden dijital oyunların iletişimsel, toplumsal ve bilişsel etkilerini simülasyon kuramı, suç estetiği ve dijital bağımlılık ekseninde değerlendirmiştir. GTA IV, sahip olduğu açık dünya yapısı, kurgusal anlatı evreni ve görev temelli ilerleme mekanizmasıyla, postmodern medyanın simülasyon evrenine dair en güçlü örneklerden biri olarak dikkat çekmektedir. Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı doğrultusunda değerlendirildiğinde GTA IV, gerçekliğin temsiliyle değil, hipergerçek bir düzeneğin kurulmasıyla ilgilidir. Oyunun sunduğu deneyim, yalnızca sanal bir eylem alanı değil, oyuncunun gerçeklik algısını dönüştüren, yeniden kuran bir simülasyon aygıtı olarak işler. Gerçek hayatta ahlaki ya da yasal sorunlar yaratabilecek birçok davranış, oyun bağlamında işlevsel, ödüllendirici ve estetik birer unsur hâline getirilerek sunulur. Bu yapı, yalnızca bireysel düzeyde etik algının dönüşümüne değil, toplumsal düzeyde suçun estetize edilmesine ve meşrulaştırılmasına olanak tanır. Bu bağlamda suç, GTA IV gibi dijital oyunlarda yalnızca bir anlatı teması değil; görsel-işitsel haz üretimi yoluyla tüketilebilir bir estetik form olarak sunulmaktadır. Oyuncuların, şiddet ve yasa dışı davranışlara karşı olan duyarlılıklarının zamanla köreltiği, hatta bu tür davranışların oyun bağlamında norm haline geldiği, eleştirel medya kuramlarının öne çıkardığı temel bulgulardan biridir. Oyun içindeki estetik düzenlemeler, oyunculara sinematik düzeyde tatmin sunarken, aynı zamanda etik sınırların silikleşmesine ve şiddetin normalleştirilmesine zemin hazırlar. Öte yandan, GTA IV'ün oyun tasarımı, davranışsal bağımlılık mekanizmaları açısından da dikkat çekicidir. Görev temelli yapı, değişken oranlı ödül sistemleri ve dijital kimlik yatırımı gibi unsurlar, özellikle çocuklar ve ergenler açısından yüksek bağımlılık riski yaratmaktadır. Oyun içi başarıların, gerçek hayattaki yetersizliklerin telafi aracı hâline gelmesi, dijital oyunların yalnızca eğlence değil, aynı zamanda psikososyal dengeyi etkileyen yapılar olduğunu göstermektedir. Bu yönüyle GTA IV, bireylerin dikkat, ödül beklentisi ve motivasyon sistemlerini hedef alan etkileşim tuzakları üretmekte; nöropsikolojik düzeyde kalıcı etkiler yaratabilecek bir medya deneyimi sunmaktadır. Sonuç olarak GTA IV, bir dijital oyun olmanın ötesinde; çağdaş medya kültürünün simülasyon, şiddet, tüketim ve bağımlılık gibi dinamiklerini içinde barındıran kompleks bir kültürel üründür. Oyunların içeriksel ve yapısal olarak bu denli etkili oluşu, onları yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda etik, sosyolojik, psikolojik ve kültürel perspektiflerle de analiz edilmesi gereken araştırma nesnelerine dönüştürmektedir. Dolayısıyla dijital oyunların birey ve toplum üzerindeki etkilerini anlamak, yeni medya çağının toplumsal dinamiklerini çözümlemenin vazgeçilmez bir parçasıdır. GTA IV bu bağlamda, dijital çağın simülatif gerçekliklerinin, estetikleştirilmiş şiddetinin ve bağımlılık döngüsünün eleştirel olarak incelenmesi gereken başat örneklerinden biridir.

Extended Abstract

In today's new media ecosystems, individuals no longer engage with media content solely for the purposes of information acquisition or entertainment. Media, particularly interactive digital platforms such as video games, has become a powerful tool in the formation of personal and collective identity, the internalization of social norms, and the shaping of perceptions of reality. Within this context, Grand Theft Auto IV (GTA IV) emerges as a complex media product that extends far beyond its entertainment function. With its hyperreal fictional universe, open-world design, and mission-based narrative structure, GTA IV operates as a multidimensional simulation environment that affects players' ethical reasoning, psychological development, and sociocultural orientation. The study begins by differentiating between traditional analog games and contemporary digital games, underlining how digital environments, especially open-world games, provide immersive experiences that blur the line between play and lived reality. Traditional games were generally confined to structured rules and limited interactivity, whereas digital games offer expansive, player-driven narratives and environments that create an almost boundless playground. These features allow digital games to serve not only as recreational tools but also as platforms for cultural expression, psychological engagement, and even social experimentation. In this sense, video games become cultural texts that reflect as well as shape the values and anxieties of their time. Central to the study is Jean Baudrillard's theory of simulation and hyperreality, which provides a theoretical lens through which GTA IV is analyzed. Baudrillard argues that in postmodern media culture, representations no longer reflect reality but instead generate "simulacra" — copies of reality that become more real than reality itself. In the case of GTA IV, the game's detailed and stylized urban setting, combined with morally ambiguous missions and lifelike non-player characters, constructs a hyperreal environment in which traditional boundaries between reality and fiction are dismantled. The simulated world becomes a space where players can enact illegal or ethically questionable behaviors that are otherwise inaccessible in real life, such as car theft, violence, or corruption. These behaviors, while technically confined to the digital space, may shape players' real-world cognitive and moral frameworks, indicating a deep psychological investment in the virtual experience and highlighting the permeability between digital representation and lived behavior. The second part of the study investigates how crime and violence are aestheticized and, in many ways, legitimized through the game's narrative and visual language. GTA IV employs a cinematic approach to present acts of violence, enhancing their dramatic impact and visual appeal. Criminal acts such as theft, murder, and confrontation with law enforcement are not only instrumental in narrative progression but are also framed as

heroic, thrilling, or even comic in certain contexts, contributing to the gamification of moral transgression. This aestheticization of crime transforms ethical boundaries into stylized spectacles, potentially normalizing violence and deviant behavior, especially for younger or more impressionable players. The transformation of criminality into an object of emotional gratification and visual pleasure raises significant concerns regarding the reconfiguration of value systems under the influence of digital culture. The fact that players may come to associate violence with fun, reward, or narrative success points to a broader sociocultural issue tied to the symbolic power of digital games. Finally, the study addresses the issue of digital addiction by focusing on game mechanics and their psychological impacts. Features such as variable reward systems, mission-based progression, and in-game achievements are designed to stimulate continual engagement, reinforcing a sense of accomplishment, recognition, and identity formation within the digital space. This emotional investment in the avatar and the progression system can turn gameplay into a behavioral pattern that satisfies psychological needs related to achievement, belonging, and self-worth. In this context, the study highlights that digital addiction is not merely time-based but involves deeper neuropsychological mechanisms, particularly those connected to the brain's reward pathways and the social dimensions of play. By satisfying such needs in a highly immersive but simulated environment, games like GTA IV can shape how individuals perceive success and recognition in everyday life. In conclusion, Grand Theft Auto IV serves as a paradigmatic example of how digital games can reflect and reinforce the cultural logic of the digital era. Through its simulation-based design, its aesthetic framing of crime, and its reward systems that encourage sustained engagement, the game embodies the convergence of entertainment, ideology, and behavior in contemporary media. The findings of the study underscore the importance of critical engagement with digital games as cultural artifacts that actively shape rather than passively reflect the ethical, psychological, and social landscapes of their users. In emphasizing simulation, hyperreality, crime aesthetics, and addiction, the study contributes to ongoing debates in media and cultural studies about the transformative power of digital play. GTA IV is thus positioned not only as a game but also as a cultural text that illustrates how new media can both mirror and mold the complexities of postmodern society.

Kaynakça | References

- Ahmad Abadi, A., & Nugroho, S. (2024). *The effect of traditional game use on motor development: A meta-analysis*. Journal of Physical Education and Health.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Baudrillard, J. (1983). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Trans.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Tüketim toplumu: Söylenceleri/yapıları* (N. Tural & F. Keskin, Trans.). Ayrıntı Yayınları.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bozkurt, A. (2014). *Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim*. Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi, 5(1).
- Castells, M. (2008). *The rise of the network society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Video games: Research and controversies. In D. A. Gentile (Ed.), *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals* (pp. 225–246). Praeger.
- Gentile, D. A., Coyne, S. M., & Walsh, D. A. (2011). *Media violence, physical aggression, and bullying*. *Psychological Science*, 22(5), 493–497. <https://doi.org/10.1177/0956797611406252>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). *Demographic factors and playing variables in online computer gaming*. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479–487.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 23, 419–435.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Balta, Ö. Ç. (2008). *Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği*. Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi, 3(30), 76–88.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture* (K. W. H. Cramer, Trans.). Beacon Press. (Original work published 1938)
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Video game monetization (e.g., 'loot boxes'): A blueprint for practical social responsibility measures*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(1), 166–179.
- Klevjer, R. (2006). *What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games* [Doctoral dissertation, University of Bergen]. University of Bergen.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). *Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.

<https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.

Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.

Squire, K. (2008). *Video game-based learning: An emerging paradigm for instruction*. Performance Improvement Quarterly, 21(2), 7–36. <https://doi.org/10.1002/piq.20020>

Torun, F., Akçay, A., & Çolaklar, H. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 1–11.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster.

Wark, M. (2007). *Gamer theory*. Harvard University Press.