

DİJİTAL OYUNLARDA İDEOLOJİNİN SUNUMU: GTA IV ÖRNEĞİ

Fuat Boğaç EVREN

Öz

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

Anahtar Sözcükler: Dijital oyun, oyun çözümlemesi, dijital oyunlarda ideoloji, oyunda anlatı yapısı, Grand Theft Auto IV.

Tam metin için tıklayın:

http://www.tojdac.org/tojdac/HOME_files/tojdac_v07i2110.pdf