

T.C.
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANA BİLİM DALI



DİJİTAL OYUNLARDA KADIN OYUNCU OLMA SÜRECİNİN
TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA NİTEL ANALİZİ

SOSYOLOJİ YÜKSEK LİSANS TEZİ

HİLAL YALÇIN

TEZ DANIŞMANI
Dr.Öğr.Üyesi İbrahim BİRİ

BOLU, EKİM 2025

KABUL VE ONAY SAYFASI

Hilal YALÇIN tarafından hazırlanan “**DİJİTAL OYUNLARDA KADIN OYUNCU OLMA SÜRECİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA NİTEL ANALİZİ**” adlı tez çalışması jürimiz tarafından Sosyoloji Ana Bilim Dalında **Yüksek Lisans Tezi** olarak oy birliği kabul edilmiştir. 20/10/2025

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi İbrahim BİRİ
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

.....

Üye
Prof. Dr. Yahya Mustafa KESKİN
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

.....

Üye
Prof. Dr. Handan KARAKAYA
Fırat Üniversitesi

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı

Prof. Dr. İbrahim KÜRTÜL
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzu ve Şablonuna uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
 - Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
 - Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
 - Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
 - Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir
- aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Teze ilişkin Turnitin adlı programında enstitü müdürlüğünce belirlenen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan benzerlik raporuna göre, tezin benzerlik oranı %30'u geçmemektedir.

Bu çalışma için Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulundan Protokol NO. 2024/162 sayısı ile etik izin alınmıştır.

.....

HİLAL YALÇIN

ÖZET

**DİJİTAL OYUNLARDA KADIN OYUNCU OLMA SÜRECİNİN
TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA NİTEL ANALİZİ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
HİLAL YALÇIN
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİANA BİLİM DALI
SOSYOLOJİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
(TEZ DANIŞMANI: DR.ÖĞR.ÜYESİ İBRAHİM BİRİ)**

BOLU, EKİM - 2025

XII+ 112 sayfa

Bu çalışmada, dijital dünyanın toplumsal cinsiyet ilişkilerine etkisi incelenmiş; özellikle siberfeminizm hareketi ve dijital oyun kültüründe cinsiyet temsilleri üzerinden kapsamlı bir analiz yapılmıştır. Araştırma, dijital alanın toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini nasıl yeniden ürettiği veya dönüştürdüğü problemini merkezine almıştır. Nitel araştırma yöntemi benimsenmiş, derinlemesine görüşmeler ve literatür taraması yoluyla veri toplanmıştır. Bulgular, çevrimiçi platformlarda toplumsal cinsiyet normlarının güçlü biçimde yeniden üretildiğini, kadınların dijital ortamlarda sıklıkla ayrımcılık ve tacizle karşılaştığını göstermektedir. Bununla birlikte, siberfeminizm hareketinin sunduğu alternatif direniş pratiklerinin kadınların görünürlüklerini artırmada önemli bir rol oynadığı tespit edilmiştir. Dijital oyun kültüründe ise karakter tasarımlarının çoğunlukla ataerkil normlar doğrultusunda şekillendiği, kadın karakterlerin çoğu zaman cinselleştirilmiş veya ikincil rollerde temsil edildiği saptanmıştır. Araştırmanın sonuçları, dijital alanların nötr olmadığı; toplumsal güç ilişkilerini yansıttığı ve bu bağlamda yapısal dönüşümlere ihtiyaç duyulduğunu ortaya koymaktadır. Gelecek çalışmalarda dijital feminizm pratiklerinin farklı kültürel bağlamlardaki etkilerinin karşılaştırmalı analizlerle ele alınması önerilmektedir.

ANAHTAR KELİMELEER: Dijital Dünya, Toplumsal Cinsiyet, Siberfeminizm, Çevrimiçi Şiddet, Dijital Oyunlar

ABSTRACT

A QUALITATIVE ANALYSIS OF THE PROCESS OF BEING A FEMALE PLAYER IN DIGITAL GAMES IN THE CONTEXT OF GENDER

MASTER THESIS

HİLAL YALÇIN

**BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES
DEPARTMENT OF SOCIOLOGY
(SUPERVISOR:DR.ÖĞR.ÜYESİ İBRAHİM BİRİ)**

BOLU, OCTOBER 2025

XII + 112 pages

This study examines the experiences of female players in digital games from a gender perspective through a qualitative analysis. The research focuses on the problem of how societal gender norms shape, restrict, or transform the experiences of women in digital gaming environments. A qualitative research method was employed, with data collected through in-depth interviews and comprehensive literature review. The findings indicate that gender norms are deeply entrenched in digital game cultures, leading to frequent experiences of discrimination, exclusion, and harassment among female players. Nevertheless, the study also identifies strategies developed by women to resist and negotiate these challenges, contributing to the visibility and empowerment of female gamers. Additionally, character representations in digital games often reinforce patriarchal standards, positioning female characters in secondary or sexualized roles. The results reveal that digital gaming spaces are not neutral but reflect broader societal power structures. It is recommended that future research conduct comparative studies across different cultural contexts to further understand the evolving dynamics of gender in digital gaming environments.

KEYWORDS: Digital World, Gender, Cyberfeminism, Online Violence, Digital Games

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLO LİSTESİ	ix
KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ	x
TEŞEKKÜR	xii
1. GİRİŞ	13
2. KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE	17
2.1 Siber Dünya	17
2.2 Siber Dünya Ve Cinsiyet	19
2.2.1 Dijital Erişim Ve Kullanımda Cinsiyet Eşitsizliği	20
2.2.2 Toplumsal Cinsiyet Kalıp Yargıları Ve Çevrimiçi Taciz.....	25
2.2.3 Dijital Alanda Cinsiyete Dayalı Şiddet	28
2.3 Siberfeminizm.....	35
2.3.1 Siber Dünya: Toplumsal İlişkilerin Dijitalleşmesi	35
2.3.2 Siberfeminizmin Tarihi Ve Cinsiyetin Yeniden Tanımlanması	37
2.4 Dijital Feminizm: Tarihsel Perspektiften Bugüne	43
2.4.1 Çevrimiçi Direnişten Feminist Aktivizm: Dijital Feminizmin Dinamikleri Ve Zorlukları	45
2.5 Teknolojik Gelişmelerin Dijital Oyunlara Etkisi.....	50
2.5.1 Dijital Oyunların Dünya Çapında Yükselişi.....	50
2.5.2 Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Evrimi.....	52
2.6 Klasikten Modern Zamanlara Oyun Karakterleri	54
2.7 Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımı Ve Cinsiyet Temsili.....	55
2.8 Dijital Oyun Türleri Ve Cinsiyet	57
3. MATERYAL VE YÖNTEM	64
3.1 Araştırma Modeli.....	64
3.2 Evren ve Örneklem	65
3.3 Veri Toplama Yöntemi	65
3.4 Veri Analizi	66
3.5 Araştırma Sınırlılıkları	67
4. BULGULAR VE TARTIŞMA	68
4.1 Katılımcı Profili Ve Demografik Bilgiler	68
4.2 Dijital Oyunlara Katılım Biçimleri Ve Oyun Deneyimleri Üzerine Bir Değerlendirme	77

4.2.1 Korsan Oyun Kullanımı: Erişim ve Dijital Eşitsizlik.....	77
4.2.2 Merak ve Keşfetme Motivasyonu: Dijital Dünyada Kimlik Arayışı..	79
4.2.3 Tek Oyunculu Oyun Tercihi: Güvenli Alan Arayışı	80
4.2.4 Online Oyun Deneyimi: Cinsiyetçi Saldırıları ve Anonimlik	82
4.2.5 e-Spor İlgi ve Katılımı: Toplumsal Cinsiyetin Yansıması.....	83
4.2.6 Karakter Seçimi ve Oyun İçi Kimlik: Cinsiyet ve Temsil.....	84
4.2.7 İnternet Kafe Kültürü: Erkek Egemen Alanlar.....	86
4.3 Dijital Kimlik, Anonimlik Ve Platform Kullanımı Üzerine Bir Değerlendirme	87
4.3.1 Anonimlik Tercihi: Güvenlik ve Kimlik Koruma	87
4.3.2 Discord Kullanımı: Sosyal Bağlantılar ve Topluluk Oluşumu.....	88
4.3.3 Steam Kullanımı: Dijital Oyun Kültüründe Erişim ve Kişisel Koleksiyonlar.....	89
4.4 Toplumsal Cinsiyet Temelli Sorunlar Ve Ayrımcılık Üzerine Bir Değerlendirme	90
4.4.1 Taciz ve Cinsel Rahatsızlık: Dijital Dünyada Güvenlik Sorunları.....	90
4.4.2 Sözlü Şiddet ve Hakaret: Toplumsal Cinsiyet Temelli Zorluklar	92
4.4.3 Cinsiyetçilik: Oyun İçindeki Toplumsal Cinsiyet Eşitsizlikleri.....	94
4.4.4 Sapıklık ve Uygunsuz Yaklaşımlar: Cinsiyetçi İletişim ve Sınırların Aşılması	95
4.4.5 Ataerkil Yapının Oyunlara Yansıması: Oyun Kültüründe Kadın Olmak	96
4.4.6 Zorbalık Deneyimi: Dijital Dünyada Saldırgan Davranışlar	98
4.5 Görsellik Ve Cinsiyet Rollerini Üzerine Eleştiriler: Dijital Oyunlarda Kadın Karakterlerin Temsili Ve Dış Görünüşün Toplumsal Yansıması.....	98
4.5.1 Dış Görünüşün Öne Çıkması: Kadın Karakterlerin Fiziksel Temsili.	98
4.5.2 Abartılı Kadın Karakter Temsilleri: Stereotipler ve Gerçek Dışılık.	100
4.5.3 "Kız Gibi" Görünme Algısı ve Etkileri: Toplumsal Cinsiyet Normlarının Sınırları	102
4.6 Aile, Sosyal İlişkiler Ve Dayanışma: Kadın Oyuncuların Sosyal Çevreleriyle Olan Bağlantıları.....	103
4.6.1 Aileyi Oyunlara Alıştırma Süreci: Dijital Dünyaya Giriş	103
4.6.2 Arkadaşlık İlişkileri ve Dayanışma: Sosyal Bağlar ve Topluluklar .	104
4.6.3 Kadın Oyuncular Arasında Dayanışma Ağları: Toplumsal Destek ve Dayanışma	105
4.7 Dijital Oyunlarda Öz-Kimlik Ve Özneleşme Süreci: Kadın Oyuncuların Kendini İfade Etme Yolları	106
4.7.1 Kendini Yeniden Yaratma: Dijital Dünyada Kimlik İnşası.....	106
4.7.2 Oyun Deneyiminin Kişisel ve Kültürel Kimliğe Etkisi: Dijital Dünyanın Kimlik İnşasındaki Rolü	108
4.7.3 "Hep Vardı" Algısı: Oyunun Yaşamla Bütünleşmesi	109
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	110
KAYNAKLAR	114

EKLER.....	120
-------------------	------------



TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 2.1. Dijital Oyunların Sınıflandırılması.....	58
Tablo 4.1. Kadın Görüşmeci Tablosu (Yaş, Cinsel Yönelim, Medeni Durum Ve Dini İnanç).....	69
Tablo 4.2. Kadın Görüşmeci Tablosu (Eğitim, Sınıfsal Konum ve Çalışma Durumu).....	71
Tablo 4.3. Kadın Görüşmeci Tablosu (Etnik Köken, Aile Yapısı, Medeni Durum Ve Yaşam Alanı).....	73
Tablo 4.4. Kadın Görüşmeci Tablosu (İlgi Alanlar, Sosyal Medya ve Bilgisayar Kullanımı Süresi).....	75

KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ

Kısaltma	Açılımı	Türkçe Açıklama
LGBTQ+	Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer/Questioning (+ diğer kimlikler)	Cinsiyet ve cinsel yönelim çeşitliliğini ifade eder.
BİT	Bilgi ve İletişim Teknolojileri	Bilgi işleme ve iletişim sağlayan teknolojiler bütünü.
BDT	Bağımsız Devletler Topluluğu	Sovyetler Birliği'nin dağılmasıyla oluşan devletler birliği.
WHO	World Health Organization	Dünya Sağlık Örgütü.
BM	Birleşmiş Milletler	Uluslararası barış ve güvenliği sağlamak için kurulan organizasyon.
AB	Avrupa Birliği	Avrupa ülkeleri arasında siyasi ve ekonomik bir birlik.
WWW	World Wide Web	İnternet üzerinden erişilen bilgi ağı (web).
ABD	Amerika Birleşik Devletleri	Kuzey Amerika'da federal cumhuriyet.
PC	Personal Computer	Kişisel bilgisayar.
Atari VCS	Atari Video Computer System	1977'de çıkan bir ev tipi oyun konsolu (sonradan Atari 2600 adını aldı).
NES	Nintendo Entertainment System	Nintendo'nun 1985'te çıkardığı ünlü ev tipi oyun konsolu.
CD-ROM	Compact Disc - Read Only Memory	Yalnızca okunabilir CD formatı.
DVD-ROM	Digital Versatile Disc - Read Only Memory	Yalnızca okunabilir DVD formatı.
Xbox 360	-	Microsoft'un ürettiği bir video

Kısaltma	Açılımı	Türkçe Açıklama
		oyun konsolu.
PS3	PlayStation 3	Sony tarafından geliştirilen bir video oyun konsolu.
Wii	-	Nintendo tarafından geliştirilen bir video oyun konsolu.
AAA (Triple-A)	-	Yüksek bütçeli ve büyük ekiplerce geliştirilen üst düzey video oyunları.
BBC	British Broadcasting Corporation	Birleşik Krallık'ın kamu yayıncısı.
ELSPA	European Leisure Software Publishers Association	Avrupa Eğlence Yayıncıları Birliği.
MMO	Massively Multiplayer Online	Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun türü.

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının her aşamasında bana destek olan, yol gösteren ve ilham veren birçok kıymetli insanın katkısını anmadan geçmek istemiyorum. Öncelikle, akademik yolculuğum boyunca bilgi ve deneyimleriyle bana rehberlik eden, sabrını ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi İbrahim BİRİ'ye en içten teşekkürlerimi sunarım. Onun yönlendirmeleri, eleştirel bakış açısı ve akademik desteği, bu çalışmanın her aşamasında benim için büyük bir yol gösterici olmuştur. Hayatım boyunca beni her koşulda destekleyen, sevgileriyle güç veren canım aileme sonsuz teşekkür ederim. Varlıkları, sabırları, anlayışları ve verdikleri manevi destek olmasaydı, bu süreci böylesine kararlılıkla tamamlamam mümkün olamazdı. Tez sürecinde moral kaynağım olan, düşüncelerimi paylaşabildiğim, cesaret veren ve yanımda olduklarını hissettiren sevgili arkadaşlarıma da gönülden teşekkür ederim. Onların samimiyeti, desteği ve dostluğu, bu zorlu süreci daha anlamlı ve katlanılabilir kılmıştır. Son olarak, akademik gelişimime katkı sunan tüm hocalarıma ve bu süreçte emeği geçen herkese şükranlarımı sunarım.

1. GİRİŞ

Cinsiyet, biyolojik farklılıklardan öte toplumsal ve kültürel süreçler aracılığıyla inşa edilen bir kimliktir. Toplumsal cinsiyet ise kadın ve erkek rollerine ilişkin toplumsal normların, beklentilerin ve ilişkilerin belirlediği bir yapıyı ifade eder. Bu yapı, bireylerin davranışlarını, kimliklerini ve toplum içindeki yerlerini şekillendirirken, sosyal ilişkilerin yeniden üretilmesine ve dönüştürülmesine olanak sağlar. Dijitalleşen dünya, toplumsal cinsiyet dinamiklerini dönüştürmek için yeni bir zemin oluşturmuş, siber dünyayı bu dönüşümün önemli bir parçası haline getirmiştir.

Siber dünya, dijital teknolojilerin sağladığı çevrimiçi platformlar ve sanal etkileşim ağlarından oluşan bir alan olarak, bireylerin kimliklerini ifade ettikleri, toplumsal normları yeniden inşa ettikleri ve sorguladıkları bir mecra haline gelmiştir. Bu bağlamda, dijital oyun dünyası yalnızca bir eğlence platformu olmaktan çıkmış; aynı zamanda kimliklerin inşa edildiği, toplumsal cinsiyet normlarının sorgulandığı ve eşitsizliklerin görünür hale geldiği bir alan olarak karşımıza çıkmıştır.

Dijital oyun sektörünün tarihsel gelişimi, bu platformların teknolojik, ekonomik ve toplumsal dönüşümüne ışık tutmaktadır. 1958 yılında geliştirilen Tennis for Two ve 1962’de piyasaya sürülen Spacewar, oyun dünyasının ilk örnekleri olarak öne çıkmış; 1970’lerde Atari’nin Pong oyunu ile sektör hızlı bir ivme kazanmıştır. 1980’lerde oyun tasarımlarında erkek oyuncularını hedef alan bir anlayış hâkim olmuş; kadın karakterler genellikle cinselleştirilmiş, pasif ya da arka planda rollerle temsil edilmiştir. Ancak, son yıllarda toplumsal cinsiyet eşitliği ve çeşitlilik odaklı yaklaşımların artmasıyla bu durum değişim göstermeye başlamıştır.

Kadın oyuncular, dijital oyun dünyasında kendilerine yer açma sürecinde çeşitli zorluklarla karşılaşmaktadır. Toplumsal cinsiyet kalıp yargıları, çevrimiçi taciz ve dijital şiddet, kadın oyuncuların deneyimlerini şekillendiren temel sorunlar arasında yer alır. Ancak, bu zorluklar karşısında kadınlar, çevrimiçi stratejiler geliştirerek kendi kimliklerini yeniden tanımlama ve varlıklarını güçlendirme çabası içerisinde. Siberfeminizm, bu mücadeleyi anlamak ve

kadınların dijital dünyada kimliklerini nasıl yeniden inşa ettiklerini analiz etmek için önemli bir teorik çerçeve sunar.

Bu çalışmada, dijital oyun dünyasında kadın oyuncuların deneyimleri ve kimlik inşa süreçleri toplumsal cinsiyet perspektifiyle ele alınacaktır. Araştırmada, kadın oyuncuların karşılaştıkları toplumsal cinsiyet kalıpları, çevrimiçi şiddet ve dijital oyunlardaki temsil biçimleri incelenecek; bu bağlamda kadınların kimliklerini nasıl yeniden inşa ettikleri ve bu süreçte hangi stratejilere başvurdukları araştırılacaktır. Nitel araştırma yöntemiyle yürütülecek çalışmada, katılımcılar kartopu örnekleme yöntemiyle belirlenecek ve yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla veriler toplanacaktır. Görüşmeler, verilerin doygunluk noktasına ulaşmasına dek sürecektir.

Dijital oyunların toplumsal cinsiyet dinamikleri üzerindeki etkisini anlamak, kadın oyuncuların görünürliğini artırmak ve toplumsal eşitlik mücadelesine katkı sağlamak bu çalışmanın temel hedefleri arasındadır. Dijital oyun dünyasının yalnızca bir eğlence platformu olmadığını, aynı zamanda toplumsal normların sorgulandığı ve yeniden inşa edildiği bir alan olduğunu ortaya koymayı amaçlayan bu araştırma, toplumsal cinsiyet eşitliğini destekleyen dijital feminizm dinamiklerine ışık tutacaktır.

Bu araştırma, dijital oyun dünyasında kadın oyuncuların karşılaştıkları toplumsal cinsiyet dinamiklerini anlamayı amaçlamaktadır. Çalışma, dijital teknolojilerin bireylerin yaşamını nasıl dönüştürdüğünü ve bu dönüşümün toplumsal cinsiyet eşitliği üzerindeki etkilerini ele almaktadır. Dijital oyunlar, bireylerin kimliklerini ifade ettikleri, toplumsal normları sorguladıkları ve yeniden inşa ettikleri bir alan olarak önemli bir inceleme konusu sunmaktadır.

Birinci bölümde, siber dünya kavramı ele alınmaktadır. Dijital teknolojilerin toplumsal ilişkileri nasıl dönüştürdüğü ve bireylerin çevrimiçi etkileşimleri yoluyla kimliklerini nasıl ifade ettiği tartışılmaktadır. Siber dünya, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin yeniden üretildiği bir alan olmakla birlikte, aynı zamanda bu eşitsizliklere meydan okuma potansiyeli taşımaktadır. Ancak, kadınlar ve LGBTQ+ bireyler hâlâ çevrimiçi ayrımcılık, toplumsal cinsiyet kalıp yargıları ve dijital şiddet gibi sorunlarla karşılaşmaktadır. Kadınların dijital

araçlara erişimdeki engelleri ve çevrimiçi oyun ortamlarında karşılaştıkları taciz, bu bölümde detaylı bir şekilde ele alınmaktadır.

İkinci bölümde, siberfeminizm kavramı çerçevesinde dijital teknolojilerin toplumsal cinsiyet üzerindeki etkileri incelenmiştir. Siber dünya, kadınların toplumsal normlara meydan okuyarak yeni kimlikler inşa ettiği bir alan olarak görülmekte; siberfeminizm, bu süreci anlamak için önemli bir teorik çerçeve sunmaktadır. Dijital feminizmin tarihsel gelişimi ve kadınların çevrimiçi direnişten feminist aktivizme uzanan süreçteki çabaları, toplumsal cinsiyet eşitliğine katkı sağlayan bir bağlamda tartışılmıştır.

Üçüncü bölümde, teknolojik gelişmelerin dijital oyunlara etkisi ele alınmıştır. Dijital oyun sektörünün tarihsel gelişimi, bu alanın küresel bir ekonomik güç haline gelmesinin yanı sıra toplumsal cinsiyet temsilleri üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır. Kadın oyuncuların dijital oyun dünyasındaki temsilleri, oyun karakterlerinin tarihsel dönüşümü ve oyun türlerindeki cinsiyet dinamikleri bu bölümde analiz edilmiştir. Türkiye’de dijital oyun sektörünün evrimi ve kadın oyuncuların bu sektördeki yerleri de değerlendirilen konular arasındadır.

Dördüncü bölümde, araştırmanın yöntemsel çerçevesi açıklanmıştır. Araştırmada nitel yöntem benimsenmiş, kadın oyuncuların deneyimlerini anlamak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Kartopu örnekleme yöntemi ile belirlenen katılımcılar, çevrimiçi ve çevrimdışı ortamda elde edilen deneyimlerini paylaşmış; veriler, tematik analiz yöntemiyle detaylı bir şekilde incelenmiştir. Araştırmanın sınırlılıkları da bu bölümde belirtilmiştir.

Beşinci bölümde, araştırma bulguları sunulmaktadır. Kadın oyuncuların dijital oyun dünyasında karşılaştıkları toplumsal cinsiyet kalıp yargıları, çevrimiçi taciz ve dijital şiddet gibi zorluklarla mücadele süreçleri ortaya konulmuştur. Bu bağlamda, kadınların çevrimiçi varlıklarını güçlendirmek ve kimliklerini yeniden inşa etmek için geliştirdikleri stratejiler detaylandırılmıştır.

Sonuç bölümünde, dijital oyun dünyasında kadın oyuncuların deneyimlerinden elde edilen genel bulgular özetlenmiş ve toplumsal cinsiyet eşitliğine yönelik öneriler sunulmuştur. Araştırma, dijital oyunların toplumsal

normlara meydan okuma ve eşitsizlikleri görünür kılma potansiyelini vurgularken, dijital feminizmin bu süreçteki önemine dikkat çekmektedir. Bu çalışma, kadınların dijital oyun dünyasında karşılaştıkları sorunları anlamak ve toplumsal cinsiyet eşitliği mücadelesine katkıda bulunmak amacıyla önemli bir çerçeve sunmaktadır.



2. KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1 Siber Dünya

William Gibson'ın 1984 tarihli bilim kurgu klasığı Neuromancer'da ilk defa karşımıza çıkan "siber dünya" terimi, günümüzde bambaşka bir anlam kazanmıştır (Gibson, 1984). Zamanla, uzayın veya dünyanın sınırsız olduğu düşünülen ancak kesin bir kanıya varılamayan bir alan olması ve küreselleşmenin etkisiyle bilgisayarların hayatımızda daha etkili bir şekilde yer almasıyla birlikte, siber kelimesi yetersiz kalmış, anlamının tam olarak bilinmemesi nedeniyle "uzay" veya "dünya" kavramları eklenmiştir (Baştuğ, 2023). Yazar, siber dünyayı, bilgisayarlar arası ağlar tarafından oluşturulan üç boyutlu soyut bir peyzaj olarak tanımlamaktadır. Bu, fiziksel bir alan gibi görünse de, bir bilgisayar tarafından yaratılan, soyut verileri temsil eden bir ortamdır (Gibson, 1984). Neuromancer'ın yayımlanmasının ardından, "siber dünya" terimi birçok İngilizce sözlükte yer bulmuştur. Örneğin, Oxford Advanced Learner Sözlüğü, siber dünyayı, “insanların bilgisayar ağları üzerinden iletişim kurmak için kullandığı kavramsal bir çevre” olarak tanımlamaktadır (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2024). Başka bir tanıma göre, siber dünya, dünya genelinde yayılan bilgi sistemlerinin bunları birbirine bağlayan uzay ve ağların yanı sıra bağımsız dijital sistemlerin oluşturduğu dijital bir ortam olarak tanımlanmaktadır. Bu tanım, siber dünyanın yalnızca teknoloji ve iletişim araçlarını kapsayan dar bir bakış açısından ziyade, daha geniş bir perspektif sunmaktadır. Geniş kapsamı sayesinde, siber dünyanın karmaşıklığını ve küresel etkisini daha iyi anlamamıza olanak tanımaktadır (Sağıroğlu, 2018). Dolayısıyla, siber dünya terimi genellikle internet aracılığıyla yaratılan bir sanal gerçeklik alanını ifade etmektedir. Bu ortam, kütlesi, yerçekimi veya sınırları olmayan bir sanal alandır. Sürekli değişen bir ortamı temsil eden siber dünya, bilgisayar sistemlerinin birbirine bağlı olduğu dinamik olarak sınırlar ve birlerle tanımlanan bir alanı içermektedir. Aynı zamanda, iki tarafın etkileşimde bulunabileceği hayali bir mekan olarak da düşünülmektedir. Siber dünyayı derinlemesine incelediğimizde, bilgi alışverişimizin ve çevremizle ilişki kurma yollarımızın sürekli evrilen dinamik bir ortamla şekillendiğini görmekteyiz.

Bilgi çağında, güvenlik, politika, yönetim, iş dünyası, finans, ulaşım, altyapı, posta hizmetleri, telekomünikasyon, tıp, bilim gibi hayati öneme sahip tüm sektörler, bilgi ve iletişim teknolojilerine büyük ölçüde bağımlıdır. Bu bağımlılık, internetin giderek "insan toplumunun merkezi sinir sistemi" haline geldiğini, insanların günlük yaşamlarıyla ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olduğunu iddia etmeyi mümkün kılmaktadır (Armencheva, Atanasova ve Ivanov, 2019).

Siber dünyanın hızla gelişen yapısı, sınırsız bağlantı ve olanaklar sunarak bireylerin dijital alanlarda kendilerini ifade etme biçimlerini genişletmiştir. Ancak, bu genişleme aynı zamanda cinsiyet önyargıları ile eşitsizliklerinin yayılmasına da zemin hazırlamaktadır. İnternet ve dijital platformlar, bilgiye erişimi demokratikleştirse de, bilinçsizce cinsiyet stereotiplerini ve ayrımcılığı pekiştirebilen bir ortam olarak kendini göstermektedir (Fuchs ve Horak, 2008).

Teknolojik gelişmeler ve dijitalleşme süreçlerinin etkisiyle, siber dünya cinsiyet kimliklerinin daha fazla görünür hale gelmesini sağlamıştır. Sosyal medya ile diğer dijital platformlar, bireylerin cinsiyet kimliklerini ifade etmelerine, çeşitli cinsiyet rollerini benimsemelerine olanak tanırken, aynı zamanda bu platformlarda yayılan cinsiyet önyargıları da toplumsal algıyı etkilemektedir. Siber ortamda karşılaşılan içerikler, çoğu zaman cinsiyet stereotiplerini yeniden üretmekte olup aynı zamanda toplumsal eşitsizlikleri pekiştirmektedir (Hargittai ve Shaw, 2015). Cinsiyet eşitliğinin sağlanması, siber dünyada bireylerin cinsiyet kimliklerini serbestçe ifade etmelerine olanak tanırken, aynı zamanda cinsiyetle ilgili önyargıların ve eşitsizliklerin azaltılmasını gerektirmektedir. Bu noktada, siber dünyadaki içeriklerin ve etkileşimlerin sürekli izlenmesi, toplumsal cinsiyet eşitliğini teşvik etmek adına kritik bir önem taşımaktadır. Dolayısıyla, bilinçli çabalar ve düzenlemeler, cinsiyet eşitliğini destekleyecek bir dijital ortamın oluşturulmasına katkıda bulunabilir.

2.2 Siber Dünya Ve Cinsiyet

Siber devrim, internetin ve siber teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte yaşam biçimlerini, çalışma ilişkilerini ve iletişim pratiklerini köklü bir biçimde dönüştürmüştür. Ancak siber dünya yalnızca teknolojik bir alan değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin ve özellikle toplumsal cinsiyet düzenlerinin yeniden kurulduğu, müzakere edildiği ve tartışmaya açıldığı bir toplumsal mekân niteliği taşımaktadır. Bu bağlamda siber dünya, bir yandan bilgiye erişimi ve iletişimi demokratikleştirme potansiyeli taşıırken, diğer yandan cinsiyet temelli eşitsizliklerin yeniden üretildiği, dönüştüğü ve yeni biçimler kazandığı bir alan haline gelmektedir (Castells, 1996).

Siber dünyanın cinsiyet boyutları çok katmanlıdır. Öncelikle erişim ve dijital yeterlilik açısından eşitsizlikler dikkat çekmektedir. Donanım, bağlantı, zaman ve mekâna erişim gibi olanaklar toplumsal cinsiyet rolleri ve ekonomik koşullara bağlı olarak farklılaşmakta, bu da kadınların ve marjinal grupların siber dünyadan eşit ölçüde yararlanmasını sınırlayabilmektedir (Crenshaw, 1989). Bunun ötesinde, temsil ve görünürlük boyutu önemlidir: çevrimiçi platformlarda hangi seslerin öne çıktığı, hangi kimliklerin görünür olduğu ve hangilerinin marjinalleştirildiği toplumsal cinsiyet düzenlerini yansıtır. Algoritmaların belirli içerikleri ön plana çıkarma biçimleri çoğu zaman cinsiyetçi kalıpları yeniden üretmekte, kadınları ve LGBTİ+ bireyleri görünmez kılabilir (Şahin, 2020).

Bir diğer önemli boyut ise çevrimiçi etkileşim ve güvenlidir. Kadınlar ve LGBTİ+ bireyler, siber taciz, cinsel içerikli şiddet, siber zorbalık ve kimlik ifşası gibi saldırılara daha sık maruz kalmakta, bu durum da onların çevrimiçi varlıklarını sınırlamakta ve kamusal katılımlarını azaltmaktadır. Böylece ifade özgürlüğü yalnızca teknik bir mesele değil, aynı zamanda cinsiyet temelli bir güvenlik sorunu haline gelmektedir. Bunun yanında siber dünya, emek ilişkilerinde de toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini yeniden üretmektedir. Tüm bu eşitsizliklere rağmen siber dünya, toplumsal cinsiyet normlarına meydan okunabilecek alternatif kamusalılıkların da gelişmesine olanak tanır (Butler, 1990). Anonimlik ve kimlik çeşitliliği, bireylere normatif cinsiyet rollerinin ötesinde kendini ifade etme ve farklı kimlik deneyimlerini deneme fırsatı sunmaktadır. Özellikle queer toplulukların çevrimiçi örgütlenmeleri ve dijital aktivizm

örnekleri, siber dünyanın toplumsal değişim açısından dönüştürücü potansiyelini göstermektedir (Butler, 1990). Ancak bu potansiyel, platform politikaları, moderasyon pratikleri ve ticarileşme süreçleriyle sınırlandırılabilen ya da yönlendirilebilmektedir. Sonuç olarak, siber dünya cinsiyet eşitliği açısından hem fırsatlar hem de riskler barındıran çok katmanlı bir alandır. Bilgiye erişimin ve iletişimin demokratikleşmesi, cinsiyet eşitsizliklerini azaltma imkânı sunarken; erişim farklılıkları, algoritmik önyargılar, çevrimiçi şiddet ve görünmeyen emek pratikleri bu eşitsizlikleri yeniden üretebilmektedir. Dolayısıyla siber dünyanın cinsiyet boyutunun anlaşılması, yalnızca teknolojik altyapının değil; toplumsal cinsiyet normlarının, algoritmik süreçlerin, emek rejimlerinin ve hukuki-politik düzenlemelerin bir arada incelenmesini gerektirmektedir. Bu doğrultuda, algoritmik şeffaflığın artırılması, platformların hesap verebilirliğinin güçlendirilmesi, dijital okuryazarlık programlarının cinsiyet duyarlı biçimde tasarlanması ve siber şiddete karşı koruma mekanizmalarının geliştirilmesi, toplumsal cinsiyet eşitliği için kritik önem taşımaktadır.

2.2.1 Dijital Erişim Ve Kullanımda Cinsiyet Eşitsizliği

Eşitlik kavramı, tarihte ilk kez geniş çapta Fransız İhtilali (1789-1799) ile gündeme gelmiştir. Bu süreç aynı zamanda insan hakları, demokrasi gibi temel kavramların yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. İhtilal, bireylerin doğuştan sahip oldukları hakların farkına varmalarına, bu hakları talep etmeye başlamalarına öncülük etmiştir. Toplumlar, herkesin eşit olduğu ve hiçbir bireyin bir diğerine üstün olmadığı ilkesini benimsemeye başlamıştır (Cumur ve Topçu, 2022).

John Rawls'a göre, adil bir toplum düzeninin sağlanabilmesi için temel eşitlik ilkeleri oluşturulmalı, bireylerin sosyal ve ekonomik farklılıklarının minimize edilmesi gerekmektedir (Rawls, 1971). Ancak eşitsizlik ve özellikle cinsiyet eşitsizliği, sosyoekonomik gelişim süreçlerinde uzun süredir devam eden yapısal sorunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Eşitsizlik, bireylerin ekonomik, sosyal, eğitimsel ve kültürel kaynaklara erişiminde yaşanan dengesizlikleri ifade ederken, cinsiyet eşitsizliği bu dengesizliklerin cinsiyet temelli boyutunu vurgulamaktadır. Özellikle kadınlar, iş gücüne katılım, eğitim ile teknolojiye erişim gibi kritik alanlarda sistematik olarak dezavantajlı konumda bırakılmakta,

bu durum toplumsal kalkınmayı engelleyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır (Cumur ve Topçu, 2022).

Günümüzde eşitlik, uluslararası yasalar, bildiriler ve sözleşmelerle tanınmış bir hak olmasına rağmen, farklı gelişmişlik düzeylerine sahip birçok ülkede tam anlamıyla uygulanamamaktadır (Cumur ve Topçu, 2022).

Toplumlar arasındaki gelişmişlik farkları Sanayi Devrimi ile belirginleşmeye başlasa da, özellikle bilgi toplumu çağında bu farklar daha da derinleşmiş, yeni eşitsizlik biçimleri ortaya çıkmıştır. Bilgi toplumları geliştikçe, sosyo-ekonomik şartlar ve dijital deneyimlerdeki farklılıklar, bireylerin bilgi iletişim teknolojilerine erişim olanaklarını da çeşitlendirmiştir. Bu durum, bilgiye erişim ve teknoloji kullanımında toplumsal bir eşitsizlik yaratarak sosyal adaletsizliği daha da derinleştirmiştir (Kalaycı, 2023).

BİT, günümüz toplumunun hemen hemen her alanında etkili olan bir güç haline gelmiştir. BİT'in sağladığı dijital altyapı, farklı sektörleri birbirine daha fazla bağlayarak, ekonomik büyüme ile yenilik için önemli fırsatlar yaratmaktadır. Bankacılık, sağlık, eğitim ve hükümet işleri gibi sektörlerdeki bu artan bağlantılar, ülkelerin sosyoekonomik gelişiminde kritik bir rol oynamaktadır. Bu gelişim, özellikle yüksek hızlı geniş bant erişiminin yaygınlaşmasıyla hız kazanmaktadır. Yüksek hızlı geniş bant erişimi, modern telekomünikasyon teknolojilerinin gelişimini destekleyen; ülkeler, bölgeler ve topluluklar için sosyoekonomik ilerlemenin anahtarı olarak görülen bir faktördür (Clercq, D'Haese ve Buysse, 2023). Bu bağlamda, internetin sosyal etkileşimi düzenlemesi, yerel meseleleri küresel boyuta taşıması ve bilgi yayılımını kolaylaştırması, BİT'in toplumsal etkisini daha da artırmaktadır (Temiz, 2023). Ancak, yüksek hızlı geniş bant erişiminin tüm topluluklar arasında eşit bir şekilde dağılmamış olması, bu dijital dönüşüm sürecinde önemli bir engel teşkil etmektedir. Erişim eşitsizliği, sosyoekonomik gelişim fırsatlarının her kesime ulaşmasını engelleyerek, dijital uçurumu derinleştirmektedir.

Erişim eşitsizliği, sosyoekonomik gelişim fırsatlarının her kesime ulaşmasını engelleyerek dijital uçurumu derinleştirmektedir. “Dijital uçurum” kavramı, bilgi ve iletişim teknolojilerine yeterli erişimi olanlar ile bu teknolojilere sınırlı veya hiç erişimi olmayanlar arasındaki farkı ifade etmektedir (Lythreatis, Singh ve El-Kassar, 2022). Bu olgu, özellikle internet ve bilgisayar erişimi üzerinden ölçülmekte olup, toplumsal eşitsizliklerin siber mekânda yeniden

üretildiği, karmaşık, çok boyutlu ve dinamik bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Değirmen, Vural ve Özbükerci, 2016).

Dijital uçurumla ilgili akademik çalışmaların kökeni, küreselleşmenin başlangıç dönemi olan 1980'lere dayanmaktadır. İlk tartışmalar, telefon erişimi olanlar ile olmayanlar arasındaki eşitsizliklerin incelenmesiyle başlamış, 1995 yılında ise “dijital uçurum” terimi Amerika Birleşik Devletleri’nde yayımlanan bazı gazetelerde ilk kez kullanılmıştır (Ragnedda ve Muschert, 2013). Kavram, Ulusal Telekomünikasyon ve Bilgi İdaresi’nin yayımladığı ve “sahip olanlar ile olmayanlar” arasındaki farkı ortaya koyan *Falling Through The Net* (Ağdan Düşmek) adlı raporda yer alan verilerle somutlaşmıştır. Kısa süre içerisinde hem kavram hem de konuya ilişkin sorunlar Avrupa’ya ve dünyanın geri kalanına yayılmış, milenyumla birlikte toplumsal ve akademik gündemde önemli bir yer edinmiştir.

Dijital erişim ve kullanımda cinsiyet eşitsizliği, modern toplumların en görünmez fakat en etkili eşitsizlik alanlarından biridir. Literatürde “dijital cinsiyet uçurumu” olarak tanımlanan bu kavram, kadınlar ile erkekler arasında internet, bilgisayar, akıllı telefon ve diğer BİT araçlarına erişim, bu teknolojileri kullanım sıklığı, kullanım amacı ve teknolojiden elde edilen fayda düzeyi bakımından ortaya çıkan farkları ifade etmektedir. Bu fark, yalnızca teknik altyapı yetersizliklerinden değil; tarihsel, kültürel, sosyoekonomik ve politik faktörlerin birleşiminden kaynaklanmaktadır (Cumur ve Topçu, 2022).

Tarihsel olarak kadınların teknolojiyle ilişkisi, çoğunlukla erkek egemenliğinin şekillendirdiği bir çerçevede gelişmiştir. 1940’larda kadınlar bilgi işlem sistemlerinde öncü roller üstlenmiş olsa da, bu başarıları zamanla görünmez kılınmıştır. Savaş sonrası dönemde bilgisayar programlama, kadınların yürüttüğü büro işleriyle eşdeğer görülürken, daha karmaşık beceriler gerektirmeye başladığında “erkek işi” olarak yeniden tanımlanmıştır. Bu durum, mesleklerin toplumsal cinsiyet temelli statü hiyerarşisine nasıl tabi olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. 1990’larda internetin geniş kitlelerce benimsenmesiyle birlikte kadınların çevrimiçi deneyimleri erkeklerden farklı bir seyir izlemiş; çevrimiçi taciz, ayrımcı dil, siber zorbalık ve mahremiyet ihlalleri gibi sorunlar kadınların dijital alandaki varlığını kısıtlayan başlıca faktörler haline gelmiştir (Kennedy, Wellman ve Klement, 2003).

BİT'in yaygınlaşması, bilgiye erişimi kolaylaştırarak fırsat eşitliğini artırma potansiyeline sahip olsa da, toplumsal cinsiyet temelli yapısal engeller kadınların bu potansiyelden eşit şekilde yararlanmasını engellemektedir.

Teknolojiye erişimdeki cinsiyet farkı yalnızca internete bağlanabilme imkânlarıyla sınırlı olmayıp; dijital beceriler, çevrimiçi içerik üretimi, mesleki gelişim olanakları ve dijital güvenlik gibi alanlarda da kendini göstermektedir. Dolayısıyla dijital cinsiyet uçurumunun giderilmesi, teknik altyapının geliştirilmesinin ötesinde; eğitimde fırsat eşitliği, toplumsal cinsiyet eşitliği politikaları, dijital güvenlik düzenlemeleri ve kadınların teknoloji alanındaki temsiliyetini artıracak çok boyutlu stratejiler gerektirmektedir. Bu durumu yansıtan bir örnek, Douglas Coupland'ın, Microserfs adlı eserindeki Amy karakteridir; Amy, çevrimiçi ortamda cinsiyetsiz bir kimlik tercih ederek bu tarz sorunlardan kaçınmaya çalışmıştır. Bu dönemde çevrimiçi tartışmalara erkekler ağırlıklı hakim olmuş, kadınların görüşleri ise ya göz ardı edilmiş ya da erkek bakış açısıyla yeniden biçimlendirilmiştir. Bu durum, kadınların çevrimiçi alanlarda seslerini duyurmasını zorlaştıran önemli bir engel oluşturmuştur (Kennedy, Wellman ve Klement, 2003).

Çevrimiçi ortamda yaşanan bu dijital cinsiyet ayrımı, toplumsal cinsiyet rollerinin kültürel etkilerini de yansıtmaktadır. Susan Herring'in araştırmalarına göre erkekler çevrimiçi ortamlarda daha saldırgan bir dil kullanma eğilimindeyken, kadınlar genellikle daha destekleyici, uzlaştırıcı ve özür dileyici bir dil tercih etmektedir. Bu bulgular, cinsiyetin çevrimiçi etkileşimleri nasıl şekillendirdiğini ve internetin toplumsal yapılar üzerindeki etkisini açıkça gözler önüne sermektedir (Herring, 2001).

Tüm bu tarihsel ve sosyal dinamikler, kadınların teknolojiye erişimini kısıtlayarak bilgisayar, internet, teknoloji ile alakalı mesleklerin yalnızca erkekler için "uygun" olduğuna dair algıyı güçlendirmiştir. Kadınlar, bu koşullar altında teknolojiye dahil olma çabası gösterdiklerinde taciz, dışlanma ve kimliklerini gizlemek zorunda kalma gibi pek çok zorlukla karşı karşıya kalmışlardır. Erkek egemen söylemlerle inşa edilen bu dijital ortamda, teknolojinin "erkek oyuncağı" olarak görülmesi, kadınların katılımını sınırlayan temel bir etken olmaya devam etmektedir (Kennedy, Wellman ve Klement, 2003).

Toplumsal cinsiyet, bazı yerlerde de belirleyici bir ölçüt haline gelmektedir. Kuzey Amerika ve Batı Avrupa'da cinsiyete dayalı farklar azalırken, gelişmekte olan ülkelerde hala belirgin bir şekilde varlığını sürdürmektedir. Dolayısıyla, dijital uçurumun temelinde coğrafi bir köken bulunmaktadır. Bu eşitsizlikler, teknolojik ilerleme ile birlikte toplumun farklı kesimlerinde varlığını sürdürmekte ve bu durum, dijitalleşmenin getirdiği avantajların eşit bir şekilde dağılmadığını göstermektedir (Ay ve Kılıç, 2023). Ancak, bu coğrafi farklılıklar sadece internet erişimiyle sınırlı değildir. Dünya genelindeki toplumsal cinsiyet eşitsizlikleri, teknolojiye erişim ve kullanımında da belirgin bir şekilde kendini göstermektedir.

2022 verileri, Avrupa'nın internet kullanıcı oranının en yüksek olduğu bölge olduğunu ortaya koymaktadır; kadınların %89'u, erkeklerin ise %90'ı internete erişebilmektedir. Fark yalnızca 1 puan olsa da bu durum, teknolojik olarak gelişmiş bölgelerde dahi mutlak cinsiyet eşitliğinin sağlanamadığını göstermektedir. Bağımsız Devletler Topluluğu (BDT) ülkelerinde de benzer bir tablo vardır; kadınlarda %83, erkeklerde %84 oranında internet kullanımı söz konusudur. Bu bölgelerde dijital cinsiyet farkı düşük görünmekle birlikte, farkın tamamen ortadan kalkmamış olması, toplumsal normlar ve ekonomik fırsatlara erişim konularındaki küçük ölçekli eşitsizliklerin dijital alana da yansıdığını düşündürmektedir (Dierks, 2023). Buna karşılık, Afrika kıtası küresel ölçekte en düşük internet erişim oranlarına sahiptir. Kadınların yalnızca %34'ü, erkeklerin ise %45'i çevrimiçi erişime sahiptir. Buradaki 11 puanlık fark, sadece altyapı eksikliğiyle açıklanamaz; kadınların eğitim düzeyinin düşük olması, ekonomik bağımsızlıklarının sınırlı kalması ve dijital okuryazarlık fırsatlarının kısıtlılığı bu uçurumu derinleştirmektedir. Nitekim düşük gelirli ve kırsal bölgelerde internet kullanımı, yalnızca teknolojik imkânlarla değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet rollerine bağlı sosyo-kültürel bariyerlere de bağlıdır (Dierks, 2023).

Türkiye'de 1993'te başlayan internet erişimi süreci, özellikle geniş bant teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla önemli ilerleme kaydetmiştir. 2021'de geniş bant bağlantısına sahip hanelerin oranı %92'ye, düzenli internet kullanan nüfus oranı ise %77'ye ulaşmıştır. Ancak 2022'de kadınların internet kullanım oranı %81 iken, erkeklerde bu oran %89'dur. Bu 8 puanlık fark, özellikle kırsal bölgelerde daha da artmakta ve kadınların dijital ekonomiye katılımını

sınırlamaktadır. Bu farkın altında yatan nedenler arasında, kadınların istihdam oranlarının düşük olması, dijital beceri geliştirme fırsatlarına erişimde karşılaştıkları engeller ve toplumsal cinsiyet normlarıyla şekillenen ev içi rollerin ağır basması yer almaktadır (Dierks, 2023).

Arap Devletleri'nde de benzer bir durum gözlemlenmektedir; kadınların %65'i, erkeklerin ise %75'i internete erişebilmektedir. Bu 10 puanlık fark, dijital uçurumun cinsiyet boyutunun yalnızca teknik kapasite değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet eşitsizlikleri ile ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Bölgede, kadınların dijital alanda karşılaştığı başlıca sorunlar arasında çevrimiçi taciz riski, aile ve toplum baskısı, dijital eğitim fırsatlarının sınırlı oluşu ve kadın girişimcilerin dijital pazarlara erişimindeki kısıtlamalar bulunmaktadır (Dierks, 2023).

Küresel düzeyde bakıldığında, 2021 yılı itibariyle dünya nüfusunun yaklaşık %40'ı internetten yararlanmamaktadır. Bu gruplar arasında kadınlar, kız çocukları, engelli bireyler, yaşlılar, yoksulluk içinde yaşayan topluluklar ve en az gelişmiş ülkelerdeki bireyler yoğun şekilde yer almaktadır. Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH) bağlamında dijital eşitlik, yalnızca bilgiye erişim hakkının korunması değil, aynı zamanda kadınların ekonomik, sosyal ve kültürel hayata eşit katılımını mümkün kılan bir ön koşuldur. Dijital cinsiyet uçurumu kapatılmadığı sürece, kadınların ekonomik olarak güçlenmesi ve toplumların sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşması ciddi şekilde sekteye uğrayacaktır (Dierks, 2023). Dolayısıyla internet erişimindeki cinsiyet farklarının azaltılması, yalnızca teknik altyapının geliştirilmesiyle değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet eşitliğini önceleyen politikaların hayata geçirilmesiyle mümkündür. Eğitimde fırsat eşitliği, dijital beceri kazandırma programları, çevrimiçi güvenlik önlemleri ve kadın girişimcilerin dijital ekonomiye katılımını teşvik eden stratejiler, bu uçurumun kapatılmasında kritik rol oynamaktadır (Petrosyan, 2023).

2.2.2 Toplumsal Cinsiyet Kalıp Yargıları Ve Çevrimiçi Taciz

Toplumsal cinsiyet, yıllarca geleneksel rollerle belirlenmiş, cinsiyet eşitsizliği temellidir. Ancak siber dünya, bu geleneksel normları sorgulamamıza ve değiştirmemize olanak tanıyan bir platform olarak ortaya çıkmaktadır.

Siber dünya, bireyler arasında cinsiyete dayalı ayrımcılığın ve rollerin yeniden üretilmesine zemin hazırlayabilmektedir. Sosyal medya platformları ile dijital oyunlar, cinsiyetle ilgili kalıplaşmış rolleri ve ayrımcılığı pekiştirme eğiliminde olabilir. Bu platformlarda, belirli cinsiyet özelliklerine dair stereotiplerin sıkça vurgulanması, bireylerin bilinçaltında bu kalıpları güçlendirebilir. Bununla birlikte, aynı platformlar, bireylerin bu kalıplaşmış rolleri sorgulamaları ve yeni bakış açıları geliştirmeleri için bir alan da sunmaktadır. Geleneksel cinsiyet rolleri, dijital ortamlarda daha kolay bir şekilde sorgulanabilir ve esnetilebilir hale gelmektedir. Özellikle sosyal medya ve oyunların etkileşimli yapısı, bireylerin toplumsal cinsiyet rollerine dair alışılmış kalıpları gözden geçirmesine ve bu rolleri değiştirmesine olanak tanımaktadır. Böylece toplumda sürekli olarak yeniden üretilen cinsiyet rolleri, siber dünyada yeni formlar kazanarak dönüşmektedir. Bu sayede bireylerin kendilerini bu rollerin ötesinde tanımlayabilmelerine katkıda bulunmaktadır (Powell ve Henry, 2017). Örneğin, sosyal medyada kadınlar güçlü liderler olarak temsil edilebilir, erkeklerse duygusal, bakıcı rollerde gösterilebilir. Bu, toplumun klasik normlarına meydan okuyarak cinsiyet eşitliğine doğru bir adım atmaktadır. Siber dünya, bireyleri cinsiyetlerine göre ayrılmaktan ziyade, birbirlerini anlamayla empati geliştirme konusunda teşvik etmektedir. Online platformlarda farklı cinsiyet kimlikleri ve ifadeleri serbestçe paylaşılabilir, bu da insanların birbirlerini daha iyi anlamalarına özellikle toplumsal çeşitliliğe daha fazla değer vermelerine yol açmaktadır (Delal ve Abanoz, 2022). Ayrıca, siber dünya cinsiyet çeşitliliğini görünür kılmak için bir alan sunmaktadır. LGBTQ+ bireyler, online ortamlarda daha fazla görünürlük kazanabilmekte ve kendi cinsiyet kimliklerini özgürce ifade edebilmektedirler.

Siber dünyanın yaşamımıza sağladığı olumlu katkılar, aynı zamanda bir dizi olumsuz durumu da beraberinde getirmektedir. Günümüzde toplumsal cinsiyet stereotiplerinin ve çevrimiçi tacizin yaygınlaştığı bir alan haline gelen siber dünya, özellikle kadınlar ve kız çocukları, çeşitli şekillerde gerçekleşen çevrimiçi istismarın maruz kaldığı orantısız bir şekilde artan bir hedef haline getirmektedir.

Çevrimiçi taciz, bireylerin dijital ortamda, genellikle sosyal medya, forumlar, mesajlaşma uygulamaları veya çevrimiçi oyunlar aracılığıyla, istenmeyen, saldırgan, aşağılayıcı veya tehdit edici davranışlara maruz

bırakılmasıdır (Citron, 2014). Bu taciz, sözlü hakaretlerden ısrarlı siber takibe, cinsel içerikli mesajlardan özel verilerin ifşa edilmesine kadar geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Çevrimiçi cinsel taciz ise geniş bir yelpazede görülen davranışları içermektedir. Bu davranışlar arasında, bireylerin özel görüntülerinin veya mesajlarının onayları dışında paylaşılması veya yayılması, cinsiyet veya cinsel yönelimle ilgili istenmeyen yorumlar, görüntüler veya nefret söylemleri, istenmeyen cinsel yorumlar, şakalar veya imalar, bireyin onayı olmaksızın cinsel içerikli mesajların veya görüntülerin gönderilmesi, cinsel içerikli veya cinsel yaşama dair söylentilerin yayılması, ısrarlı siber takip, istenmeyen cinsel talepler veya teklifler, birey üzerinde tehdit veya şantaj yoluyla cinsel baskı oluşturma, cinsel saldırı tehditleri, istenmeyen cinsel sorular gibi davranışlar bulunmaktadır. Farklı yaş grupları ve kültürlerde gerçekleştirilen bir dizi araştırma, çevrimiçi cinsel tacizin giderek artan bir sıklıkla ortaya çıktığını göstermektedir. Bu durum, dijital dünya ve gerçek dünyada meydana gelen cinsel taciz arasında benzerlikler olduğunu ortaya koymaktadır. Çoğu zaman, cinsel tacize uğrayan bireyler genellikle kadınlar, failler ise genellikle erkekler olarak tanımlanmaktadır (Esen, Öztürk ve Kaval, 2023). Bu durum, çevrimiçi cinsel tacizi ciddi bir sorun olarak vurgularken, aynı zamanda cinsiyet temelli bir mesele olarak da öne çıkmaktadır.

Toplumsal cinsiyet normları, çevrimiçi platformlarda cinsel tacizi tetiklemekte ve desteklemektedir. Çevrimiçi taciz aracılığıyla toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin artması, bireylerin ve grupların çevrimiçi tacize karşı korunmak için çeşitli stratejiler geliştirmesine neden olmuştur. Sosyal medya ağları kendi "çevrimiçi taciz" politikalarına, cezalarına ve kısıtlamalarına sahip olsa da, çoğu zaman çevrimiçi tacizle mücadelede etkili olmamaktadır. Bu da bireyleri ve grupları, çevrimiçi tacizle başa çıkmak adına otosansür uygulamaya, paylaşımlarını yorumlara kapatmaya, içeriklerini sınırlamaya veya sosyal medya hesaplarını kapatmaya yönlendirebilmektedir. Çevrimiçi taciz, gündelik hayatta karşılaşılan şiddet veya taciz eylemlerinden daha kalıcı ve uzun süreli etkilere sahip olmaktadır. Çevrimiçi ortamda meydana gelen taciz içerikli söylemlerin, hızla yayılması ve kontrol dışına çıkması, mağdurların uzun bir süre etkilenmesine yol açmaktadır. Çevrimiçi tacizin niteliği ve boyutu arttıkça, kişilerin günlük yaşamlarını etkileyebileceği hatta işlerini bırakmalarına yol açabileceği görülmektedir. Çevrimiçi tacizin çok boyutlu doğası, bu alanlarda

meydana gelen taciz içerikli mesajların incelenmesine, yorumlanmasına ve çevrimiçi tacizin doğasını anlamaya yönelik olmuştur (Demir ve Öztürk, 2023).

2.2.3 Dijital Alanda Cinsiyete Dayalı Şiddet

Son yıllarda, hem dünya genelinde hem de Türkiye’de, insan yaşamının her aşamasında bireysel ve toplumsal düzeyde şiddetin kayda değer bir artış gösterdiği bilinmektedir. Bu durum, endişe verici bir nitelik taşımaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO), 3 Ekim 2002 tarihinde yayımladığı ilk Dünya Şiddet ve Sağlık Raporu ile şiddet sorununu küresel düzeyde ele alan kapsamlı bir analiz sunmuştur. Bu raporun ardından, 30'dan fazla ülke, ulusal tanıtım faaliyetleri düzenlemiş ve politika geliştirme süreçlerinde raporu tartışma gündemine almıştır. Ayrıca, Dünya Sağlık Asamblesi, Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yüksek Komiserliği ve Afrika Birliği gibi uluslararası platformlarda raporun uygulanmasını ve onaylanmasını destekleyen çeşitli kararlar kabul edilmiştir. Şiddetin en kapsamlı tanımı Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından yapılmıştır. "Kişinin kendisine, başka bir kişiye veya bir grup veya topluma karşı fiziksel güç veya kuvvetin tehdit veya fiili olarak kasıtlı olarak kullanılması, yaralanma, ölüm, psikolojik zarar, gelişme bozukluğu veya yoksunlukla sonuçlanması veya sonuçlanma olasılığının yüksek olması." olarak şiddeti tanımlamıştır (WHO,2002)

İnsanlık tarihi boyunca var olan şiddet, bazen fiziksel bazen de psikolojik düzeyde kendini göstermektedir. Şiddet olgusu yaşamın her alanında kendini gösterse de Türkiye’de ve dünyada en çok kadına yönelik şiddet şeklinde karşımıza çıkmaktadır.

1993 yılında Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından oylamaya sunulmadan kabul edilen "Kadınlara Yönelik Şiddetin Ortadan Kaldırılmasına Dair Bildirge"nin 1. maddesi, kadına yönelik şiddeti tanımlar. Bu tanıma göre, kadınlara yönelik şiddet, kamusal ya da özel alanda meydana gelebilen, kadınlara yönelik fiziksel, cinsel veya psikolojik zarar ya da acı doğuran ya da doğurması muhtemel olan her türlü eylemdir. Bu tür şiddet, kadınları tehdit etme, baskı uygulama veya özgürlüklerinden keyfi bir şekilde yoksun bırakma gibi cinsiyete dayalı eylemleri de kapsamaktadır. Bu tanım, kadına yönelik şiddeti toplumsal cinsiyet temelli bir insan hakları ihlali olarak ele almaktadır. Bununla birlikte

kadınların güvenlik ve özgürlük haklarının korunması gerekliliğine dikkat çekmektedir (BM,1993).

Kadınlar fiziksel, duygusal, ekonomik ve cinsel alanlarda çeşitli şiddet türleriyle karşı karşıya kalmaktadır. Kadına yönelik şiddetle ilgili raporlar, kadınların şiddete maruz kalma oranlarının her geçen gün arttığını, bunun hemen hemen her sosyokültürel ve ekonomik düzeyde yaşandığını belirtmektedir (Çelebi, Sarıkahya, Özbay ve Tosun, 2024).

Kadına yönelik şiddet, özellikle yakın partner şiddeti ve cinsel saldırılar, küresel düzeyde önemli bir halk sağlığı sorunu olmanın yanı sıra kadınların temel insan haklarının ihlalini de içermektedir. Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) yayınladığı verilere göre, dünya genelindeki kadınların yaklaşık üçte biri (%30) yaşamları boyunca fiziksel veya cinsel partner şiddetine ya da partner dışı cinsel saldırıya maruz kalmaktadır. Bu şiddetin büyük bir kısmı, yakın partner tarafından uygulanmaktadır. İlişkide olan 15-49 yaş grubundaki kadınların yaklaşık üçte biri (%27), partnerleri tarafından fiziksel veya cinsel şiddet gördüğünü belirtmektedir. Kadına yönelik bu şiddet biçimleri, kadınların fiziksel, ruhsal, cinsel ve üreme sağlığını olumsuz etkilemekte; ayrıca bazı durumlarda HIV bulaşma riskini de artırabilmektedir. Kadına yönelik şiddet, önlenabilir bir olgu olarak ele alınmalıdır. Sağlık sektörü, bu şiddete maruz kalan kadınlara kapsamlı sağlık hizmetleri sunmak ve ihtiyaç duyabilecekleri destek hizmetlerine yönlendirmek açısından kritik bir başlangıç noktası olarak önemli bir rol üstlenmektedir (WHO, 2024).

Kadına yönelik şiddetin yaygınlığını belirlemeye yönelik birçok uluslararası, bölgesel ve ulusal düzeyde araştırma yapılmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü'nün 2021 tarihli “Kadına Yönelik Şiddet Yaygınlık Tahminleri” raporuna göre, dünya genelinde 15 yaş üstü kadınların yaşamlarının herhangi bir döneminde yakın partner şiddetine maruz kalma oranı %26'dır; 15-49 yaş arasındaki kadınlar için ise bu oran %27'dir. Güney Avrupa'da yaşam boyu şiddet oranı %16 ile en düşük seviyede iken, Güney Asya'da %35 ile en yüksek seviyededir. Son 12 ayda şiddet oranları açısından ise Sahra Altı Afrika %20 ile en yüksek, Avustralya ve Yeni Zelanda %3 ile en düşük orana sahiptir.

BM Ekonomik ve Sosyal İşler Dairesi'nin (2020) raporuna göre, 15-49 yaş arası kadınların %18'i son 12 ay içinde yakın partner şiddetine maruz kalmıştır. Kadına yönelik şiddet, ülke ve bölgeye göre değişiklik gösterse de Güney Asya, Pasifik ve Sahra Altı Afrika'da daha yaygındır. Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP, 2020) verileri, şiddetin insani gelişmişlik düzeylerinden bağımsız olarak küresel bir sorun olduğunu ortaya koymaktadır; orta insani gelişmişlik seviyesindeki ülkelerde yakın partner şiddeti %30,5, düşük gelişmişlik düzeyindeki ülkelerde %31,6 ve en az gelişmiş ülkelerde %38,3 olarak saptanmıştır.

Türkiye özelinde, 2008 ve 2014 yıllarında yapılan araştırmalar, her 10 kadından yaklaşık 4'ünün yaşamlarının bir döneminde partneri tarafından fiziksel ve/veya cinsel şiddete uğradığını ortaya koymaktadır. Yüksek risk grupları arasında 15-24 yaş arası genç kadınlar, düşük eğitim seviyesine sahip olanlar, boşanmış veya ayrı yaşayanlar, 18 yaşından önce evlenenler, ücretli bir işte çalışmayanlar ve düşük refah düzeyine sahip olanlar öne çıkmaktadır. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı'nın (2014) verilerine göre, Türkiye genelinde kadınların %36'sı fiziksel, %12'si cinsel şiddet gördüğünü, %38'i ise bu iki şiddet türünden en az birine maruz kaldığını belirtmiştir. Duygusal şiddet ve istismara maruz kalma oranı %44 olup, bölgelere göre %35 ile %54 arasında değişmektedir.

2008-2014 döneminde Türkiye'de fiziksel şiddet oranı %39'dan %36'ya, cinsel şiddet oranı ise %15'ten %12'ye düşmüştür. Kentlerde fiziksel şiddet oranı %35, kırdaki ise %37,5 olarak gözlemlenmiştir; 2008'de bu oranlar sırasıyla %38 ve %43'tür. Eğitim seviyesi ile şiddet arasında belirgin bir ilişki bulunmakta, eğitimsiz kadınlar arasında fiziksel veya cinsel şiddet oranı %43 iken, lisans ve lisansüstü eğitim seviyesinde bu oran %21'e düşmektedir. Araştırmalar, yaş arttıkça ve eğitim seviyesi düştükçe cinsel şiddet riskinin yükseldiğini; boşanmış veya ayrı yaşayan kadınların cinsel şiddete maruz kalma oranlarının diğer gruplara göre daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır (Kadının Statüsü Genel Müdürlüğü, 2021).

2024 yılı itibarıyla Türkiye'de kadına yönelik şiddet, önceki yıllarda olduğu gibi önemli bir toplumsal sorun olmaya devam etmektedir. Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu'nun verilerine göre, 2024 yılında erkekler

tarafından en az 394 kadın öldürülmüş ve 259 kadın şüpheli bir şekilde ölü bulunmuştur. Ölümlerin %57'si kadınların kendi evlerinde gerçekleşmiş, %71'i ise aile bireyleri tarafından işlenmiştir. (Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu, 2024).

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından yayımlanan "İstatistiklerle Kadın, 2024" raporuna göre, kadınların %36'sı yaşamlarının herhangi bir döneminde fiziksel şiddete uğramış, %12'si cinsel şiddete maruz kalmıştır. Duygusal şiddet ve istismara uğrama oranı ise %44'tür . (TÜİK, 2024).

Ipsos'un 2024 Türkiye'yi Anlama Kılavuzu araştırmasına göre, toplumda her 2 kişiden biri, kadınların hayatın her alanında erkek şiddetine maruz kaldığını belirtmektedir. Kadınların %35'i gündüzleri, %49'u ise gece vakitlerinde tek başına dışarıdayken güvende hissetmediğini ifade etmektedir. (IPSOS, 2024).

Geleneksel yüz yüze iletişimde ortaya çıkan şiddet olgusu, dijital iletişim teknolojilerinin günlük yaşantımıza daha fazla entegre olmasıyla birlikte sanal dünyaya da taşınmıştır. Dijital platformlarda gelişen ve giderek yaygınlaşan şiddet türleri, literatürde “dijital şiddet” olarak adlandırılan yeni bir olguyu ortaya çıkarmıştır. Bu olgu, bireylerin sanal ortamda da fiziksel dünyada karşılaştıkları şiddet türlerine maruz kalabileceğini göstermektedir (Barındık, 2021). Dijital şiddet, sıklıkla sosyal medya ve diğer dijital platformların kötüye kullanılması yoluyla gerçekleşmekte olup, literatürde “siber şiddet, siber zorbalık, siber taciz, siber tartaklama, sanal şiddet, sanal zorbalık, çevrimiçi şiddet ve elektronik zorbalık” gibi çeşitli kavramlarla ifade edilmektedir (Seçgin ve Selçuk, 2023). Bu durum, geleneksel şiddet türlerinin dijital ortamda da devam ettiğini ve kadınların yalnızca fiziksel mekânlarda değil, aynı zamanda sanal ortamlarda da güvenlik riski altında olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, kadına yönelik şiddetle mücadelede dijital şiddetin de dikkate alınması, günümüz iletişim teknolojilerinin hızlı gelişimiyle birlikte giderek önem kazanmaktadır.

Dijital şiddet, genel olarak “dijital medya üzerinden zarar veya rahatsızlık verme amacıyla başka bireylere karşı düşmanca tavırlar sergileyerek saldırgan davranışlarda bulunmak” şeklinde tanımlanmaktadır. Bu tür davranışlar, tekrarlı ve saldırgan mesajlar göndermek, bireyin onurunu zedelemek, saygınlığını

bozmak amacıyla asılsız iddialarda bulunmak, yalan söylemek, birini taklit etmek veya kişisel bilgilerini izinsiz olarak paylaşmak gibi biçimlerde ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca, bireyleri çevrimiçi topluluklardan dışlamak, fotoğraflarını istismar etmek, cinsel içerikli veya aşağılayıcı yorumlarda bulunmak, tehditler savurmak, iletişim araçları veya sosyal medya üzerinden küfürlü dil kullanmak, nefret mesajları göndermek ve rahatsız edici şekilde takip etmek gibi davranışlar da dijital şiddetin örnekleri arasında yer almaktadır (Seçgin ve Selçuk, 2023). Kadına yönelik dijital şiddet, bu çeşitli biçimlerle özellikle ciddi bir toplumsal sorun olarak öne çıkmaktadır.

Modern iletişim teknolojilerinin sunduğu imkanlar, dijital şiddetin hızla yayılmasına zemin hazırlamıştır. Telefon, bilgisayar ve tablet gibi cihazlar ile sosyal medya, e-posta ve bloglar aracılığıyla gerçekleştirilen tehdit, taciz, şantaj ve ayrımcılık eylemleri, kadınların dijital dünyada karşılaştığı başlıca riskler arasında yer almaktadır. Tarihsel olarak kadının erkeğin “öteki”si olarak konumlandırıldığı dönemlerde medya bu algıyı pekiştirmiştir; günümüzde ise yeni medya araçlarının gelişimi, kadına yönelik şiddet vakalarının dijital ortamda artmasına yol açmaktadır. Toplumsal cinsiyet stereotiplerinin çevrimiçi ortamda sürekli dolaşımda olması, dijital şiddetin kadınlar üzerinde daha sık ve yoğun görülme olasılığını artırmaktadır. Bu bağlamda, dijital şiddet, ataerkil düzenin, cinsiyet rollerinin ve kadın üzerindeki egemenliğin sürdürülmesine hizmet eden bir mekanizma olarak da değerlendirilebilir. Birleşmiş Milletler, 2030 yılına kadar cinsiyet eşitliğinin sağlanması hedefi doğrultusunda, kadına yönelik dijital şiddetin bu hedefi olumsuz etkileyebileceğini vurgulamaktadır (Sarışın, 2022).

Uluslararası araştırmalar, dijital şiddetin kadınlar üzerindeki etkilerini açıkça ortaya koymaktadır. Almanya’da 10-50 yaş arası internet kullanıcıları üzerinde gerçekleştirilen bir çalışmada, çevrim içi mağduriyetin bireyler üzerindeki stres düzeyi, mağdurun kişilik özellikleri ve olayın niteliği bağlamında değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçları, kadınların erkeklere göre daha yüksek oranda mağduriyet yaşadığını göstermiş; kadınların %81,5’i sözlü tacize, %68,3’ü ise cinsel tacize maruz kalmıştır (Müller, Hansen ve Voss, 2012). Temur Şimşek’in 2018 tarihli çalışmasında Ekrem ile Güneri tarafından vurgulanan bulgulara göre, kadınlar %59,8’i siber şiddetle karşılaşmış, %86,9’u istenmeyen

mesajlara ve %58,4'ü cinsel içerikli mesajlara maruz kaldıklarını dile getirmişlerdir. Kadınlar, en çok karşılaştıkları dijital şiddet türlerini, kişisel bilgilerinin üçüncü taraflarca izlenmesi ve istenmeyen cinsel içerikli mesajlara maruz kalmak olarak tanımlamışlardır. Türkiye'de internet kullanan kadınların maruz kaldığı dijital şiddetin nedenleri ve kadınların bu şiddetle başa çıkma davranışlarına dair bir araştırma da benzer sonuçları ortaya koymuştur. Kadınların en fazla maruz kaldığı dijital şiddet vakalarının, tanınmayan kişiler tarafından gönderilen istenmeyen mesajlar, yakın çevredeki kişilerin kadınların özel alanını ihlal etmeleri ve kadınların kendilerini ifade etme şekillerine müdahale edilmesi olduğu belirlenmiştir (Ekrem ve Güneri, 2021).

Dijital şiddetin farklı boyutları, gençler arasında da yaygın olarak gözlemlenmektedir. Basting ve arkadaşlarının (2023) çalışması, gençlerin dijital şiddeti nasıl algıladıklarını ve hangi davranışları sınırı aşan şiddet olarak gördüklerini incelemiştir. Bulgular, flört ilişkilerinde partnerlerin sürekli iletişim talebinin, bireylerin okul veya iş gibi sorumluluklarını yerine getirmelerini zorlaştırmasının ve hızlı yanıt vermediklerinde suçluluk hissettirilmesinin, gençler açısından sınırı aşan davranışlar olarak değerlendirildiğini göstermektedir. Ayrıca, partnerin sosyal medya kullanımını kontrol etmesi, iletişim kuracak kişiler ve paylaşılacak fotoğraflar üzerinde kural koyması ve gün içindeki faaliyetlerin ve konunun sürekli takip edilmesi de dijital şiddet kapsamında değerlendirilen tutumlar arasında yer almaktadır (Basting, 2023).

Woodlock ve diğerleri, teknolojinin kadınları denetlemek, gözetlemek aynı zamanda korkutmak amacıyla kullanıldığını ifade etmiştir. Ayrıca, gençler arasında teknolojinin kontrol ve kıskançlık duygularını artırdığı, çevrimiçi taciz, takip ve gözetlemenin yaygın olduğu gözlemlenmiştir. Pandemi döneminde Hacettepe Üniversitesi'nin raporuna göre, kadınların yüzde 40'ı şiddete maruz kalmıştır. Ayrıca, kadınların üçte biri ısrarlı takip mağduru olmuştur. "Hayalet olmak" olarak adlandırılan bu takip biçimleri, telefon aramalarını içerirken, kısa mesajlar, mektuplar, e-postalar, sosyal medya takibi ve hatta iş veya ev ziyaretleriyle devam etmektedir. Bu durum, farklı yaş gruplarındaki kadınları etkileyen çeşitli takip biçimlerini ortaya koymaktadır (Woodlock, McKenzie, Western ve Harris, 2020).

Türkiye’de yapılan anket çalışmaları, dijital şiddetin yaygınlığını ve kadınlar üzerindeki etkilerini daha net ortaya koymaktadır. Çorum’da 488 kadın katılımcının neredeyse tamamı dijital şiddete maruz kaldığını belirtmiş; katılımcıların çoğu hukuki yollar yerine bloklama ve engelleme gibi bireysel yöntemleri tercih etmişlerdir. Bununla birlikte, %76,8’i yaşadıkları dijital şiddet deneyimlerini yakın çevreleriyle paylaşmıştır. Bu durum, kadınların dijital şiddetle mücadelede büyük ölçüde yalnız kaldığını ve hukuki süreçlerden uzak durduklarını göstermektedir (Kantar, 2023).

Meral Çalış Duman’ın (2023) sistematik literatür taraması da dijital şiddetin toplumsal ve bireysel boyutlarını desteklemektedir. 2015 sonrası İngilizce makaleler ve tezler incelenmiş; siber zorbalık, cinsel taciz, çevrimiçi tehdit ve dijital gözetim öne çıkan dijital şiddet türleri olarak belirlenmiştir. Çalışmalar, toplumsal cinsiyet eşitsizliği, kadınların psikolojik etkilenmeleri (kaygı, depresyon, özgüven kaybı) ve sosyal medya kullanımıyla mahremiyet ihlallerine odaklanmıştır. Bulgular, kadınların erkeklere kıyasla dijital şiddete daha yüksek oranda maruz kaldığını teyit etmektedir (Duman, 2023).

Türkiye’deki farklı araştırmalar da dijital şiddetin toplumsal yaygınlığını ortaya koymaktadır. Elde edilen veriler, her beş kişiden birinin dijital şiddet yaşadığını göstermekte olup, özellikle gençler arasında bu durum daha belirgindir: 15-17 yaş grubundaki her beş gençten biri, 18-32 yaş grubundaki her üç genç dijital şiddete uğramaktadır. Kadınlar cinsiyetleri ve fiziksel görünüşleri nedeniyle, erkekler ise siyasi görüşleri nedeniyle dijital şiddetin hedefi olmaktadır. Katılımcıların %51’i yazılı, sesli veya görüntülü taciz mesajları aldıklarını, %46’sı ise ısrarlı takip mağduru olduklarını bildirmiştir. Dijital şiddet eylemlerinin failleri çoğunlukla tanımadıkları kişiler veya çevrimiçi troller olup, en sık rastlanan platformlar Instagram (%53), Facebook (%35) ve Twitter (%19) olarak tespit edilmiştir. Dijital şiddetle başa çıkmada en yaygın yöntemler bloklama/engelleme (%65) ve uygulama içi şikâyet mekanizmalarının kullanımı (%39) olmuştur (Şener ve Abınık, 2021). Genel olarak, dijital şiddet kadınlar için yaygın bir tehdit oluşturmakta, farkındalık artırılması ve hukuki düzenlemelerin geliştirilmesi ihtiyacını açıkça göstermektedir. Kadınlar dijital şiddetle mücadelede genellikle yalnız kalmakta, güvenlik ve gizlilik sorunları

yaşamaktadır. Bu nedenle bireysel çözüm yöntemlerine başvurmaktadırlar. Sosyo-kültürel bir sorun olarak dijital şiddetin ele alınması, gelecekte yapılacak araştırmaların daha fazla nicel veriyle desteklenmesini, farklı ülke örnekleriyle karşılaştırmalı çalışmalar yapılmasını ve dezavantajlı kadın gruplarına odaklanılmasını gerektirmektedir.

2.3 Siberfeminizm

2.3.1 Siber Dünya: Toplumsal İlişkilerin Dijitalleşmesi

"Siber" kelimesi, Oxford Sözlüğü'ne göre, sanal gerçeklik, bilgi teknolojileri ve bilgisayarlarla ilişkilendirilen bir terim olup, bu kavramları içererek bilgisayar ile bilgisayar ağlarını açıklamayı amaçlar. Bu kelime, hayatımıza son çeyrek yüzyılda girmiş olup, genellikle bilgisayar ve internetle ilgili her şeyi tanımlamak için kullanılmaktadır (Oxford English Dictionary, t.y. <https://www.oed.com/>) "Siber" terimi, Norbert Wiener'in 1948'de yayımlanan "cybernetics" adlı eseriyle literatüre girmiştir (Wiener, 1948). Wiener, eserinde bu terimi, hayvanlar ve makineler arasındaki kontrol ile iletişim süreci olarak tanımlamıştır. Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte, insanların makineleri uzaktan kontrol etme isteği, insansız savunma sistemlerinin ve sanayinin gelişimi, düşük maliyetler ile yüksek kar beklentileri, "siber" kavramının ilk etapta otomasyonla ilişkilendirilmesine yol açmıştır. Ancak zamanla, makinelerin insanların verdiği kararlara benzer kararlar alabilmesini sağlamak amacıyla geliştirilen yeni arayüzler, bu kavramın hızlı bir evrim geçirmesine neden olmuştur. Wiener'in eseri aracılığıyla literatüre giren "siber" kavramı, günümüzde hayatımızın önemli bir unsuru haline gelmiştir (Baştuğ, 2023). Bu kavramın hayali olup olmadığı, o dönemin şartları ve teknolojik altyapısı göz önüne alındığında, tartışmaların odağını oluşturmuştur. Ancak, 21. yüzyıl ile birlikte siber kelimesi, hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Günümüzde siber dünya, toplumsal ilişkilerin ve normların giderek dijitalleştiği bir platforma dönüşmüş durumdadır. Bu değişim, bireylerin ve toplumların yaşam biçimlerini etkileyerek, beraberinde yeni sorumlulukları getirmiş aynı zamanda güvenlik endişelerini de gündeme taşımıştır (Özbey, 2022). Online mekanlar, bireylerin etkileşimlerini şekillendirirken, aynı zamanda toplumsal cinsiyet ilişkilerini de etkilemekte ve bu ilişkiler dijital mekanlarda kendine özgü bir dinamizm

kazanmaktadır. Bu dijital evrende var olan toplumsal cinsiyet ilişkileri, siber dünya ile birlikte karmaşık bir hal almaktadır. Bireyler, dijital etkileşimlerinde karşılaştıkları normlar ve beklentiler konusunda şekillenen toplumsal cinsiyet rolleriyle yüzleşmektedir.

Siberfeminizm, teknolojinin geliştiği ve internetin her alanda hız kazandığı bir toplumda ortaya çıkmıştır. Siber dünyada varlık gösteren siberfeminizm, kadın sorunlarını sosyal toplumdan siber topluma doğru taşıma amacını gütmüştür. Ataerkil yapı ve anlayışın siber uzantıları ve teknolojiyle birleşmesi, feminizm için bir açık oluşturmuş ve siberfeminizm de bu boşluğu doldurmak üzere ortaya çıkmıştır. Siberfeminizmin temel odak noktası, internet ve teknoloji aracılığıyla cinsiyet kimliklerinin karşılaştığı sorunlara yönelik çözümler geliştirmektir. Bu hareket, siber kültürün bireylerin cinsiyetsizleşebilme potansiyeli aracılığıyla ataerkile karşı bir direnç alanı oluşturduğunu savunmaktadır. Siborg beden kavramı, siber uzayın, bireylerin cinsiyetsizleşme potansiyeli ile cinsiyet eşitliği fırsatları sunabileceği tezini ileri sürmektedir. Haraway'in perspektifine göre, makine ve organizmanın birleşimi olan siborg, cinsiyetleri hem inşa etme hem de ortadan kaldırma yeteneğine sahiptir. Bu bağlamda, siber uzamda mevcut klişeleşmiş cinsiyet rollerini aşma, cinsiyet sınırlarını genişletme veya cinsiyetsizleşme, özgürlük hedefine yönelik ilk adımları içermektedir. Bu birleşim, siberfeminizmin özündeki temel meseleyi yansıtmakta olup, siber uzamın cinsiyetle ilgili normlarını sorgulayarak, değiştirerek özgürlüğü ve çeşitliliği teşvik etmeye odaklanmaktadır (Aydemir ve Genç, 2022).

Teknoloji ile toplumsal cinsiyet arasındaki ilişki incelendiğinde, tasarım ve kullanım süreçlerinde herhangi bir cinsel eğilim olup olmadığı sorusu ortaya çıkar. Literatürden elde edilen sonuçlara göre birçok teknolojinin karmaşık bir şekilde cinsiyetlendirildiği anlaşılmaktadır. Siberfeminizm, siber kültürün bir sonucu olarak ortaya çıkan bir gereklilik olarak bazıları tarafından değerlendirilirken, diğerleri içinse hayalperest bir iyimserlik biçiminde ele alınmaktadır. Bu hareket, feminist perspektifleri siber alanlara entegre etmeye çabalayarak, dijital dünyadaki cinsiyet eşitsizlikleri ve ataerkil kalıpların dijital ortama taşınmasına karşı durmaktadır. Siber feminizm, teknoloji ve cinsiyet politikalarının kesişiminde önemli bir rol oynayarak, dijital alanın daha adil, özgür ve eşitlikçi bir yer olmasını amaçlamaktadır (Luna ve Whetstone, 2024).

2.3.2 Siberfeminizmin Tarihi Ve Cinsiyetin Yeniden Tanımlanması

1990'lı yıllarda, teknolojik ilerlemeler feminist düşüncede çeşitli tartışmalara yol açmıştır. Bu tartışmaların bir sonucu olarak ortaya çıkan yeni bir alan, siberfeminizm olarak adlandırılmıştır. Siberfeminizm, kadınların kendi dil, imaj, program ve kimliklerini oluşturabilecekleri bir ortam sunarak iyimser bir perspektife sahiptir. Başka bir deyişle, internet artık baskıcı iletişim ortamlarına bir alternatif olarak görülmektedir. Kadınlar, dijital platformda özgürce ifade edebilme, kendi dil ve imajlarını oluşturabilme imkanına kavuşmuşlardır. Bu durum, teknolojinin sadece bir araç olmanın ötesinde, kadınların kendilerini özgürce ifade edebilecekleri bir alan haline geldiğini göstermektedir. Siberfeminizm, kadınların dijital dünyada varlıklarını güçlendirmeleri için önemli bir araç olmuş, teknolojiyi kadınların kendi hikayelerini yazmalarına, toplumsal cinsiyet normlarına meydan okumalarına ve dijital alanda daha etkili bir şekilde var olmalarına olanak tanıyan bir araç haline gelmiştir (Yöney, 2020).

Donna Haraway'ın "Manifesto for Cyborgs" ve Sadie Plant'ın "Zeros and Ones" adlı eserleri, siberfeminizmin temel metinleri olarak kabul edilmektedir. Ancak, Sandy Stone'un "The War of Desire and Technology" adlı çalışması da siberfeminizmin gelişimine önemli bir katkı sağlamıştır. Yine de, Haraway ve Plant genellikle siberfeminist düşüncenin "kurucu anneleri" olarak anılmaktadır (Varol, 2014).

Donna Haraway'ın 1980'lerde yayımlanan "Simians, Cyborgs and Women" adlı kitabındaki "Manifesto for Cyborgs" başlıklı makale, siberfeminizm, siberfeminist düşünce ve politika ile sanatsal uygulamalar için önemli bir kaynak olarak kabul edilmektedir. Haraway, teknolojinin ilerlemesi üzerine farklı görüşler sunarak yeni bir feminizm perspektifi geliştirmiştir. Bu perspektife göre, insan ve makine arasındaki sınırların giderek daha belirsiz hale gelmesi, kadın ve erkek gibi geleneksel cinsiyet kategorilerinin geçerliliğini yitirecektir. Haraway, "Tanrıça olmaktansa siborg olmayı tercih ederim" diyerek, cinsiyetin belirsizleştiği bir dünya hayal etmiş ve feministleri cinsiyeti vurgulayan ikonlardan vazgeçip cinsiyete kör bir yaklaşıma yönlendirmiştir (Gillis, Howie ve Munford, 2004). "Siborg" kavramı, Haraway için toplumsal cinsiyeti aşan bir varoluş biçimini ifade etmektedir. Ancak, toplumsal cinsiyeti aşan konumda bile

kadınlar, enformatik tahakküm adını verdiği bir sömürüye maruz kalmaktadır (Haraway, 2006).

Haraway, enformatik tahakkümü, dijitalleşen gözetim ve kontrole birleşerek gündelik hayatın vazgeçilemez bir parçası haline geldiğini belirtmektedir. Bu, tüm sosyal ilişkilerin bu temel yapı üzerinde şekillendiği anlamına gelmektedir, ki bu durum kadınları da içermektedir. Kadınlar, mevcut sömürü alanlarına ek olarak enformatik tahakkümle de karşı karşıyadır (Haraway, 2006). Teknolojik gelişmeler, kadınların sömürsünü ortadan kaldırmamış, sadece değiştirmiş hatta belki de daha az fark edilebilir hale getirmiştir. Bu bağlamda, siberfeminizm ile siborg kavramları, transhümanizm, posthümanizm, postgender gibi terimlerle ilişkilendirilerek, yeni tartışma ve eleştiri alanlarının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Haraway'ın siborg imgesi, et/metal karşıtlığının aşılması olarak ortaya çıkmış ve bu da “cinsiyet ötesi” olasılığına olanak tanımıştır. Siborg, sınırların ihlali, güçlü birleşmeler ve riskli olasılıklarla ilişkilidir. Bu, kimliğin parçalı yapısını tanıyan bir yaklaşım olarak kabul edilebilir, dolayısıyla cinsiyetin diğer toplumsal eşitsizliklerle birlikte var olmasına izin verir (Varol, 2014).

Susan Bordo, Haraway'ın teorisini eleştirirken, Haraway'ın ‘metinsel dans’ olarak adlandırdığı kavramın, dansçıyı belirli bir yöne yönlendirmediğini ileri sürer. Bordo ayrıca, Haraway'ın totalizasyonu reddetme ve çokluğu kabul etme yaklaşımını da sorgular. Bordo'ya göre, işaretlerin sınırsızca dolaşabilmesi durumunda, bu tür bir teorinin ‘fark’ ve ‘yerelleşme’ konularında başarısız olmaya mahkum olduğunu iddia etmektedir. Ancak, Haraway'ın savunduğu nokta tam da burada ortaya çıkmaktadır. Haraway'ın cyborg'u bilinçli bir şekilde sınırları reddeder ve kategorizasyonu tanımaz. Haraway'a göre, bu figürasyon, ikili karşıtlıkları belirsizleştirerek beyazlaştırmaktadır (Göksü, 2019). Bu yaklaşım, cyborg'un sınırlarının eksikliğini değil, bilinçli bir şekilde sınırların ve kategorilerin ötesine geçmeyi hedeflemektedir. Haraway'ın perspektifinden bakıldığında, sınırların olmaması, çeşitliliği ve çokluğu kucaklama kapasitesini arttırmaktadır. Bu, onun teorisinin, geleneksel normlardan ve sınırlardan kurtulma çabasının bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla, Haraway'ın cyborg'u, sınırları reddederek, çeşitliliği kucaklamayı ve heterojenliği vurgulamayı amaçlayan bir teorik çerçeve sunar. Bu tartışmaların çoğu, kimlik,

beden, bedenin sınırlılığı ve özgürlük temaları altında şekillenmektedir (Tayanç, 2022). Haraway'ın öne sürdüğü siberfeminist düşünce, kadınların teknolojik gelişmelerle birlikte maruz kaldığı yeni sömürü biçimlerini anlamak ve eleştirmek için önemli bir çerçeve sunmaktadır.

Bu teorik çerçeveden hareketle, teknolojinin toplumsal cinsiyet ilişkileriyle nasıl iç içe geçtiğini vurgulayan bir diğer önemli isim Judy Wajcman'dır. Judy Wajcman'ın TechnoFeminism adlı çalışması, teknolojinin toplumsal cinsiyet ilişkilerinden bağımsız bir alan olarak düşünülemeyeceğini ortaya koyar. Wajcman'a göre teknoloji, tarihsel olarak erkek egemen yapılar tarafından şekillendirilmiştir; ancak bu, teknolojinin değiştirilemez ya da yalnızca erkeklerin tekelinde bir alan olduğu anlamına gelmez. Aksine, feminist müdahaleler yoluyla teknolojinin yeniden tasarlanması mümkündür. Bu bakış açısı, teknolojiyi yalnızca eleştirilecek bir nesne değil, aynı zamanda dönüştürülebilecek ve feminist değerler doğrultusunda yeniden inşa edilebilecek bir toplumsal alan olarak görmeyi zorunlu kılar (Wajcman, 2004).

Teknolojinin kendisi nötr değildir; tasarım süreçlerinden kullanım pratiklerine, algoritmalarından veri işleme yöntemlerine kadar her aşamada toplumsal cinsiyet ilişkilerini içkin bir biçimde barındırır. Bu nedenle, feminist hareketin teknolojiye yaklaşımı yalnızca eleştirel değil, aynı zamanda kurucu bir nitelik taşır. Kadınların ve diğer dezavantajlı grupların deneyimlerini, ihtiyaçlarını ve taleplerini gözetten bir teknolojik tasarım anlayışı, daha eşitlikçi ve kapsayıcı bir toplumsal düzenin kurulmasına katkı sağlayabilir (Wajcman, 2004).

Wajcman'ın tespitleri özellikle günümüzde, yapay zekâ, algoritmalar ve veri bilimi gibi hızla gelişen alanlarda daha da önem kazanmıştır. Algoritmik önyargılar, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini yeniden üretme riski taşımakta; kadınlar, etnik azınlıklar ve farklı kimlik grupları dijital platformlarda ayrımcılığa maruz kalabilmektedir. Bu durum, teknolojinin yalnızca teknik bir alan değil, aynı zamanda iktidar ilişkilerinin yeniden üretildiği toplumsal bir zemin olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla siberfeminizm, yalnızca teorik bir yaklaşım değil, aynı zamanda günümüzün dijital kültüründe ve teknoloji politikalarında somut müdahale imkânları sunan pratik bir alan olarak öne çıkmaktadır (Wajcman, 2004). Bu bağlamda, Wajcman'ın techno-feminizm yaklaşımı ile siberfeminizmin

kesiřtięi nokta, teknolojiyi eleřtiren bir biimde zmlemekle yetinmeyip, aynı zamanda toplumsal cinsiyet eřitlięi ekseninde yeniden kurgulamayı amalamasıdır. Bylece teknoloji, yalnızca mevcut eřitsizliklerin yeniden retildięi bir ara deęil, aynı zamanda toplumsal dnřmn gl bir aktr olarak deęerlendirilebilir.

Sadie Plant, patriyarkal kltr iinde makinelerin kadınsı bir doęaya sahip olduęunu ileri srmektedir. Bu iddiasını, erkeklerin makineler zerindeki hkimiyet abaları ve makinelerin ngrlemez, kontrol edilemez yanları ile iliřkilendirir. Ona gre teknoloji yalnızca eril bir alan deęil, aynı zamanda kadınsı bir potansiyelin de tařıyıcısıdır. zellikle bilgisayarlar ve metinlerin ikili kodlama sistemi olan “1” ve “0” zerinden okunması tarihsel olarak eril bir dil ve mantık erevesinde deęerlendirilmiřtir; burada “1” retkenlięi, varlıęı ve pozitif simgelerken, “0” yokluęu, sessizlięi ve grnmezlięi temsil etmektedir. Plant, patriyarkal kltrn bu ikiliyi, erkeklięi retici ve belirleyici, kadınlıęı ise edilgen ve yok sayılan bir konuma yerleřtirerek srdrdęn vurgular (Plant, 1997). Ancak internetin ve hypertext teknolojisinin ortaya ıkıřıyla birlikte bu hiyerarřı altst olmaya bařlamıřtır. Hypertext sayesinde doęrusal olmayan, ok ynl ve aęsal bilgi aktarım biimleri mmkn hle gelmiř, ataerkil ve tekil anlatıların etkisi azalmıřtır. Plant, internetin kendisinin kadın olduęunu savunur ve teknolojiyi “siberfeminist enfeksiyona karřı korunmasız” olarak tanımlar (Plant, 1997). Yeni iletiřim teknolojileri, insanlar ve makineler arasındaki iliřkileri dnřtrmekle kalmayıp, aynı zamanda kadınlar ve erkekler arasındaki sınırları da esneten bir dinamizm sunmaktadır. Kullanıcıların farklı kimlikler zerinden kendilerini ifade edebilmesine olanak tanıyan bu dięital ortam, ataerkil endstriyel teknolojilerden ayrıřmakta ve kadınların zgrleřmesi iin alternatif yollar saęlamaktadır. Aę temelli dięital teknolojiler, hiyerarřik yapılardan ziyade yatay iliřkilenme biimleri zerine kurulduęu iin kadınlar ve teknoloji arasında alternatif baęların geliřmesine imkn tanımaktadır (Plant, 1997).

Plant’ın perspektifinde siber uzam, paralanmıř (postmodern) zelliklerin var olabileceęi bir alan olarak grlmekte ve kadınların zgrleřebileceęi, ataerkil dzene karřı direniř gsterebileceęi bir platform olarak tanımlanmaktadır. Bu baęlamda internet ve sanal ortam, yeni bir toplumun teknolojik temellerini oluřtururken, siberfeminizmde kadınların glenmesini ve zgrleřmesini

destekleyen bir araç işlevi görmektedir. Hatta bazı çalışmalarda, kadınların dijital çağa erkeklerden daha iyi adapte olabileceği ön kabulü gözlemlenmektedir (Elnur, 2022).

Plant, Sigmund Freud ve Jacques Lacan'ın kadınlara dair görüşlerini eleştirir. Freud'un kadınların Oedipus kompleksi yaşadığı ve penis eksikliğinin sorun teşkil ettiği görüşünü reddederken, Lacan'ın kadınları “tam olamayan, bir olmayan” veya “öteki/diğeri olma dışında bir yere sahip olamayan” olarak tanımlamasına da karşı çıkar. Plant, erkeği “1”, kadını ise “0” ile sembolize ederek, kadınların zeki makineler olduğunu, robotik olmadığını ve hiçbir zaman yalnızca “öteki/diğeri” olarak görülmemesi gerektiğini vurgular. Ona göre kadınlar, “0”ın sessizliğiyle özdeşleştirilen edilgenlikten çıkarak, ağısal yapılar içinde çoğulluğu, çeşitliliği ve karşılıklı etkileşimi temsil eden bir güç hâline gelmektedir (Plant, 1997). Sonuç olarak Plant, teknoloji ve kadınlık arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlayarak, patriyarkal kültürün öngördüğü edilgenlik çerçevesinden çok daha geniş bir alan sunduğunu ortaya koyar. Kadınları ikili düşüncenin sınırlarından kurtarmayı ve onlara eşit bir varoluş zemini sağlamayı hedefleyen Plant, siberfeminizm aracılığıyla kadınların güçlenmesini ve özgürleşmesini destekleyen bir vizyon sunmaktadır (Aydemir, 2020).

Sadie Plant'ın teknolojiyi kadınsı bir potansiyel alan olarak tanımlamasının ardından, siberfeminizmin görsel ve sanatsal boyutu, VNS Matrix kolektifi aracılığıyla öne çıkmıştır. 1991 yılında yayımladıkları Siberfeminist Manifesto for the 21st Century ile dikkat çeken VNS Matrix, patriyarkal düzeni kırmayı amaçlayan ironik ve radikal bir dil kullanmıştır (VNS Matrix, 1991). Kolektif, kendilerini “siberuzayın küfürbaz fahişeleri” olarak tanımlayarak, kadın bedeninin dijital kültürde yeniden kurgulanmasını, eril bakışa karşı bir direniş pratiği haline getirmiştir. Bu bağlamda sanat, siberfeminizm için yalnızca bir ifade aracı değil, teorik tartışmaların somutlaştığı bir direniş mecrası olarak işlev görmüştür (VNS Matrix, 1991)

VNS Matrix'in dijital oyunlar ve internet estetiğine yansıyan görsel çalışmaları, kadınların teknolojiideki görünmezliğini tersine çevirerek bedeni dijital mekânda politik bir araç hâline getirmiştir. Kolektifin eserlerinde “dijital bedeni istila eden virüs” metaforu, ataerkil kültüre karşı ironik bir saldırı olarak

öne çıkar. Bu çalışmalar, patriyarkal teknoloji kültürüne meydan okurken, kadınların dijital alandaki görünürlüğünü artırmayı hedeflemiştir (VNS Matrix, 1991)

Dijital sanat pratiklerinde bedenin parçalanması, yeniden birleştirilmesi ve sanal ortamda çoğaltılması, kadın bedeni üzerindeki ataerkil denetimi kırma çabasının bir parçası olarak değerlendirilmektedir. Siberfeminist sanat, kadının bedenini pasif bir nesne olarak değil, aktif bir özne olarak yeniden kurgulamaktadır. Örneğin, video sanatı, dijital kolajlar ve interaktif yerleştirmeler, kadınların teknolojiyle kurduğu ilişkinin farklı boyutlarını görünür kılmakta ve sanatın estetik bir ifade olmanın ötesinde politik bir müdahale biçimi olarak işlev görmesini sağlamaktadır (Hawthorne ve Klein, 1999).

Sonuç olarak, Sadie Plant'ın teorik çerçevesi ile VNS Matrix'in görsel pratiği bir araya geldiğinde, siberfeminizmin hem kuramsal hem de sanatsal boyutları birbirini desteklemekte; kadınların teknolojiyle kurduğu ilişkilerde özgürleşme, görünürlük ve çoğulluk olanaklarını ön plana çıkarmaktadır. Plant'ın teknolojiyi kadınsı bir güç olarak tanımlaması, VNS Matrix'in eserlerinde somut bir ifade bulmakta ve dijital ortamda kadınların güçlenmesini sağlayan bir bağlam yaratmaktadır.

Özetle, siberfeminizmin ortaya çıkışı, kadınların dijital dünyada güçlenmelerine yönelik önemli bir araç olmuştur. Ancak, teknolojinin gelişimi, yeni sömürü biçimlerini de beraberinde getirmiş ve enformatik tahakküm ile dijitalleşen gözetim, kadınları sadece mevcut sömürü alanlarıyla değil, aynı zamanda dijital alanda da zorlayıcı bir konuma getirmiştir. Enformatik tahakküm, kadınların dijital ortamda maruz kaldığı ayrımcılığı ve dijitalleşen gözetim, gizlilik haklarına yönelik tehditleri vurgulamaktadır. Bu noktada, siberfeminizmin dijital feminizmle nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak önemlidir. Dijital feminizm, kadın haklarına dijital medya ve teknoloji aracılığıyla odaklanan bir yaklaşımdır. Siberfeminizm, dijital dünyadaki sorunlara odaklanarak dijital feminizmin temellerini oluşturur. Bu iki akım arasındaki etkileşim, dijital dünyada kadınların haklarını savunmak için güçlü bir ittifakın oluşmasına katkıda bulunur. Bu şekilde, siberfeminizm ile dijital feminizm, kadınların dijital dünyadaki varlığını güçlendirmek ve dijital alanda adaleti sağlamak için birlikte çalışan,

birbirini tamamlayan iki güçlü hareket olarak ortaya çıkmaktadır. Bu hareketler, kadınların dijital alandaki haklarına yönelik tehditlere karşı bir dayanışma ağı oluşturarak, toplumsal değişim ve eşitlik için mücadelelerini sürdürmektedirler.

2.4 Dijital Feminizm: Tarihsel Perspektiften Bugüne

Günümüzde teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte, dijital dünya hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İnternet, sosyal medya platformları, dijital iletişim araçları gibi yeni alanlar, bize bilgiye hızlı erişim imkânı sunmaktadır. Teknolojinin gelişimiyle birlikte, bireyler de bu gelişimin ortaya koyduğu değişikliklere göre kendilerini düzenleme ve konumlandırma yoluna gitmektedir. Marshall McLuhan'a göre (2011), insanlığın kaderini insan değil teknoloji belirlemektedir, çünkü teknoloji insanın uzantısıdır. Aynı zamanda teknoloji insanların düşüncelerini, davranışlarını ve toplumsal inşalarını büyük ölçüde dönüştürmektedir. Bu perspektiften bakıldığında, teknoloji aslında insanların yeteneklerini ve algılarını genişletebilen bir araç olarak görülebilir (McLuhan, 2011).

Dijital platformlar da bu bağlamda önemli bir role sahiptir. Özellikle feminist hareket için dijital platformlar, mesajın yayılması, toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda farkındalık oluşturma ve kadınların sesini duyurma açısından büyük bir öneme sahiptir. Bu platformlar, kadınların görüşlerini ve deneyimlerini geniş bir kitleyle paylaşma imkânı sunmaktadır. Bu sayede, kadınlar toplumda daha görünür hale gelerek, cinsiyet eşitliği konusundaki mücadelelerini daha etkili bir şekilde sürdürebilmektedirler. Feminizm genel olarak, kadınların erkek egemen ve ataerkil dünyanın norm, değer, cinsiyetçi politikalarına karşı kendi aralarında dayanışma oluşturarak başlattığı bir mücadele olarak açıklanmaktadır. Teknolojinin ilerlemesiyle dijital dünya, feminizmin yayılması, kadınların seslerini duyurması ve toplumsal cinsiyet eşitliği mücadelesine katkı sağlaması açısından önemli bir platforma dönüşmüştür. Bu ortam, kadınların kendilerini ifade etmeleri, birbirleriyle dayanışma içinde olmaları ile toplumsal değişimi desteklemeleri için güçlü ve yenilikçi bir araç sunmaktadır (Erdem ve Karakoç, 2019). Dijital feminizmin gelişim ve dönüşüm süreçlerini anlamadan önce feminist düşüncenin tarihini anlamak önemlidir. Feminist hareket, tarihsel süreçte dört ana döneme ayrılmıştır. Her bir dönemde feminizm, ideolojik, sosyal ve politik değişimlerle şekillenmiş olup zamanla evrilen bir hareket olarak kendini

ortaya koymuřtur. Dijital feminizmin geliřimsel tarihini incelemek iin, bu dnemlerin her birindeki feminizmin nasıl evrildiğini anlamak, dijital platformlardaki feminizm tartışmalarını daha derinlemesine kavramamıza yardımcı olacaktır.

Birinci dalga feminist tartışmalar, 1789 Fransız İhtilali sonrasında ortaya ıkan İnsan Hakları Bildirgesi'ne yönelik eleřtirilerle başlamaktadır. İnsan Hakları Bildirgesi'nde kadınlara ve kadın haklarına yer verilmemesi, dnemin kadın yazarları ve aktivistleri tarafından tepkiyle karřılanmıřtır. Bu eřitlikten uzak duruřa karřı ıkan nemli isimlerden biri olan Olympe de Gouges, 1791'de yayımladıđı Kadın ve Kadın Yurttař Hakları Bildirgesi'nde kadınların da erkeklerle aynı haklara sahip olması gerektiğini belirtmiřtir (Gedik, 2020). Bununla birlikte, Mary Wollstonecraft'ın yazmıř olduđu Kadın Haklarının Bir Savunusu (Vindication of the Rights of Women) adlı kitabıyla Fransız İhtilali'nin temel ilkesi olan eřitliğin cinsiyetler arasında da uygulanması gerektiğine vurgu yaparak birinci dalga feminizmin esas temelleri atılmıřtır. Bu dnemin odak noktası, yasalar karřısında eřitliğin sađlanmasıydı. Kadınların oy kullanma hakkı, ynetimde sz sahibi olma hakkı, fırsat eřitliđi ilkesi bu dnemin nemli tartışma konularıydı (Akan ve Grhan, 2020).

İkinci dalga feminizm, 1960'larda ortaya ıkararak, birinci dalga feminizmin odak noktası olan yasal alandaki eřitliğin kadınların toplumsal ve zel alandaki sorunlarına deđinmediđi gerekesiyle ortaya ıkmıřtır. Simone de Beauvoir'ın "kadın dođulmaz, kadın olunur" szyle bařlayarak, kadınlar cinsellikleri ve bedenleri zerine konuřarak toplumsal cinsiyet normlarına meydan okumuřlardır. zellikle kadınların kendi deneyimlerini derinlemesine incelediđi, sađlık, eđitim, ocuk bakımı, krtaj ve tecavz gibi alanlara deđinildiđi, teoriden pratiđe dođru geiřte nemli bir dnem olarak bilinmektedir.

1990'lı yıllarda ortaya ıkan nc dalga feminizm, diđer feminist dalgalardan farklı olarak, toplumsal cinsiyet, sınıf, ırk, etnisite, cinsellik, milliyetilik, siyaset ve ekonomi gibi konulara deđinilmiřtir. Bu dnemde, sadece erkeklerin ayrıcalıkları eleřtirilmemiř, aynı zamanda "savař, gvenlik, ekonomik kalkınma, az geliřmiřlik, evre sorunları, sosyal eřitlik, toplumsal gruplara saygı, adalet ve eřitlik" gibi bir dizi konuda alternatif bakıř aılları geliřtirmeye de aba

göstermişlerdir (Akan ve Gürhan, 2020). Ayrıca, kadın hareketi içinde çeşitlilik ve kapsayıcılık ön plana çıkmış, Müslüman feministler, LGBTİ hareketleri ve Queer feminist tartışmalar gibi konular gündeme gelmiştir.

Günümüzde ise internet, e-mail, World Wide Web (www) üzerinden erişilen siteler ve sosyal medya ağları gibi dijital araçlar, hem insan topluluklarının hem de toplumsal hareketlerin, iletişim ve eylemlerini kökten değiştirmektedir. Bu dijital platformlar, insanların haberleşme biçimlerini etkilerken aynı zamanda yeni eylem yöntemlerinin de doğmasına fırsat sağlamıştır. (Bakan, 2019). Feminist mücadeleler 20. yüzyıl boyunca kadınların fiziksel olarak katıldığı gösteriler, tartışmalar ve sokak eylemleriyle yoğunlaşmıştır. Ancak, günümüzde teknolojik gelişmeler ve dijital medyanın artan kullanımıyla birlikte feminist aktivizmin boyutu değişmiştir. Dijital feminist aktivizm, bilgiyi yaymak, feminist farkındalığı artırmak ve katılımcıları harekete geçirmek amacıyla kullanılan yeni bir feminist aktivizm türü olarak ortaya çıkmıştır. İnsanlar, Facebook, Tumblr, Twitter, Instagram gibi çeşitli dijital medya platformları aracılığıyla feminist aktivizme katılarak seslerini duyurmaktadırlar. Bu yeni dalga, feminist harekete olan katkıları büyük olmuş, feminist farkındalığı artırmış ve kadın aktivistlerin mücadelesine önemli bir ivme kazandırmıştır (Gedik, 2020). Bu açıdan bakıldığında, dijital medya, feminist hareket için önemli bir güç olarak kabul edilirken, feminist düşüncenin gelecekteki evrimine de yön vermektedir.

2.4.1 Çevrimiçi Direnişten Feminist Aktivizm: Dijital Feminizmin

Dinamikleri Ve Zorlukları

Dördüncü dalga feminizmin başlangıcı belirli bir tarihle sınırlanamasa da, feminist teorisyenler ve tarihçiler genellikle yeni dalga'nın başlangıcını 2010'lu yıllar olarak kabul etmektedirler. Dördüncü dalga, ikinci ve üçüncü dalgaların mirasını devralırken, dijitalleşmenin sağladığı yeni imkânlarla özgün bir dinamizm yaratmıştır. Burada önemli olan, bu dalga'nın yalnızca kadınların internet kullanım oranlarıyla açıklanamayacağıdır; esas olarak çevrimiçi ağların feminist eylem, örgütlenme ve söylem üretimi için dönüştürücü bir alan haline gelmesi, dördüncü dalga feminizmi karakterize etmektedir (Gömceli, 2023).

Dijital feminist aktivizm, günümüzde siber feminizm, ağ feminizmi, çevrimiçi feminizm ve hashtag feminizm gibi çeşitli terimlerle ifade edilen bir kavramdır. Bu terimler, dijitalleşme ve feminizm arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amaçlı kullanılmaktadır. Dijital feminizm, çevrimiçi platformların sunduğu etkileşim olanakları aracılığıyla kadınların seslerini geniş kitlelere duyurmalarını, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini görünür kılmalarını ve dayanışma ağları kurmalarını sağlayan bir aktivizm biçimidir (Altuntaş ve Alemdar, 2022). Bu bağlamda, dijital feminizm ile siberfeminizm arasında ayrım yapmak önemlidir. Siberfeminizm, 1990'lı yıllarda ortaya çıkan ve teknoloji, beden ve kimlik ilişkisini tartışan teorik bir yaklaşımı ifade ederken; dijital feminizm, sosyal medya, bloglar ve kampanyalar aracılığıyla kadınların şiddet, ayrımcılık ve eşitsizlik deneyimlerini görünür kılmalarına ve politik değişim yaratmalarına odaklanan aktivist bir pratik olarak öne çıkar. Dolayısıyla, çevrimiçi platformlarda şiddetin görünür hale gelmesi dijital feminizmin işleviyken; teknoloji-beden ilişkisini kuramsal düzeyde tartışmak siberfeminizmin alanına girer.

Kira Cochrane, İngiliz The Guardian gazetesinde 10 Aralık 2013 tarihinde yayımlanan "The Fourth Wave of Feminism: Meet the Rebel Women" başlıklı makalesinde dördüncü dalga feminizmin başladığına dair heyecan verici bir tablo çizmektedir. "Hoş geldiniz, feminizmin dördüncü dalgasına" diye başlayan Cochrane, gelişen teknolojinin etkisiyle şekillenen bu yeni dalga feminizmin, kadınların güçlü, toplum merkezli ve tepkisel bir hareketi çevrimiçi platformlarda inşa etme fırsatını sunduğunu belirtir. Yazısını, kadın düşmanlarına karşı bir uyarı niteliğinde sonlandırır. Cochrane, dördüncü dalga feminizmin ele alacağı konuların çeşitlilik göstereceğini vurgularken, bu hareketin önceki dalgalardan daha cesur ve güçlü bir şekilde ilerleyeceği öngörüsünü paylaşır (Gömceli, 2023).

Dijital feminizm, kadın haklarına olan bağlılığını dijital platformlarda yansıtarak cinsiyet eşitliği mücadelesini ileri taşımaya yönelik bir felsefi yaklaşımdır. Bu yaklaşım, dijital platformların kadınların güçlenmesine, seslerini duyurmalarına ve toplumsal cinsiyet normlarına karşı durmalarına olanak tanıyan bir potansiyele sahip olduğunu vurgulamaktadır. Dijital feminizmin demokratik politikalarından biri, çeşitli dijital araçları kullanarak kadınların toplumsal cinsiyetle ilgili konularda şeffaf bir şekilde bilgi alabilmelerini ve kablosuz

bağlantılarını iyileştirebilmelerini amaçlamaktadır. İnternet üzerindeki feminist aktivist platformlar, kadınların günlük yaşamlarında karşılaştıkları sorunlar konusunda bilgi sunarak kalıcı farkındalık oluşturmayı ve dayanışmayı teşvik etmeyi hedeflemektedir. Dijital feminizmin önemli bir yönü, kadınların dijital ortamda eşit temsilini savunmaktır. Gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerdeki kadınların internet kullanımındaki eşitsizlik, dijital feminizmin eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmektedir. Ayrıca, sosyal medya platformlarındaki cinsiyet temelli şiddete maruz kalan kadınların azaltılması ve kadınların çevrim içi ortamlarda özgürce ifade haklarının güvence altına alınması, dijital feminizmin temel hedefleri arasında yer almaktadır. Dijital feminizm, teknoloji ve internetin kadınların hayatları üzerindeki etkilerini ele alarak feminist değerlere ve özgürlük mücadelesine vurgu yapar. Bu, feminist aktivizmin dijital çağda sürdürülebilir ve etkili bir şekilde devam etmesini sağlamak amacıyla gerçekleşir. Bu doğrultuda, dijital feminizm, kadınların dijital ortamda güvenli, eşit ve etkili bir şekilde temsil edilmelerini sağlayarak toplumsal değişimi teşvik eden önemli bir araç olarak varlığını sürdürmektedir (Akan ve Gürhan, 2020).

Dijital feminizmin dönüştürücü gücünü en açık biçimde gözler önüne seren örneklerden biri #MeToo hareketidir. Tarana Burke tarafından 2006'da başlatılan bu hareket, 2017'de Hollywood'daki ifşalarla birlikte küresel bir kampanyaya dönüşmüş ve bireysel sessizlikleri kolektif bir çılgılığa çevirmiştir. Sosyal medya aracılığıyla milyonlarca kadın, yaşadıkları cinsel taciz ve saldırı deneyimlerini görünür kılmış; böylece yalnızca bireysel hikâyeler aktarılmamış, aynı zamanda hukuki düzenlemeler, kurumsal işyeri politikaları ve toplumsal cinsiyet algısı üzerinde somut değişiklikler yaratılmıştır. #MeToo, bu yönüyle dijital feminizmin salt bir "ifşa alanı" olmaktan öteye geçerek hukuksal, kültürel ve politik dönüşüm yaratma potansiyelini kanıtlayan küresel bir hareket olmuştur (Riera, 2015). Bu noktada, Riera'nın dijital feminist gruplar üzerine yürüttüğü etnografik araştırmalar, #MeToo hareketinin işleyişini anlamak açısından önemli bir teorik çerçeve sunar. Riera, dijital aktivizm platformlarını kullanıcılar için yalnızca bir paylaşım mecrası değil; aynı zamanda içerik üretme, bilgiye erişme ve etkileşim sağlama araçları olarak tanımlar. Bu bakış açısı, #MeToo örneğiyle birebir örtüşmektedir. Çünkü #MeToo hareketi, kadınların kendi deneyimlerini paylaşımlarına imkân vererek, bireysel hikâyeleri kolektif bir bilgi üretim

sürecine dönüştürmüştür. Yalnızca bireysel ifşaların toplamı değil, aynı zamanda feminist bilgi ve farkındalık üretiminin dijital bir biçimi olarak işlev görmüştür (Riera, 2015). Bu süreçte hashtagler dijital feminizmin stratejik araçları olarak öne çıkmaktadır. Riera'nın da belirttiği gibi, dijital çağrı yapma uygulamaları, gündelik hayatın dışında bırakılan sosyal ve politik konuları gündelik yaşamın merkezine taşır. #MeToo etiketi de tam olarak bu işlevi görmüştür: Cinsel şiddet ve taciz, özel alanın sessizleştirilmiş bir sorunu olmaktan çıkarak, küresel kamuoyunun tartışma gündemine taşınmıştır. Hashtaglerin yarattığı bu görünürlük, dijital platformlarda toplulukların bir araya gelmesini sağlamış, kolektif farkındalık oluşturmuş ve feminist taleplerin geniş kitlelere ulaşmasına aracılık etmiştir (Riera, 2015). Dolayısıyla, #MeToo hareketi yalnızca mağdurların seslerini duyurdukları bir dayanışma platformu değil; aynı zamanda feminist bilginin üretildiği, dolaşıma sokulduğu ve kolektif eyleme dönüştüğü bir dijital alan olarak görülmelidir. Bu açıdan bakıldığında, Riera'nın bulguları #MeToo'nun yalnızca bir "hikâye paylaşım kampanyası" değil, dijital feminizmin bilgi üretme, farkındalık yaratma ve politik baskı oluşturma işlevlerini bir arada barındıran güçlü bir örnek olduğunu ortaya koymaktadır.

Türkiye'de ise Özgecan cinayeti sonrasında, kadına yönelik şiddet ve tacizle mücadelede dijital feminizmin önemli bir rol oynadığına dair yapılan çalışmalarda, araştırmacılar #ÖzgecanYasası ve #sendeanlat gibi hashtaglerin incelenmesiyle kadına yönelik tacizin dijital platformlarda görünür hale getirildiğini ve aynı zamanda politika yapma süreçlerine etki edebildiğini göstermişlerdir. Bu hashtagler, dijital feminist hareketin bir parçası olarak, kadınların seslerini yükseltmelerine, yaşadıkları taciz ve şiddeti ifşa etmelerine olanak tanımıştır. Bu bağlamda, dijital feminizm, kadın haklarına yönelik farkındalığı artırmanın yanı sıra, sosyal ve politik değişimde etkili bir araç olarak da işlev görmektedir (Erdem ve Karakoç, 2019). Bu örnekler, dijital feminizmin yalnızca bireysel hikâyelerin aktarımına değil, aynı zamanda kolektif bir politik baskı aracına dönüştüğünü göstermektedir.

Feminist aktivizmdeki dijitalleşme, birçok önemli olanak sunmaktadır. Bu olanaklar arasında ağ oluşumunu kolaylaştırma, örgütlenmeyi sağlama, politik katılımı teşvik etme ve kadınların toplumsal cinsiyet rolleri ve normlarına karşı mücadele etmelerini kolaylaştırma gibi unsurlar yer almaktadır. Ancak, dijital

feminizmin bir de riskler yönü bulunmaktadır. Dijital feminist aktivizm, internetin kendisinin toplumsal cinsiyet temelli bir biçimde etkilendiği bir alanda gerçekleşmektedir. Dijital feminist aktivistler sadece bu araçları kullanarak toplumsal değişim için çaba sarf etmekle kalmaz, aynı zamanda online ortamda yaygın olarak karşılaşılan zorbalık, cinsiyet temelli dalga geçmeler (gender-trolling), taciz, cinsiyetçi söylemler ve hakaretler gibi sorunlarla da mücadele etmek zorunda kalırlar. Bu durum, kadınların dijital alanlarda güvende olmadığını ve bu platformlarda cinsiyet temelli şiddetin yaygın bir sorun olduğunu göstermektedir. Ayrıca, dijital eşitsizlikler de kadınları dezavantajlı bir konumda bırakabilir (Şen ve Kök, 2017).

Düşük internet erişimi, teknolojik bilgi eksikliği veya yetersiz dijital becerilere sahip olma gibi faktörler, kadınların dijital aktivizmde etkili bir şekilde yer almasını engelleyebilir. 2023 itibarıyla dünya genelinde 5,16 milyar internet kullanıcısı bulunmaktadır. Bu, dünya nüfusunun yüzde 64,4'ünün artık çevrimiçi olduğu anlamına gelmektedir (We Are Social, 2023). Ancak, dijital feminizm bağlamında, bu büyüme kadınlar arasında eşitsiz bir şekilde dağılmıştır. Özellikle gelişmekte olan ülkelerde, kadınların erkeklerle karşılaştırıldığında daha düşük bir internet kullanım oranına sahip olmaları, dijital erişim eşitsizliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca dünya genelinde 4,76 milyar sosyal medya kullanıcısı bulunmaktadır ve bu, toplam küresel nüfusun yüzde 60'ından biraz daha azına denk gelir (We Are Social, 2023). Ancak, bu veriler dijital feminizmin başka bir yönünü açığa çıkarır. Kadınların çevrimiçi platformlarda temsil edilme oranı, bu nüfusun yüzde 60'ını aşırsa da, hala yetersizdir. Aynı zamanda, kadınlar sosyal medya üzerinde cinsel taciz ve şiddet tehditlerine daha fazla maruz kalmaktadır, bu da çevrimiçi ortamlardaki güvensizliği artırır. Bunun yanı sıra, sosyal medya paylaşımları, baskı, gözetim ve denetim unsurlarına dönüşebilir, bu da kadınların özgürce ifade kullanma haklarına zarar verebilir. Sonuç olarak, dijital feminizmin sağladığı olanaklar büyük önem taşıırken, kadınları çevrim içi platformlarda korumak ve eşit şartlarda katılımlarını sağlamak için bu risklerle mücadele etmek de bir o kadar önemlidir. Kadınları çevrim içi ortamlarda güvende hissettirmek ve dijital eşitliği sağlamak, feminist aktivizmin dijital alanlarda etkili bir şekilde sürdürülebilmesi için gereklidir.

2.5 Teknolojik Gelişmelerin Dijital Oyunlara Etkisi

Dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı yazılımlar aracılığıyla gerçekleştirilen eğlence ve boş zaman aktiviteleridir. Bu oyunlar genellikle metin veya görsellik üzerine kurulu olup, elektronik platformlar, bilgisayarlar veya oyun konsolları üzerinde oynanabilir. Dijital oyunlar, bireylerin fiziksel olarak bir araya gelmelerine gerek olmadan, çevrimiçi ağlar aracılığıyla birlikte oynama imkanı sunmaktadır. Son 50 yıl içinde dijital oyunlar, popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmiş ve milyarlarca dolarlık bir endüstri oluşturmuştur. Dijital oyun araçları, cep telefonlarının mobil uygulamalarından, son nesil konsollara ve bilgisayarlara kadar geniş bir yelpazede yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu araçlar, teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli olarak evrim geçirerek, mobil platformlardan başlayarak PC'ler ve son nesil konsollarda kalıcı bir etki bırakmaktadır (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020).

2.5.1 Dijital Oyunların Dünya Çapında Yükselişi

Dijital oyun endüstrisinin evrimi beş belirgin aşamada incelenebilir:

- (1) 1980 öncesi erken gelişim aşaması,
- (2) 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası büyüme aşaması,
- (3) 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması,
- (4) 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması ve
- (5) 2005'ten günümüze ilerleme aşaması (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

Erken dönemde, modern oyunların gelişiminin ilk örnekleri ABD'de ortaya çıkan "Tennis for Two" (1958) ve "Spacewar" (1962) oyunlarıdır. Bu oyunlar, 1971 ve 1972'de Atari tarafından pazara sürülen "Computer Space" ve "Pong" ile ilk nesil salon konsolu oyunlarına ilham vermiştir. Atari, ABD'deki ilk oyun şirketi olarak ortaya çıkmış ve zirvesinde pazarın %80'ini elinde bulundurmuştur. 1978'de Japonya'nın "Space Invaders" ile oyun pazarına girişi, oyun endüstrisinin küreselleşme sürecini başlatmıştır. 1970'lerdeki temel gelişim dinamiklerinden biri, tümleşik devrelerden mikro işlemcilere geçiş ve daha gelişmiş animasyonların ortaya çıkmasıdır. 1980'lerde, ses teknolojisinin gelişmesiyle

oyunlara mzik eklemek mmkn hale gelmiřtir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

Oyun konsollarının evlere taşınması da Atari VCS gibi önemli ev konsollarının ortaya çıkmasıyla mmkn olmuřtur. Ancak, 1983-1984'te, ABD oyun sektr ucuz oyunların artması nedeniyle bir kriz yařamıřtır. Bu durum, Japon řirketleri Nintendo ve Sega'nın pazarı ele geirmeleri iin bir fırsat yaratmıřtır. nc geliřim dinamięi, ev bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla bilgisayar tabanlı oyunların geliřtirilmesidir. Byme dneminde, Japon oyun endstrisi önemli bir ıkıř yakalamıř ve Nintendo'nun NES (Nintendo Entertainment System) konsolu 1985'te Amerika pazarına sunulmuřtur. 1990'ların sonlarına doęru, Avrupa'da yerelleřmiř oyunların geliřimiyle birlikte Avrupa, dnya oyun pazarına daha fazla entegre olmaya bařlamıřtır. CD-ROM teknolojisinin geliřimi, beřinci nesil oyun konsollarının ortaya çıkmasına olanak tanımıř ve SONY'nin PlayStation'ı 1994'te piyasaya srlmřtir. Bu dnemde oyunların CD'lere kaydedilmesi, mzik ve ses efektlerinin oyunlarla btnleřmesini saęlayarak SONY'yi endstrinin önemli bir oyuncusu haline getirmiřtir (Dikmen, 2019). 2000-2005 yılları arasındaki olgunlařma dneminde, Japon řirketi Sega'nın konsol retimini sonlandırması aynı zamanda Microsoft'un pazara girmesi, Sony, Nintendo ve Microsoft'u  ana konsol platformu reticisi haline getirmiřtir. CD-ROM'dan DVD-ROM'a geiř, daha byk depolama kapasitesi saęlamıř ve oyunların yerelleřme srecini daha da karmařık hale getirmiřtir. Bu dnemdeki önemli bir geliřme, kk lekli řirketlerin pazarın iine girmesine olanak tanıyan yerelleřme trendidir. Ayrıca, oyun tercmesine odaklanan řirketler de yaratıcı oyun endstrisinde yer bulmuřtur (Kirriemuir, 2002).

Gnmze kadar devam eden ilerleme dneminde, yedinci nesil konsollar geliřtirilmiřtir (rneęin, Xbox 360, PS3 ve Wii). Bu konsollar, oyun deneyimini geliřtirmenin tesinde oyunu bir multimedya eęlence ve iletiřim aracına dnřtrmřtir. Yedinci nesil konsolların geliřmiř donanımları, daha fazla yazılım ierięiyle birlikte yerelleřme sre ve dinamiklerini karmařık hale getirmiřtir. Aynı zamanda, AAA olarak sınıflandırılan oyunlar, byk film prodksiyonlarıyla kıyaslanabilir maliyetlere ve karmařıklıęa ulařmıřtır. Oyun geliřtirme, ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım ve yapım

gibi farklı uzmanlıkları içeren büyük ölçekli bir pratik haline gelmiştir. Bu durum, oyunların yerelleşme sürecini de daha karmaşık hale getirmiştir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

2.5.2 Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Evrimi

Türkiye’de dijital oyun sektörü, 1980’li yıllarda önemli bir gelişim sürecine girmiş ve kök salmaya başlamıştır. Ülkemizdeki ilk yerli yapım video oyunu olan "Barbaros," 1986 yılında UFO Bilgisayar tarafından Commodore64 platformu için geliştirilmiştir. Bu tarihlerden itibaren geçen 28 yıl içinde, dünya genelinde ilk video oyunu olarak bilinen "Tennis for Two" ile "Barbaros" arasında bir zaman farkı olduğunu görmekteyiz. Ancak Türk video oyun tarihi, dünya sahnesine daha sonradan çıkmış gibi görünmektedir. 1992 yılında Digital Dreams Art tarafından Amiga bilgisayarı için geliştirilen "Hançer," Osmanlı Devleti’ni içeren bir strateji oyunudur ve çoklu oyuncu modunu içermektedir. Aynı yıl, dünyadaki ilk çiftlik oyunu olan "Umut Tarlaları," Siliconworx tarafından Amiga500 için geliştirilmiştir. Bu oyun, seracılık, hayvancılık ve tarım ürünleri gibi unsurları içererek büyük bir çiftlik oluşturma amacını taşımaktadır (Süngü, 2025).

1994 yılında, yine Siliconworx tarafından geliştirilen "İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları," Türk fantastik rol yapma video oyunları arasında önemli bir yere sahiptir. Ancak, geliştiriciler yeterli destek alamadıkları için oyunun devamını getirememişlerdir. 2004 yılında üç Türk kardeş tarafından yönetilen Crytek Stüdyoları tarafından geliştirilen "Far Cry," dünya çapında büyük ilgi görmüş ve üç seriden oluşan popüler bir oyun haline gelmiştir. 2006 yılında, Son Işık tarafından Vestel sponsorluğunda geliştirilen "Kabus 22," hayatta kalma ve korku türünde dikkat çeken bir 3D oyun olarak ön plana çıkmıştır. 2007 yılında Momentum DMT tarafından geliştirilen "Culpa Innata," Alev Alatlının bilim kurgu romanına dayanmaktadır ve dünya nüfusunun yeniden oluşturulmasını konu almaktadır. Türk oyun sektörünün yurtdışında da başarı elde ettiği örnekler arasında 2007 yılında Zoetrope Interactive tarafından geliştirilen "Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder" ve 2014 yılında Nowherestudios tarafından piyasaya sürülen "Monochroma" bulunmaktadır (Bayzan ve Güneş, 2022).

2008 yılında Sobee tarafından geliştirilen "İstanbul Kıyamet Vakti," tamamen Türk yapımı online bir oyun olarak öne çıkmıştır. Crytek’in 2007’deki

Crysis oyunu dünya çapında büyük bir başarı elde ederek Türkiye'yi oyun sektöründe tanıtmış ve Crysis serisi günümüzde hala oynanmaktadır. Tale-Worlds tarafından 2008 yılında geliştirilen "Mount & Blade" serisi, Crysis gibi dünya çapında tanınan bir Türk yapımı oyun olmuştur. 2008 yılında Sobee tarafından geliştirilen "I Can Football," dünyada ilk kez 11'e 11 online oynanabilen tek futbol oyunu olma özelliği taşımaktadır (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020).

2014 yılında Nowherestudios tarafından geliştirilen "Monochroma," farklı platformlarda oynanabilen bir bulmaca oyunudur ve iki kardeşin hikayesini anlatmaktadır. 2015 yılında MadByte Games tarafından geliştirilen "Zula," %100 Türk yapımı bir oyun olup Türk oyun sektörü için önemli bir dönemeçtir. 2018 yılında Tolga Ay tarafından geliştirilen "Remnants of Naezith," platform türünde popülerlik kazanmış ve Türk oyun endüstrisinin potansiyelini göstermiştir. Günümüzde mobil oyunlarda da başarı elde eden Türk oyun sektörü, popüler oyunlar arasında yer alan "Zula," "Kafa Topu 2," "Traffic Racer," "Manuganu," ve "Nusrat" gibi yapımlarla büyük bir kitleye ulaşmıştır. Türk oyun sektörü, geçmişten günümüze, dünya genelinde büyük bir önem kazanarak yükselmeye devam etmektedir. Gelecekte, bu sektörün hızla gelişmesi ve dünya oyun pazarında daha da etkili bir konuma gelmesi beklenmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020).

Özetle oyun sektörü, hem Türkiye'de hem de dünya genelinde uzun bir tarihsel evrim geçirmiştir. Video oyunları, 20. yüzyılın ortalarında basit grafiklere ve sınırlı oyun mekaniklerine sahip macera oyunları ile ortaya çıkmıştır. Ancak, teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte oyunlar giderek daha karmaşık ve etkileşimli bir boyut kazanmıştır. Gelişen grafikler, yapay zeka ve oyun tasarımıyla daha derinlemesine deneyimler sunar hale gelmiştir. Bu değişim, oyunların sadece bir eğlence aracı olmanın ötesine geçmesini sağlamış aynı zamanda farklı platformlarda—özellikle bilgisayarlar, oyun konsolları ve mobil cihazlar gibi çeşitli araçlarda—yaygınlaşarak büyük bir popülerite elde etmiştir (Tekinbaş ve Zimmerman, 2003). Özellikle 2000'li yılların başlarından itibaren, Türkiye'deki oyun sektörü hızla büyümüş ve uluslararası alanda tanınan başarılı oyun geliştiricilerine ev sahipliği yapmıştır. Türk oyun geliştiricileri, yaratıcı projeler ve kültürel öğeleri oyun dünyasına başarıyla entegre ederek dünya

apında tanınırlık elde etmişlerdir. Oyun sektöründeki evrimle birlikte, oyun karakterlerinin gelişimi de büyük bir öneme sahiptir. Başlangıta, basit piksel karakterler oyun dünyasının temelini oluştururken, gelişen grafik teknolojileri ve hikaye anlatımıyla birlikte oyun karakterleri daha karmaşık hale gelmiştir. Karakterlerin duygusal bağ kurma yetenekleri, oyuncuların oyun deneyimini zenginleştirmekte ve oyunların kültürel etkileşimine katkıda bulunmaktadır. Oyun karakterleri, sadece oyun içindeki figürler olmanın ötesine geçmiş; aynı zamanda popüler kültürde ikonik hale gelmişlerdir. Ayrıca, oyun karakterleri toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretiminde avantaj veya dezavantaj sağlayan bir alan haline gelmiştir. Oyun endüstrisinin gelişimiyle birlikte, karakter tasarımı, hikaye anlatımı ve oyuncu deneyimi konularındaki yenilikler, oyun karakterlerini unutulmaz hale getirmiştir (Tekinbaş ve Zimmerman, 2003).

2.6 Klasikten Modern Zamanlara Oyun Karakterleri

Dijital oyun endüstrisi, teknolojik ilerlemeler ve oyun tasarımındaki gelişmelerle birlikte sürekli olarak evrim geçirmektedir. Bu evrim sürecinin önemli bir unsuru, oyunlardaki karakter tasarımlarının gelişimi olmuştur. Oyun karakterleri, sadece hikaye anlatımının ötesinde, oyuncularla etkileşimde bulunan ve oyun deneyimini zenginleştiren kilit unsurlardır. Dijital oyunların ortaya çıkışıyla birlikte, 1970'lerin sonlarında grafik kapasiteleri oldukça sınırlıydı. Bu dönemdeki oyun karakterleri genellikle basit piksel grafikleri ve kısıtlı animasyon özellikleri içeriyordu. Örneğin, Mario gibi popüler karakterler, 8-bit döneminin simgeleri haline gelmişti. 1980'lerin sonlarına doğru, teknolojinin gelişmesiyle birlikte 16-bit oyun konsolları ortaya çıkmıştı. Renkli grafikler ve daha karmaşık karakter tasarımları, oyun dünyasına yeni bir boyut getirmişti. Sonic the Hedgehog gibi karakterler, daha karmaşık hikayeler ve yeni oyun dünyalarıyla birlikte gelmeye başlamıştı (Topbasan, 2013). 1990'ların ortalarında ve sonlarında, 3D grafik teknolojisinin popülerleşmesiyle oyun karakterleri daha gerçekçi bir hal almıştır. Lara Croft gibi karakterler, detaylı yüz ifadeleri ve mimikleri ile oyuncularla duygusal bir bağ kurma potansiyeli taşımaktaydı. 2000'lerin başlarından itibaren, açık dünya (open-world) ve rol yapma oyunları popülerlik kazanmıştır. Bu oyunlar, oyunculara karakterlerini özelleştirme ve hikayeye katılım açısından büyük bir özgürlük tanımaktaydı. Elder Scrolls serisi ile Mass Effect gibi oyunlar, oyuncuların kendi karakterlerini oluşturmaya ve

oyun dünyasındaki kararları etkilemesine izin vererek interaktif bir deneyim sunmuştur (Türk, 2023).

Günümüzde, yapay-duygusal zeka teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, oyun karakterleri daha akıllı ve duygusal olarak daha zengin hale gelmiştir. Bu teknolojiler, karakterlerin oyuncuyla etkileşimde bulunma yeteneklerini artırarak oyun deneyimini daha kişisel ve derin kılmaktadır. Örneğin, Detroit: Become Human gibi oyunlar, oyuncuların hikayeye doğrudan müdahale etmelerine ve karakterlerin duygusal gelişimini etkilemelerine izin veren benzersiz oyun deneyimleri sunmaktadır (Meriç, 2022). Dijital oyun karakter tasarımları, zaman içinde çeşitlenmiş ve farklı türdeki oyunlara uyum sağlamıştır. Strateji oyunlarında stratejik özelliklere sahip lider karakterler, rol yapma oyunlarında oyuncunun kişiselleştirebileceği karakterler, aksiyon oyunlarında güçlü kahramanlar ve korku oyunlarında ürkütücü varlıklar gibi çeşitli karakter tipleri ortaya çıkmıştır. Kültürel etkileşimler, oyun karakter tasarımlarını etkileyerek farklı kültürlerden esinlenen karakterlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu çeşitlilik, oyun dünyasında temsil edilen karakterlerin çeşitlenmesine ve oyuncular arasında daha geniş bir kitleye hitap etmesine olanak tanımıştır. Bu noktada kitlenin kimi, nasıl kapsadığı önemli bir konudur.

2.7 Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımı Ve Cinsiyet Temsili

Cinsiyet ve dijital oyunlarla ilgili yapılan araştırmalar, cinsiyetin oyun oynama alışkanlıkları ve tercihleri üzerinde etkili olduğunu göstermektedir. Crawford'un üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı bir araştırma, kadınların genellikle erkeklerden daha az dijital oyun oynama eğiliminde olduğunu ortaya koymuştur. Araştırma sonuçları, kadınların genel olarak erkeklerden daha az dijital oyunlara katıldığını göstermektedir. Özellikle 80'lerde, video oyunlarının çoğunun erkeklere yönelik olduğu belirtilmiştir. Bu durum, piyasaya sürülen oyun türlerinin genellikle erkek odaklı olmasından kaynaklanmaktadır (Crawford, 2005). 1998 yılında Henry Jenkins ve Justine Cassell'in "Barbie'den Mortal Kombat'a" adlı kitabının yayınlanmasıyla birlikte, cinsiyet ve oyun arasındaki ilişkiyi anlamaya yönelik araştırmalarda önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Bu olay, cinsiyet temsili konusundaki ilk dalganın başlangıcını işaret ederken, "kız oyun hareketi" olarak adlandırılan fenomeni inceleyerek kadın oyuncuların temsil eksikliğini anlamaya odaklanmıştır (Jenkins ve Cassell, 2000).

İlk dalga, 1990'ların sonlarına doğru, kadın oyuncuların temsil edilmemesini sorgulayarak başlamıştır. Bu dönemdeki çalışmalar, özellikle kadınlar için tasarlanmış oyunların cinsiyet ayrımlarını güçlendirebileceğini vurgulamıştır. Ancak, bu çalışmaların bir eleştirisi olarak ortaya çıkan ikinci dalga, 2010'ların başlarından itibaren gelişmiştir ve odak noktasını genellikle oyun endüstrisine kaydırmıştır. İkinci dalga, kız oyun hareketini eleştirerek başlamış ve oyun tasarımlarının kadınların ilgi alanlarını statik bir şekilde ele aldığını, erkek deneyimlerini norm kabul ettiğini ve kadın deneyimlerini alternatif olarak sunduğunu öne sürmüştür. Ayrıca, tasarımların geleneksel cinsiyet stereotiplerine başvurarak kadınları hesaplama yörüngelerine dahil etmede başarısız olabileceği ve yaş ile ilgi alanlarındaki çeşitliliği yeterince ele almadığı vurgulanmıştır. İkinci dalga genellikle feminist medya çalışmalarıyla ilişkilendirilir ve kadınların oyun kültürüne aktif katılımlarını ve görünür ihlalleri şekillendirdikleri fikrini öne sürmektedir. Bu dönem, oyun endüstrisine eleştirel bir bakış açısı getirerek, cinsiyet temsili konusunda daha geniş bir anlayışı teşvik etmeyi amaçlamaktadır (Woods, 2021).

Geçmişten günümüze kadar dijital oyun endüstrisi, teknoloji ve oyun tasarımındaki ilerlemeleri yansıtan karakter tasarımında da önemli bir geçiş yaşamaktadır. Mario'nun basit piksel grafiklerinden Detroit: Become Human'ın duygusal açıdan karmaşık karakterlerine kadar, oyun karakterleri giderek daha sofistike ve etkileyici hale gelmektedir. Bu evrim, cinsiyet temsiline kadar uzanan bir dizi zorluğa rağmen önemli değişikliklere işaret etmektedir. Oyunlar genellikle erkek karakterleri ve erkeklere odaklı temaları öne çıkararak, kadın karakterlere sınırlı bir yer ayırmaktadır. Özellikle oyunun erken dönemlerinde, genellikle aşırı erkeksi kahramanlar öne çıkarken, kadın karakterler sıkça ikincil rollerde yer almıştır. Eğer oyunlarda kadın karakterler bulunuyorsa, genellikle cinselleştirilmiş ya da pasif bir şekilde tasvir edilmektedirler (Arda, Kaya ve Çakır, 2021).

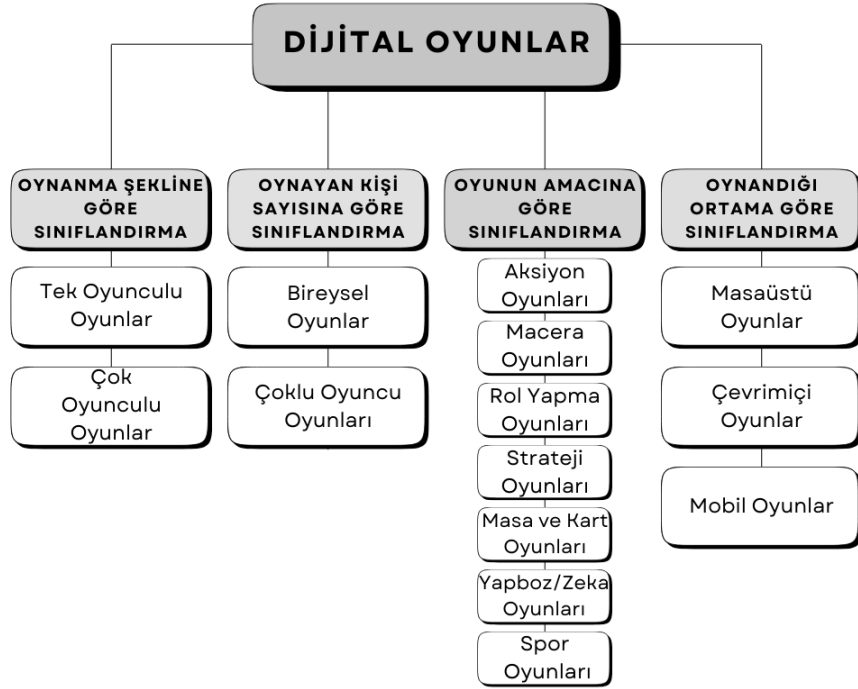
Dijital oyunlar, toplumsal cinsiyet normlarını pekiştiren temel örnekler sunmaktadır. Kadınlar, genellikle kurtarılması gereken zayıf figürler olarak değerlendirilmekte ve oyunlarda sınırlı bir yaşam varlığı göstermektedirler. Bu durum, toplumsal cinsiyetin oyun dünyasında nasıl inşa edildiğine dair önemli bir gösterge olarak değerlendirilmektedir. National Geographic'in 1980'lerdeki belgeselinde, o dönemin öne çıkan teknolojik cihazlarına odaklanılmış ve kadın

görüşmeciyile yapılan bir röportaja göre, o zamana kadar video oyunları hakkında hiçbir bilgisi olmadığını ve video oyunlarının genellikle tamamen erkek egemen bir alan olduğunu ifade etmiştir. Pacman'ın ortaya çıkışıyla birlikte, video oyunlarında kadınların daha fazla görünür hale gelmeye başladığı ve talep üzerine, kadın cinsiyetini temsil eden Ms.Pacman'ın piyasaya sürüldüğü belirtilmiştir. Ms.Pacman oyunu aracılığıyla kadınlar, dijital oyun dünyasında kendilerine yer bulmaya başlamış olsalar da, genellikle dijital oyunlar, hala çoğunlukla erkeklerin hakimiyetinde olan bir alan olarak algılanmaktadır (Arda, Kaya ve Çakır, 2021). Ancak, bu durum, eleştirilere ve taleplere yanıt olarak değişmeye başlamıştır. 2000'lerin ortalarından itibaren, kadın karakterlerin daha fazla öne çıktığı oyunlar ve kadın kahramanların liderliğini içeren yapımlar ortaya çıkmıştır. Bu, Lara Croft'un ötesinde, Bayonetta, Aloy (Horizon Zero Dawn), ve Ellie (The Last of Us) gibi güçlü kadın karakterlerin popülerliğini arttırmıştır. Bu karakterler, sadece fiziksel güçleriyle değil, aynı zamanda derin ve etkileyici hikayeleriyle de dikkat çekmektedirler. Bazı oyunlar, oyunculara cinsiyetlerini ve karakter özelliklerini özelleştirme olanağı tanıyarak cinsiyet çeşitliliğini desteklemektedir. Ayrıca, trans bireyleri veya cinsiyet kimliği konusunda farklı olanları temsil eden karakterlerin sayısında da bir artış görülmektedir. Son yıllarda, cinsiyet temsili sadece erkek ve kadın karakterler arasında değil, aynı zamanda cinsiyet dışı veya cinsiyet geçişinde olan karakterlere de odaklanmıştır. Bu, toplumsal normlara meydan okuyan ve çeşitliliği teşvik eden bir geçişi yansıtmaktadır. Ayrıca, LGBTQ+ temsili de giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bazı oyunlar, oyunculara cinsiyet kimliğini ve cinsel yönelimini belirleme seçeneği veya belirtmeme özelliği sunarak bu alanda daha açık ve kapsayıcı bir yaklaşım benimsemektedir (Ruberg, 2020).

2.8 Dijital Oyun Türleri Ve Cinsiyet

Dijital oyunlar, dünya çapında milyarlarca insan tarafından oynanan ve çeşitli kategorilere ayrılan zorlayıcı, ilgi çekici ve eğlenceli etkinliklerdir. Bu oyunlar genellikle çeşitli faktörlere göre sınıflandırılmakta ve kategorize edilmektedir. Bu sınıflandırma genellikle oyunun oynanma şekline, oynayan kişi sayısına, oyunun amacına ve oynandığı ortama göre yapılmaktadır (Demirbaş, 2015).

Tablo 2.1. Dijital oyunların sınıflandırılması



1. Oynanma Şekline Göre Oyunlar

Tek oyunculu oyunlar, genellikle bir oyuncunun hikâyeyi ilerletmek için çeşitli görevleri tamamlamasına dayalıdır. Bu tür oyunlar, oyuncunun hikâyeye odaklanarak bireysel bir deneyim yaşamasını hedefler. Oyuncu, oyundaki karakterleri yönetir ve hikâyenin akışını yalnız başına sürdürür. Tek oyunculu oyunlar, özellikle hikâye anlatımı ve karakter gelişimi açısından zengin içerikler sunarak oyuncunun oyuna derin bir bağ kurmasını sağlar (Keskiner, 2022).

Çok oyunculu oyunlar, birden fazla oyuncunun aynı anda katılımıyla oynanır ve genellikle rekabet ya da işbirliğini gerektirir. Çoğunlukla çevrimiçi olarak oynanan bu oyunlar, oyuncular arasında etkileşimi ve sosyal bir deneyim sunmayı amaçlar. Oyuncular, ister ekip halinde ister birbirlerine karşı oynayarak, oyunlarda strateji geliştirme, iletişim kurma ve takım çalışması gibi önemli becerileri teşvik edebilirler (Keskiner, 2022).

2. Oyuncu Sayısına Göre Oyunlar

Tek bir oyuncu tarafından oynanan bireysel oyunlar, genellikle oyuncunun kendi hızında ve bağımsız olarak ilerleyebileceği bir deneyim sunar. Bu oyunlar, oyuncunun yalnızca kendi becerileri ve kararlarıyla hareket ettiği, diğer oyuncularla etkileşim içermeyen oyun türleridir. Bireysel oyunlar, oyuncuya daha kontrollü bir deneyim sağlar ve kişisel becerilerini geliştirmesine olanak tanır (Boyalı ve Aktaş, 2023).

İki veya daha fazla oyuncunun katılımını gerektiren çoklu oyunculu oyunlar, oyuncular arasında rekabeti veya işbirliğini teşvik eden bir yapıya sahiptir. Bu tür oyunlar, genellikle sosyal etkileşimi artırarak oyuncuların bir topluluk içinde yer almasını sağlar. Çoklu oyunculu oyunlarda iletişim, strateji geliştirme ve ekip çalışması önemli rol oynar, bu nedenle sosyal becerilerin gelişmesine katkıda bulunur (Boyalı ve Aktaş, 2023).

3. Oyunun Amacına Göre Oyun Türleri

Macera oyunları, oyuncunun belirli bir hikâyeyi takip ederek görevleri tamamladığı oyunlardır. Keşif, bulmaca çözme ve hikâye odaklı bir akış sunan bu oyunlar, oyunculara hem aksiyon hem de düşünsel bir deneyim sunar. Genellikle hikâye boyunca oyuncuya rehberlik eden bir anlatım bulunur ve oyuncunun belirli olaylar veya karakterlerle etkileşimde bulunarak oyunu ilerletmesi beklenir (Demirbaş, 2015).

Strateji ve taktik gerektiren masa ve kart oyunları, oyuncuların zeka ile stratejik düşünme yeteneklerini test eder. Genellikle rekabetçi bir yapıya sahip olan bu oyunlar, oyuncular arasında rekabeti artırır ve farklı stratejik hamleler ile başarıya ulaşmayı amaçlar. Masa oyunları, fiziksel ya da dijital platformlarda oynanabilmektedir (Erdoğan, Çevirgen ve Atasay, 2017).

Yapboz ve zekâ oyunları, problem çözme becerilerini geliştirmek ve zihinsel becerileri test etmek amacıyla tasarlanmıştır. Bu oyunlarda oyuncular, çeşitli zihinsel meydan okumalarla karşı karşıya kalır ve analitik düşünme ile mantıksal çözüm geliştirme yeteneklerini sergiler. Hafıza, dikkat ve konsantrasyon gibi becerilerin gelişimine katkı sağlar (Erdoğan, Çevirgen ve Atasay, 2017).

Strateji oyunları, oyuncuların belirli bir hedefe ulaşmak için uzun vadeli bir plan yapmasını ve stratejik kararlar almasını gerektirir. Oyuncular, rakipleri yenmek veya bir görevi tamamlamak için stratejiler geliştirir. Bu süreçte planlama ve analiz becerileri ön plana çıkar. Bu oyunlar genellikle geniş bir karar verme süreci sunar ve oyuncuların stratejik düşünme becerilerini geliştirir (Erdoğan, Çevirgen ve Atasay, 2017).

Aksiyon oyunları, hızlı tepki ve reflekslere dayalıdır. Oyuncuların dikkat ve hareket becerilerini test eder. Genellikle hızlı tempoda ilerleyen bu oyunlar, oyuncuların çabuk karar vermesini ve çevikliğini kullanmasını gerektirir. Aksiyon oyunlarında oyuncular, yoğun bir tempoyla düşmanlarla savaşır, engelleri aşar veya görevleri tamamlamaya çalışır (Demirbaş, 2015).

Rol yapma oyunları (RPG), oyuncuların kendi karakterlerini oluşturarak hikâye tabanlı görevleri tamamladığı bir oyun türüdür. RPG'lerde, karakter gelişimi ve ilerleme süreci önemli bir yer tutar; oyuncular karakterlerini geliştirmek için deneyim puanları kazanır ve hikâye ilerledikçe yeni yetenekler edinir. RPG'ler, oyuncunun oyunla bütünleşmesini sağlayarak hikâye boyunca bir yolculuk deneyimi sunar (Şahin, Aydın, Güney ve Bal, 2023).

Gerçek yaşam sporlarını simüle eden veya hayali spor etkinliklerini konu alan spor oyunları, fiziksel aktiviteleri ve rekabeti sanal dünyada deneyimleme fırsatı sunar. Bu oyunlarda oyuncular, futbol, basketbol veya tenis gibi popüler sporları sanal olarak oynayabilir ve bu spor dallarına özgü kurallar çerçevesinde rekabet edebilir (Cihan ve Ilgar, 2019).

4. Oynandığı Ortama Göre Oyunlar

Masaüstü oyunlar, bilgisayar veya konsol gibi sabit cihazlar üzerinde oynanan oyunlardır. Bu tür oyunlar, genellikle yüksek çözünürlüklü grafikler ve geniş bir oyun dünyası sunar. Masaüstü oyunlar, sabit cihazların sunduğu donanım özelliklerinden faydalananarak gelişmiş bir oyun deneyimi sağlar (Boyalı ve Aktaş, 2023).

Mobil oyunlar, akıllı telefonlar veya tabletler gibi taşınabilir cihazlarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar, kullanıcıların hareket halindeyken oyun oynamasına olanak tanır ve hızlı erişilebilirlik sunar. Mobil oyunlar, yoğunlukla

basit arayüzleri ve kısa süreli oynanabilir yapısıyla dikkat çekerek, geniş bir kullanıcı kitlesine hitap eder (Boyalı ve Aktaş, 2023).

İnternet bağlantısı gerektiren çevrimiçi oyunlar, oyuncuların gerçek zamanlı olarak diğer oyuncularla etkileşime geçmesini sağlar. Bu oyunlar, dünya çapında milyonlarca oyuncunun bir araya gelmesine olanak tanır ve çevrimiçi toplulukları destekler. Çevrimiçi oyunlar, sosyal bir deneyim sunarak oyuncular arasında rekabeti veya işbirliğini teşvik eder.

Genel olarak, oyunlar geniş bir yelpazede sunulmaktadır. Her türün kendi benzersiz özellikleri ve oyuncular için ilgi çekici yönleri bulunmaktadır. Oyunların sınıflandırılması, oyuncuların tercihlerini anlamak ve oyun deneyimlerini optimize etmek için önemlidir. Bu sınıflandırmalar, oyuncuların çeşitli oyun türleri arasında seçim yapmasına ve oyun deneyimlerini kişiselleştirmesine yardımcı olmaktadır (Demirbaş, 2019).

Dijital oyunlar, gelişen teknolojiyle birlikte yaygınlaşmış ve toplumda geniş bir yer edinmiştir. Ancak, bu oyunlarla ilgili algılar ve inançlar, cinsiyet temelli bir ayrımın da etkisiyle çeşitlilik göstermektedir. Oyun kültürü, kimin bir oyuncu olarak kabul edileceği ve kimin olmayacağına dair yaygın klişeleri barındırmaktadır. Bu klişeler, genellikle cinsiyete dayalı farklılıkları açıklayarak ve yeniden üreterek kendini göstermektedir.

Hartmann ve Klimmt, oyun tercihlerini değerlendirirken belirli oyun türlerine odaklanmak yerine, kadınların tercih ettiği içerik türlerine odaklanmışlardır. Araştırmada, kadın katılımcılara, oynamak istedikleri oyunları belirlemek için beş farklı kurgusal oyun tanımı sunulmuştur. Bulgular, kadınların genellikle daha az şiddet içeren, cinsiyet rollerini stereotipleştirmeyen ve sosyal etkileşim için geniş fırsatlar sunan oyunları tercih ettiğini göstermektedir. Ancak, bu çalışma yalnızca kadın katılımcılar üzerinde yürütülmüştür, bu nedenle cinsiyet temelli farklılıkları tam olarak belirlemek için tek başına yeterli bulunamamaktadır. Öte yandan, aynı makalede bahsedilen başka bir araştırmada, hem erkek hem de kadın katılımcılarla birlikte oyun tercihleri incelenmiştir. Bu araştırma, erkeklerin kadınlara kıyasla daha rekabetçi oyunlara daha yatkın olduğunu ortaya koymuştur. Ancak, rekabetçi olmayan oyunlarda cinsiyet açısından anlamlı bir farklılık belirlenememiştir (Hartmann ve Klimmt, 2006).

Genel olarak, cinsiyet temelli oyun tercihlerini inceleyen arařtırmalar, erkeklerin genellikle aksiyon ve rekabet ieren oyunları tercih ettiđini, kadınların ise mantık, bulmaca veya beceri eđitimi odaklı oyunları tercih ettiđini gstermektedir. Ancak, cinsiyetler arasındaki farklılıklar sadece oyun trleriyle sınırlı deđildir; aynı zamanda oyun oynama řekli ve zamanlaması gibi faktrler de bu farklılıkları etkileyebilmektedir (Romrell, 2013).

2005 yılında BBC'nin Audience Research departmanı tarafından yapılan bir alıřma, cinsiyet ayrımının neredeyse tm yař gruplarında (%55 erkek, %45 kadın) mevcut olabileceđini ortaya koymuřtur. Ancak, 2008 yılında gerekleřtirilen bařka bir arařtırmada, erkeklerin video oyunlarını daha sık oynadıđını (%39'unun gnlk oyun oynadıđını, kızların ise %22'sinin) ve daha uzun sre oynadıđını (%34'nn gnde iki saatten fazla oynadıđını, kızların ise %18'inin) gstermektedir. Bu tutarsızlık iin bir aıklama olarak, 2008 yılında Avrupa Eđlence Yazılımı Yayıncıları Birliđi (ELSPA), kadınlara zg olan ve daha az zaman, bađlılık gerektiren trlerin varlıđına iřaret etmektedir. Kadınlar genellikle Tetris gibi soyut, kısa srede đrenilebilen oyunları ve sosyal ađ oyunlarını tercih etmektedirler, erkekler ise genellikle 'temel' trleri oynamaktadırlar. Bu kategori genellikle zaman alıcı ve genellikle yksek kaliteli  boyutlu grafiklere sahip beceri temelli oyunları iermektedir (Bertozzi, 2008).

Yapılan alıřmalar bahsedilen temel trler genellikle, niřancılar, dvř oyunları, aksiyon-macera, spor, yarıř, strateji, hayatta kalma korkusu, rol yapma ve devasa ok oyunculu evrimii oyunları (MMO) iermektedir. Temel olmayan trler ise platform, macera, simlasyon, parti, ciddi, klasik ve rastgele oyunları iermektedir. Yapılan arařtırmalar, temel trlerin erkekler tarafından kadınlardan daha fazla oynandıđını bulmuřtur, bu da temel trlerin oyuncularını ile temel olmayan trlerin oyuncularını arasında bir cinsiyet ayrımı olduđunu gstermektedir (Vermeulen, Looy, Courtois ve Grove, 2011). Son arařtırmalar, kadın oyuncuların sayısının arttıđını gstermesine rađmen, oyun kltr hala genellikle erkek, gen, heteroseksel ve beyaz oyuncular etrafında řekillenmektedir. Bu durum, oyun dnyasında kendini ifade etmenin meřruiyetini savunanlar ile dıřlananlar arasında sembolik bir ayrım yaratmaktadır. Ancak, bu durum, oyun kltrnn belirleyici gcnn deđiřtirilip deđiřtirilemeyeceđi anlamına gelmemektedir.

Kadın oyuncular genellikle dijital oyun kültüründe belirgin olmayan rollerle sık sık karşılaşmaktadırlar. Bir görüşe göre, birçok oyun, kadınları stereotipik ve cinselleştirilmiş imgelerle tasvir ederek genellikle heteroseksüel erkek fantezilerine hitap etmektedir. Ayrıca, çoğu kadın karakter ya oynanabilir değildir ya da yardımcı rollerde gösterilir, sıklıkla çaresiz ve masum olarak tasvir edilmektedir. Başka bir görüşe göre ise, kadınlar oyun oynarken, sanal veya gerçek dünyada, cinsiyetlerine yönelik taciz ve eleştirilere maruz kalmaktadır. Bu konular, oyun oynamanın özellikle erkeklere ait bir faaliyet olduğu inancının hem erkekler hem de kadınlar arasında yaygınlaşmasına neden olmaktadır (Vermeulen ve Looy, 2016). Mevcut araştırmalar genellikle dijital oyunlarda kadın ve erkek temsillerine odaklanırken, transgender, non-binary veya cinsiyetqueer temsillerini nadiren ele almaktadır. Daha önceki çalışmalar genellikle The Sims gibi yaşam simülasyon oyunlarına odaklanmıştır ki bu oyunlar aynı cinsiyetten ilişkilere olanak tanımakta veya Star Wars: The Old Republic, Second Life ve World of Warcraft gibi çok oyunculu çevrimiçi oyunlara odaklanmıştır ki bu oyunlar LGBTQ+ topluluklarının oluşturulmasına izin vermektedir. Ancak, bu çalışmalar genellikle LGBTQ+ içeriği üzerinde ayrıntılı olarak durmamıştır, bu yüzden bu oyunların literatürdeki daha geniş bir temsil tarihine nasıl entegre olduğu hala bilinmemektedir (Shaw ve Friesem, 2016).

3. MATERYAL VE YÖNTEM

3.1 Araştırma Modeli

Bu araştırma, **nitel araştırma yöntemine** dayalı olarak tasarlanmıştır. Nitel araştırma, bireylerin deneyimlerini, düşüncelerini ve anlam dünyalarını derinlemesine anlamayı hedefleyen bir yaklaşımdır. Bu bağlamda, dijital oyun oynayan kadınların toplumsal cinsiyet bağlamındaki deneyimlerini, kimlik inşa süreçlerini ve karşılaştıkları sorunlarla başa çıkma biçimlerini anlamak amacıyla **keşifsel araştırma deseni** benimsenmiştir.

Keşifsel araştırmalar, daha önce sınırlı biçimde incelenmiş ya da yeterince anlaşılmamış konulara yönelik derinlemesine bilgi edinmeyi amaçlar. Bu doğrultuda yürütülen bu çalışmada, önceden belirlenmiş hipotezler test edilmemiş; bunun yerine, kadın oyuncuların dijital oyun ortamlarında yaşadıkları deneyimler, karşılaştıkları dijital dışlanma, cinsiyet temelli şiddet ve siberfeminizm bağlamındaki durumlar detaylı biçimde incelenmiştir.

Araştırma süreci, esnek ve katılımcı odaklı bir yapıda yürütülmüştür. Katılımcıların anlatılarına, kişisel perspektiflerine ve gündelik deneyimlerine geniş yer verilerek, dijital oyun dünyasında kendilerini nasıl konumlandıkları ve bu alanda hangi stratejilerle varlıklarını sürdürdükleri analiz edilmiştir. Bu yaklaşım sayesinde, dijital oyun ortamlarında sıklıkla görünmez kalan kadın oyuncuların sesleri görünür kılınmış ve bu dünyadaki toplumsal cinsiyet dinamikleri daha iyi anlaşılabilir hâle getirilmiştir.

Araştırma modeli, kadın oyuncuların dijital oyun ortamlarındaki deneyimlerine toplumsal cinsiyet perspektifiyle yaklaşmayı hedeflemektedir. Kadın oyuncuların karşılaştıkları dışlayıcı tutumlar, çevrim içi şiddet biçimleri ve dijital topluluklardaki konumlanışları, bu modelin odak noktasını oluşturmuştur. Böylece, araştırma yalnızca bireysel deneyimlerin ötesine geçerek, bu deneyimlerin yapısal ve kültürel bağlamlarla ilişkisini de ortaya koymayı amaçlamıştır.

3.2 Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evrenini, Türkiye’de dijital oyun oynayan kadın oyuncular oluşturmaktadır. Araştırmada katılımcılara ulaşmak için **kartopu örnekleme tekniği** kullanılmıştır. Kartopu örnekleme, belirli özelliklere sahip bireylerin bulunmasının zor olduğu durumlarda etkili bir yöntemdir. Araştırmada ilk olarak dijital oyun oynayan kadın oyuncularla iletişime geçilmiş ve bu oyuncuların önerdiği diğer oyunculara ulaşılmıştır. Bu sayede, katılımcılar arasında organik bir bağlantı sağlanmıştır.

Katılımcıların seçiminde dikkate alınan ölçütler:

1. Kadın olmak,
2. Dijital oyun dünyasında aktif bir şekilde yer almak,
3. Çoğunlukla Steam gibi dijital platformlarla ilişkili olmak,
4. Çevrimiçi topluluk platformlarını, özellikle Discord’u, aktif şekilde kullanmak,
5. En az bir yıldır düzenli biçimde dijital oyun oynuyor olmak.

Katılımcı sayısı, elde edilen bilgilerin benzerleşmeye başladığı ve yeni verilerin anlamlı bir farklılık yaratmadığı düzeye ulaşınca dek artırılmıştır. Böylece, araştırmanın konusu derinlemesine ele alınabilmektedir. Bu durum, araştırmanın derinlemesine bir anlayış sunmasına olanak tanımıştır.

3.3 Veri Toplama Yöntemi

Araştırmanın veri toplama süreci, kadın dijital oyuncularla gerçekleştirilen **derinlemesine mülakatlar** yoluyla yürütülmüştür. Derinlemesine mülakatlar, bireylerin deneyimlerini, algılarını ve duygularını detaylı bir şekilde ifade etmelerine olanak tanır. Görüşmeler hem yüz yüze hem de çevrimiçi platformlar üzerinden gerçekleştirilmiştir. Çevrimiçi görüşmeler için **Zoom** ve **Discord** platformları kullanılmıştır.

Görüşme süresi, katılımcının deneyimlerini en kapsamlı şekilde aktarabilmesi için genellikle 50 ila 90 dakika arasında değişmiştir. Veri toplama sürecinde kullanılan sorular, yarı yapılandırılmış bir görüşme formu çerçevesinde hazırlanmıştır. Bu form, kadın oyuncuların dijital oyun dünyasındaki kimlik

inşası, toplumsal cinsiyet dinamikleri, dışlanma ve şiddetle baş etme yöntemleri gibi konuları kapsamaktadır.

Katılımcıların mahremiyeti ve verilerin gizliliği ön planda tutulmuştur. Görüşmelere başlamadan önce katılımcılardan yazılı veya sözlü olarak bilgilendirilmiş onam alınmış, tüm kayıtların yalnızca akademik amaçlarla kullanılacağı belirtilmiştir. Buna ek olarak, katılımcıların isimlerinin kullanılmasına yönelik özel izin talep edilmiş ve bu izin katılımcılar tarafından onaylanmıştır.

3.4 Veri Analizi

Elde edilen veriler, **betimsel analiz** yöntemiyle incelenmiştir. Betimsel analiz, nitel verilerin tematik bir çerçevede düzenlenmesini ve yorumlanmasını sağlar. Veri analizi süreci şu aşamalardan oluşmaktadır:

1. **Veri Deşifre Edilmesi:** Görüşme kayıtları detaylı bir şekilde yazıya dökülmüş ve ham veri elde edilmiştir.
2. **Temaların Oluşturulması:** Araştırmanın kavramsal çerçevesine uygun olarak temalar belirlenmiştir. Örneğin, toplumsal cinsiyet normlarının etkisi, dijital dışlanma deneyimleri, siber şiddetle baş etme stratejileri gibi temalar oluşturulmuştur.
3. **Verilerin Kodlanması:** Deşifre edilen veriler, belirlenen temalara göre kodlanmıştır. Bu süreçte, kodlama sırasında birden fazla araştırmacının görüşleri alınmış ve temaların tutarlılığı sağlanmıştır.
4. **Sonuçların Yorumlanması:** Kodlanan veriler, tematik bağlamda yorumlanarak kadın oyuncuların dijital oyun dünyasındaki varoluşlarına dair kapsamlı bir çerçeve sunulmuştur.

Elde edilen bulgular, toplumsal cinsiyet dinamikleri ve kadın oyuncuların deneyimlerini daha iyi anlamamıza olanak sağlamıştır.

3.5 Araştırma Sınırlılıkları

Bu çalışmanın belirli sınırlılıkları bulunmaktadır:

- 1. Evrenin Sınırlandırılması:** Araştırma, yalnızca Türkiye'deki kadın dijital oyuncularla sınırlı tutulmuştur. Bu nedenle, sonuçların farklı kültürel bağlamlara genellenmesi mümkün değildir.
- 2. Örneklem Yöntemi:** Kartopu örneklem yöntemi, doğal olarak bir sosyal ağ bağlantısı üzerinden ilerlediği için, daha geniş bir oyuncu çeşitliliğine ulaşma olasılığını sınırlamış olabilir.
- 3. Çevrimiçi Platformların Kullanımı:** Çevrimiçi görüşmeler sırasında teknik sorunlar yaşanmış, bazı durumlarda görüşmelerin yeniden planlanması gerekmiştir.
- 4. Zaman Sınırlılığı:** Araştırma, belirli bir zaman diliminde gerçekleştirilmiştir ve dijital oyun dünyasının dinamik yapısı nedeniyle uzun vadeli bir perspektif sunamamaktadır.

Bu sınırlılıklara rağmen, araştırma, kadın dijital oyuncuların toplumsal cinsiyet bağlamındaki deneyimlerini anlamak için değerli bir katkı sunmaktadır. Kadınların dijital oyun dünyasındaki kimlik inşalarını ve toplumsal cinsiyet dinamikleriyle ilişkili sorunları ele alan bu çalışma, gelecekte yapılacak araştırmalar için bir temel teşkil etmektedir.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

4.1 Katılımcı Profili Ve Demografik Bilgiler

Bu araştırma, dijital oyun dünyasında aktif olarak yer alan kadın oyuncuların deneyimlerini incelemeyi ve bu deneyimlerin toplumsal cinsiyet bağlamında nasıl şekillendiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışmanın teorik ve kavramsal temelini; dijital oyun kültürü, toplumsal cinsiyet ve oyun ilişkisi, çevrimiçi etkileşim dinamikleri, kadın oyuncululuğunun özellikleri, oyun ortamlarında karşılaşılan cinsiyet temelli zorluklar ve kadınların bu zorluklara karşı geliştirdikleri stratejiler oluşturmaktadır. Araştırmanın bu bölümünde, görüşme yapılan kadın oyuncuların demografik özellikleri ayrıntılı biçimde sunulmuştur. Katılımcılar, yaşları 18 ile 35 arasında değişen, eğitim düzeyleri lise mezuniyetinden yüksek lisansa kadar uzanan bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların çoğunluğu büyükşehirlerde ikamet etmekte, bir kısmı ise yalnızca oyun oynama pratiğiyle sınırlı kalmayıp içerik üretimi, yayıncılık ve e-spor gibi alanlarda da faaliyet göstermektedir. Toplamda elde edilen görüşme verileri, araştırmanın ana ve alt sorunları doğrultusunda belirlenen temalar çerçevesinde analiz edilmiştir. Bulgular, her bir temanın altında katılımcı ifadeleriyle desteklenmiş ve özellikle kadın oyuncuların oyun deneyimlerini anlamlandırma biçimleri ile çevrimiçi karşılaşmalarda görünür hale gelen toplumsal cinsiyet dinamikleri üzerinde yoğunlaşmıştır.

Tablo 4.1. Kadın görüşmeci tablosu (yaş, cinsel yönelim, medeni durum ve dini inanç)

Katılımcı Adı	Yaş	Cinsel Yönelim	Medeni Durum	Dini İnanç
Yaren (Pikadenki)	21	Panseksüel	Bekar	Müslüman
Asya (Amevers)	21	Heteroseksüel	Bekar	Müslüman
Yağmur (Proserpina)	23	Heteroseksüel	Bekar	Hiçbiri
Alara (İlya)	25	Panseksüel	Bekar	Deist
Göknur (Tienkyriel)	24	Heteroseksüel	Nişanlı	Müslüman
Dilek (Persephone)	25	Demiheteroseksüel	Bekar	Müslüman
Zühtiye (RunNurRun)	29	Heteroseksüel	Bekar	Müslüman
İdil (melior)	25	Heteroseksüel	Bekar	Müslüman
Şeyma (Shiki)	25	Heteroseksüel	Bekar	Müslüman
Miray (Miray0486)	26	Heteroseksüel	Bekar	Müslüman
Duygu (Dogo)	21	Heteroseksüel	Bekar	Panteist
İlayda (Sumithara)	22	Heteroseksüel	Bekar	Agnostik

Kadın Görüşmeci Tablosu'na dayalı olarak demografik veriler değerlendirildiğinde, çalışmaya katılan kadın dijital oyuncuların yaş, cinsel yönelim, medeni durum ve dini inanç bakımından heterojen bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bu çeşitlilik, dijital oyun dünyasında yer alan kadınların tek bir kalıba indirgenemeyeceğini, aksine çok boyutlu kimlik yapılarına sahip bireylerden oluştuğunu ortaya koymaktadır.

Yaş Dağılımı açısından bakıldığında, katılımcıların büyük çoğunluğu 21–26 yaş aralığında yer almakta olup, yalnızca iki katılımcı 29 yaşındadır. Bu durum, dijital oyun dünyasında özellikle genç yetişkin kadınların daha aktif yer aldığını göstermektedir. Bu bağlamda, dijital oyun alanının genç bireyler için sosyalleşme, kimlik inşası ve aidiyet geliştirme süreçlerinde önemli bir araç işlevi gördüğü söylenebilir.

Cinsel Yönelim değişkeni dikkate alındığında, katılımcıların büyük kısmı heteroseksüel olduğunu belirtmiş olsa da, panseksüel ve demiheteroseksüel yönelim beyan eden katılımcıların varlığı dikkat çekicidir. Bu çeşitlilik, dijital oyun topluluklarının farklı cinsel yönelimlere sahip bireyler için bir ifade ve var olma alanı sunduğunu göstermektedir. Bu durum, dijital oyun dünyasının bazı

durumlarda heteronormatif kalıpların dışında kalan bireyler açısından da bir tür "güvenli alan" işlevi gördüğüne işaret edebilir.

Medeni Durum açısından ise görüşmecilerin tamamına yakını bekâr olduğunu ifade etmiştir. Bu durum, dijital oyunlara zaman ayırma imkânı ile bireysel yaşam biçimleri arasında ilişki kurulabileceğini düşündürmektedir. Yalnızca bir katılımcının nişanlı olması, evlilik ya da uzun vadeli ilişkilerin bu alandaki aktif katılımı sınırlayabileceği hipotezini destekleyebilir.

Dini İnançlar bakımından incelendiğinde, katılımcıların büyük bir kısmının Müslüman olduğunu belirtmesi, çalışmanın Türkiye bağlamında gerçekleştirildiği göz önüne alındığında beklenebilir bir sonuçtur. Bununla birlikte, agnostik, deist, panteist ve “hiçbiri” şeklinde dini inanç beyanında bulunan katılımcıların varlığı, dijital oyun kültürü ile sekülerleşme eğilimleri arasında olası bir ilişkiye işaret edebilir. Bu yönüyle oyun ortamlarının, geleneksel inanç sistemlerinden uzaklaşan bireyler açısından alternatif bir kimlik ve ifade alanı sunduğu ileri sürülebilir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, Tablo 4.1’ de sunulan veriler, çalışmanın katılımcı profilinin yalnızca yaş ve cinsiyet bakımından değil, aynı zamanda cinsel yönelim ve inanç sistemi gibi daha derin kimlik bileşenleri açısından da çeşitli olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çeşitlilik, çalışmanın temelini oluşturan toplumsal cinsiyet dinamiklerinin incelenmesinde çok boyutlu bir analiz imkânı sunmakta ve dijital oyun dünyasının yalnızca eğlence alanı değil, aynı zamanda kimlik ifadesi, aidiyet ve direniş mekânı olarak da ele alınabileceğini göstermektedir.

Tablo 4.2. Kadın görüşmeci tablosu (eğitim, sınıfsal konum ve çalışma durumu)

Katılımcı Adı	Eğitim Durumu	Sosyoekonomik Sınıf	Meslek/Çalışma Durumu
Yaren (Pikadenki)	Üniversite	Orta Sınıf	Öğrenci
Asya (Amevers)	Lise Mezunu	Orta Sınıf	Çalışmıyor
Yağmur (Proserpina)	Üniversite Mezunu	Orta Sınıf	Çalışmıyor
Alara (İlya)	Üniversite Mezunu	Orta-Üst Sınıf	Çalışıyor / Özel Sektör / Finans Uzmanı
Göknur (Tienkyriel)	Üniversite Mezunu	Orta Sınıf	Çalışıyor / Özel Sektör / Öğretmen
Dilek (Persephone)	Yüksek Lisans	Orta Sınıf	Çalışmıyor / Öğrenci
Zühtiye (RunNurRun)	Doktora	Orta Sınıf	Çalışmıyor / Öğrenci
İdil (melior)	Yüksek Lisans	Orta-Üst Sınıf	Çalışmıyor / Öğrenci
Şeyma (Shiki)	Mezun/Doktora	Alt Sınıf	Çalışmıyor
Miray (Miray0486)	Üniversite Mezunu	Orta Sınıf	Çalışıyor / Diyetisyen

Tablo 4.2. 'de katılımcıların eğitim, sınıfsal konum ve çalışma durumu verilerine ilişkin analiz, kadın dijital oyuncuların toplumsal yapının farklı katmanlarına ait bireylerden oluştuğunu göstermektedir. Eğitim durumu, sınıfsal konum ve mesleki/çalışma durumları arasındaki ilişkiler, dijital oyun alanında kadınların temsiline dair önemli ipuçları sunmaktadır. Katılımcıların eğitim düzeyleri incelendiğinde, büyük bir kısmının üniversite mezunu (n=5) veya lisansüstü eğitime (yüksek lisans ve doktora) sahip (n=4) olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra, iki katılımcı hâlen üniversite öğrenimine devam ederken, sadece bir katılımcı lise mezunudur. Bu veriler, dijital oyun dünyasında aktif rol alan kadınların genellikle yüksek eğitim düzeyine sahip bireyler olduğunu ortaya koymaktadır. Yüksek eğitim düzeyinin, dijital oyunlara olan ilgiyle doğrudan ilişkili olduğu sonucuna varılabilir. Bu durum, oyunların yalnızca eğlence aracı olarak değil; aynı zamanda entelektüel ilgi alanı, yaratıcı üretim ve dijital okuryazarlık bağlamında da değerlendirildiğini düşündürmektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu kendisini "orta sınıf" olarak tanımlamaktadır. Bununla birlikte, üç katılımcı "orta-üst sınıf", bir katılımcı ise "alt sınıf" kategorisinde yer almaktadır. Orta ve orta-üst sınıf bireylerin ağırlıkta olması, dijital oyunlara

erişimin ve bu alandaki aktif katılımın belirli bir ekonomik ve kültürel sermayeyi gerektirdiği savını desteklemektedir. Dijital oyunlar, her ne kadar yaygınlaşan bir kültür haline gelse de; nitelikli ekipmanlara, yüksek internet altyapısına ve boş zamana erişim gibi faktörler, sosyoekonomik koşullarla yakından ilişkilidir. Bu nedenle orta sınıf üyelerinin dijital oyun alanında daha görünür olduğu gözlemlenmektedir. Katılımcıların önemli bir kısmı öğrenci konumunda bulunurken (n=4), bazıları aktif olarak özel sektörde çalışmaktadır (örneğin, finans uzmanı, öğretmen, diyetisyen). Öte yandan çalışmayan ya da çalışmıyor/öğrenci olarak belirtilen katılımcı sayısının da yüksek olması, dijital oyun dünyasının tam zamanlı istihdamla sınırlı bir ilişki içerisinde olmadığını göstermektedir. Bu bağlamda, çalışmayan ya da yarı-zamanlı olarak istihdam edilen bireylerin, dijital oyun alanında daha fazla vakit geçirebildiği ve daha aktif roller üstlenebildiği düşünülmektedir. Aynı zamanda, oyun alanı bazı katılımcılar için bir “sosyal alan” ya da “alternatif üretim ortamı” olarak değerlendirilmektedir. Bu tablo, dijital oyun dünyasında yer alan kadın oyuncuların yüksek eğitim düzeyine, çoğunlukla orta sınıf kökene ve karma bir çalışma durumuna sahip olduğunu göstermektedir. Bu çeşitlilik, dijital oyun alanının sınıfsal ve mesleki anlamda homojen bir yapı arz etmediğini; tersine, çok katmanlı bir sosyoekonomik gerçeklik sunduğunu ortaya koymaktadır. Kadın oyuncuların dijital oyun alanında bu denli aktif rol almalarının, onların bireysel ajanslarını (agency), dijital okuryazarlıklarını ve toplumsal cinsiyet temelli sınırları aşabilme potansiyellerini güçlendirdiği söylenebilir. Bu bağlamda, dijital oyunlar yalnızca birer eğlence aracı değil, aynı zamanda kimlik inşasının, sınıfsal ve kültürel sermayenin görünürlük kazandığı sosyokültürel mekânlar olarak değerlendirilmelidir.

Tablo 4.3. Kadın görüşmeci tablosu (etnik köken, aile yapısı, medeni durum ve yaşam alanı)

Katılımcı Adı	Etnik Köken	Aile Yapısı	Medeni Durum	Yaşam Alanı
Yaren (Pikadenki)	Türk	4 / Ayrı	Bekar	Şehir
Asya (Amevers)	Anne Girik, Baba Yörük: Melez	5 / Birlikte	Bekar	Şehir
Yağmur (Proserpina)	Türk	4 / Birlikte	Bekar	Şehir
Alara (İlya)	Türk	4 / Ayrı	Bekar	Şehir
Göknur (Tienkyriel)	Türk / Bulgaristan Göçmeni	4 / Birlikte	Nişanlı	Şehir
Dilek (Persephone)	Türk	4 / Birlikte	Bekar	Şehir
Zühtiye (RunNurRun)	Türk	5 / Birlikte	Bekar	Şehir
İdil (melior)	Türk	4 / Ayrı	Bekar	Şehir
Şeyma (Shiki)	Türk	5 / Birlikte	Bekar	Kırsal
Miray (Miray0486)	Türk	5 / Ayrı	Bekar	Kırsal
Duygu (Dogo)	Türk	4 / Birlikte	Bekar	Şehir
İlayda (Sumithara)	Türk	5 / Ayrı	Bekar	Şehir

Tablo 4.3. ‘de kadın görüşmeci tablosu verilerine ilişkin analiz, kadın dijital oyuncuların etnik köken, aile yapısı, medeni durum ve yaşam alanı gibi sosyodemografik özellikler bakımından çeşitli arka planlara sahip olduğunu göstermektedir. Bu çeşitlilik, dijital oyun alanının homojen bir kullanıcı kitlesine hitap etmediğini; tersine, farklı toplumsal konumlara ve yaşam deneyimlerine sahip kadınların bu alanda yer aldığını ortaya koymaktadır.

Görüşmecilerin büyük çoğunluğu Türk kökenlidir. Bununla birlikte, etnik farklılıklar da dikkat çekmektedir. Örneğin, Asya anne tarafından Gürük, baba tarafından Yörük kökenlidir ve melez olarak tanımlanmıştır, Göknur ise Türk/Bulgaristan göçmeni kimliğiyle öne çıkmaktadır. Bu durum, dijital oyun dünyasında yalnızca ana akım etnik kimliklerin değil, farklı kültürel kimliklerin de yer aldığını göstermektedir. Dolayısıyla dijital oyun alanı, kültürel çeşitliliğin görünürlük kazandığı bir platform olarak değerlendirilebilir.

Katılımcıların aile yapılarına ve medeni durumlarına bakıldığında ise, çoğunluğun birlikte yaşayan bireyler (n=7) olduğu; ancak ayrı yaşayan (n=5) katılımcıların da hatırı sayılır sayıda olduğu görülmektedir. Bu, kadın oyuncuların dijital oyunlarla olan ilişkilerinin sadece bireysel yaşam biçimlerine değil, aynı zamanda ailevi rollerine ve yaşam düzenlerine de bağlı olduğunu düşündürmektedir. Özellikle birlikte yaşayan kadınların dijital oyunlara nasıl zaman ayırdıkları, bu alanı bireysel ifade ya da sosyalleşme mecrası olarak nasıl kullandıkları önemli bir araştırma konusu olabilir.

Katılımcıların yaşam alanı bakımından çoğunluğunun şehirde yaşadığı görülmektedir. Sadece iki katılımcı kırsalda yaşamaktadır. Bu dağılım, dijital oyunlara erişimin ve katılımın daha çok şehir yaşamına entegre bireyler tarafından sağlandığını göstermektedir. Şehirde yaşayan bireyler, teknolojik altyapıya ve kültürel üretim alanlarına daha kolay erişebildikleri için dijital oyun alanında daha aktif olabilmektedir. Kırsal bölgede yaşayan katılımcılar ise bu alanda daha az temsil edilmekle birlikte, varlıkları dijital oyun kültürünün coğrafi olarak da yaygınlaştığını göstermektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, Tablo 4.3. 'de yer alan veriler; kadın dijital oyuncuların etnik kimlik, medeni durum ve yerleşim yeri bakımından çeşitliliğe sahip olduklarını göstermektedir. Bu çeşitlilik, dijital oyun alanının yalnızca genç, şehirli ve bekar bireylere özgü bir alan olmadığını; farklı toplumsal gruplardan kadınların da bu alana katıldığını ortaya koymaktadır. Dijital oyunların bir sosyalleşme ve kimlik inşa alanı olarak işlev gördüğü, bu alanda kadınların yalnızca tüketici değil, aynı zamanda kültürel üretici pozisyonunda da yer aldıkları sonucuna ulaşılabilir.

Tablo 4.4. Kadın görüşmeci tablosu (ilgi alanlar, sosyal medya ve bilgisayar kullanımı süresi)

Katılımcı Adı	İlgi Alanları	Sosyal Medya ve Teknoloji Kullanımı	Bilgisayar Kullanımı / Oyun Süresi
Yaren (Pikadenki)	Oyun, Drama Kulübü	Instagram, YouTube, WhatsApp, Telefon, Bilgisayar, Tablet	14 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Asya (Amevers)	Sahne Sanatları, Oyun, Film	Telefon, Bilgisayar, Twitter, Discord	7 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Yağmur (Proserpina)	Oyun, Kitap Okumak, Film, Çeviri, Müzik, Fotoğraf Çekmek	Telefon, Bilgisayar, Twitter, Instagram	17 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Alara (İlya)	Oyun, Kitap, Arkadaşlarla Vakit Geçirmek	Telefon, Twitter, WhatsApp, Instagram, Televizyon, Bilgisayar	15 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Göknur (Tienkyriel)	Müzik, Oyun, Resim Çizmek, Kitap Okumak, Su Sporları, Tenis	Telefon, Bilgisayar, Discord, Instagram, WhatsApp	12 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Dilek (Persephone)	Oyun, Judo, Resim Yapmak	Telefon, Bilgisayar, Instagram	13 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Zühtiye (RunNurRun)	Davul, Bateria Çalmak, Oyun, Müzik	Telefon, Bilgisayar, Instagram, Twitter, Discord, WhatsApp, Telegram	10 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
İdil (melior)	Voleybol, Müzik, Yürüyüş, Arkadaşlarla Gezmek, Yeni Yerler ve Yiyecekler Keşfetmek	Telefon, Bilgisayar, WhatsApp, Discord	13 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Şeyma (Shiki)	Oyun, Kitap, Örgü Örmek, Sinema, Gezmek	Telefon, Bilgisayar, Twitter, Instagram, WhatsApp, Discord	14 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Miray (Miray0486)	Oyun, Resim Yapmak	WhatsApp, Instagram, Discord, Telefon, Bilgisayar	4 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor
Duygu (Dogo)	Konser, Oyun, Çizim Yapmak, Kitap, Müze Gezmek, Babasıyla Vakit Geçirmek, Uçaklara İlgi	Bilgisayar, Telefon, Instagram, Twitter, Discord, WhatsApp	6 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor

Tablo 4.4. Kadın görüşmeci tablosu (ilgi alanlar, sosyal medya ve bilgisayar kullanımı süresi) (devam)

Katılımcı Adı	İlgi Alanları	Sosyal Medya ve Teknoloji Kullanımı	Bilgisayar Kullanımı / Oyun Süresi
İlayda (Sumithara)	Oyun, Resim Çizmek, Kitap, Çeviri Yapmak	Akla gelebilecek tüm iletişim araçları ve sosyal medyalara hakim	15 yıldır bilgisayar oyunu oynuyor

Katılımcılar farklı yaş gruplarından (18-35 yaş aralığında) ve çeşitli eğitim düzeylerinden (lise mezunu ile yüksek lisans arasında) bireylerden oluşmaktadır. Büyükşehirlerde yaşayan katılımcıların çoğu, dijital oyun oynama eyleminin yanı sıra, müzik, resim, kitap okuma, spor gibi farklı kültürel etkinliklere de katılmakta; bazıları içerik üretimi, yayıncılık ve e-spor gibi alanlarda da aktif roller üstlenmektedir. Bu durum, kadın oyuncuların yalnızca oyun tüketicisi olmadıklarını, aynı zamanda üretici ve kültürel birikim sağlayıcı bireyler olduklarını ortaya koymaktadır. Özellikle Duygu ve İlayda gibi katılımcılar, teknolojiye ve sosyal medya platformlarına hâkimiyetleri sayesinde, bu üretici kimliklerini güçlendirme potansiyeline sahiptir. Tabloda sunulan verilere göre, katılımcıların dijital oyun oynama deneyimleri 4 yıl ile 17 yıl arasında değişiklik göstermektedir. Bu farklılık, dijital oyun kültürüyle olan ilişkilerinin derinliği ve yoğunluğu hakkında önemli ipuçları vermektedir. Yağmur (17 yıl), Alara (15 yıl), İlayda (15 yıl) ve Gök Nur (15 yıl) gibi uzun yıllardır oyun oynayan katılımcılar, dijital oyun kültürünün farklı evrelerine tanıklık etmiş, bu süreçte değişen teknolojik araçlar ve oyun dinamiklerine adapte olabilmış bireylerdir. Miray (4 yıl) gibi daha kısa süredir oyun oynayan katılımcılar ise, daha güncel ve teknolojik açıdan gelişmiş bir oyun ekosisteminde deneyim kazanmaya başlamışlardır.

İlgi alanlarının çeşitliliği, katılımcıların oyun dışı kültürel üretim süreçlerine de katıldığını göstermektedir. Özellikle müzik dinleme, resim çizme, kitap okuma gibi bireysel etkinliklerle ilgilenen katılımcılar (örneğin Gök Nur ve Duygu), oyun oynama deneyimlerini daha geniş bir kültürel zemin üzerinde inşa

etmektedirler. Bu durum, kadın oyuncuların oyun dünyasında kimliklerini yalnızca birer "oyuncu" olarak değil, çok yönlü kültürel aktörler olarak inşa ettiklerine işaret etmektedir.

Katılımcıların sosyal medya ve iletişim platformlarını kullanma biçimleri de farklılık arz etmektedir. Zühtiye gibi çoklu platform kullanıcıları (Twitter, Discord, Wp, Telegram) geniş bir dijital etkileşim ağına sahipken, Asya gibi daha sınırlı platform kullanımı tercih edenler, daha kapalı bir dijital sosyal ağ deneyimine sahiptir. Bazı katılımcılar (örneğin İlayda) teknolojik araçlara olan hâkimiyetleri sayesinde iletişim ağlarını daha etkin yönetebilmekte, bu da dijital oyun toplulukları içinde görünürlüklerini ve etkileşim kapasitelerini artırmaktadır. Bu farklılıklar, kadın oyuncuların dijital dünyadaki hareket kabiliyetlerinin ve görünürlük stratejilerinin homojen olmadığını, bireysel tercihlere ve dijital yeterliliklere bağlı olarak çeşitlendiğini göstermektedir.

4.2 Dijital Oyunlara Katılım Biçimleri Ve Oyun Deneyimleri Üzerine Bir Değerlendirme

4.2.1 Korsan Oyun Kullanımı: Erişim ve Dijital Eşitsizlik

Dijital oyun dünyasına katılım süreci, oyuncuların sosyo-ekonomik durumları ve cinsiyetleri ile doğrudan ilişkilidir. Görüşmeler, özellikle kadın oyuncuların oyun dünyasına erişimde çeşitli engellerle karşılaştığını göstermektedir. Zühtiye, ekonomik nedenlerle korsan oyun kullandığını ifade ederek, *“Korsan olarak çok oyun indirdim, bu yanlış ama o zamanlar bu şekilde oluyordu”* demektedir. Benzer şekilde Şeyma, oyunların pahalı olması sebebiyle korsan oyun kullanmak zorunda kaldığını belirterek, *“Korsan oyun kullanarak başladım, çünkü oyunlar pahalıydı ve buna erişimim yoktu”* ifadelerini kullanmıştır. Bu örnekler, dijital oyunlara erişim sağlamak için başvuru alan alternatif yolların, oyuncuların sosyo-ekonomik durumları ve dijital eşitsizlikleri anlamada önemli olduğunu ortaya koymaktadır.

Asya'nın deneyimi, ekonomik engellerin yanı sıra aile yapısı ve yaşadığı kişisel olayların oyun dünyasına erişimde etkili olduğunu göstermektedir. Asya, bilgisayar ve oyun dünyasına 7 yaşında abileriyle tanıştığını belirterek, *“Ben 7 yaşındayken trafik kazası geçirdim. İlk bilgisayar o yaz alındı, abilerimden*

öğrendim” şeklinde ifade etmiştir. Asya’nın sözleri, kadın oyuncuların oyun dünyasına katılımının sadece ekonomik engellerle değil, aynı zamanda aile ve sosyal çevre faktörleriyle de şekillendiğini göstermektedir. Alara’nın görüşleri ise sosyal çevrenin erişimdeki rolünü vurgulamaktadır. Alara, Steam ve diğer platformlara erişimin arkadaşları aracılığıyla gerçekleştiğini ifade ederek, *“Arkadaşlarım bana burada bu bedava şurada şu oyun ücretsiz dediklerinde hemen gidip üye oluyorum”* demektedir. Bu durum, dijital eşitsizliğin yalnızca ekonomik değil, sosyal sermaye ile de ilişkili olduğunu göstermektedir. Kadın oyuncuların oyun platformlarına erişimi, hem ekonomik hem de sosyal ağlar aracılığıyla şekillenmektedir.

Korsan oyun kullanımının cinsiyet boyutunu değerlendirdiğimizde, kadın oyuncuların oyun dünyasında karşılaştıkları engellerin yalnızca ekonomik olmadığını görmek mümkündür. Zühtiye ve Şeyma, oyun deneyimlerinde cinsiyet kaynaklı zorluklar yaşadıklarını belirtmişlerdir. Şeyma, oyun içinde cinsiyetçi şakalara ve tacize maruz kaldığını ifade ederek, *“Bir keresinde lobide kız var mı, yoksa oynayalım olayı oldu. Küfür oluyor ama her dakika değil, ama hakaret çok oluyor. Sırf kızsın diye sana minnet etmem falan diyen de oluyor”* demektedir. Zühtiye de oyunlarda kadın olmanın ek baskı getirdiğini vurgulayarak, *“İlk izlenim: genelde kadın oyuncu olmak çok dikenli, sesimi duydukları an genelde negatif olarak değerlendiriyorlar”* şeklinde ifade etmiştir. Bu durum, ekonomik ve sosyal erişim engelleri ile birlikte kadın oyuncuların dijital dünyada marjinalleşmesine yol açmaktadır.

Korsan oyun kullanımı, kadın oyuncuların dijital oyun dünyasına girişini kolaylaştıran bir araç olmanın yanı sıra, oyun deneyiminin niteliğini de etkilemektedir. Kadın oyuncuların ekonomik kısıtlamalar nedeniyle korsan oyun kullanması, oyunlara erişimi sağlarken, aynı zamanda oyun içi sosyal etkileşimlerde riskler yaratmaktadır. Zühtiye, kendini koruma yöntemlerini açıklarken, *“Böyle lobiye girdiysem kötü bir lobiye direkt çıkarım, o kişiyi asla görmezlikten geliyorum. Çok rahatsız edici ise tepkimi veririm, savunurum kendimi”* demektedir. Şeyma ise benzer şekilde, *“Çok rahatsız ediyorsa chat’i ve sesi direkt kapatırım, şikayet ediyorum, çok bunalırsam oyundan çıkıyorum”* ifadelerini kullanmıştır. Bu yaklaşımlar, kadın oyuncuların dijital oyunlarda hem

eriřim hem de gvenlik aısından zel nlemler geliřtirmek zorunda kaldıklarını gstermektedir.

Sonuç olarak, katılımcıların ifadeleri dijital oyunlara eriřimdeki eřitsizlięi hem ekonomik hem de cinsiyet boyutlarıyla ortaya koymaktadır. Korsan oyun kullanımı, oyuncuların oyun dnyasına katılımını saęlayan bir zm olarak ne ıkarken, kadın oyuncular iin bu sre ek zorluklar ve riskler barındırmaktadır. Dolayısıyla dijital oyun endstrisi, kadın oyuncuların ekonomik ve sosyal eriřim engellerini dikkate alarak daha kapsayıcı ve gvenli platformlar geliřtirmek zorundadır.

4.2.2 Merak ve Keřfetme Motivasyonu: Dijital Dnyada Kimlik Arayışı

Dijital oyunlara katılma motivasyonları, kadın oyuncular iin genellikle merak, keřfetme ve kendini ifade etme drts ile řekillenmektedir. Zhtiye, oyunlara olan ilgisini řu řekilde ifade etmektedir: *“İlk bilgisayar ile tanışmamda heyecanlandım, sonra oyunlara ilgi duymaya başladım.”* Bu ifade, oyun dnyasına adım atmanın, yalnızca teknolojik merakla sınırlı olmadığını, aynı zamanda kiřisel ve sosyal bir keřif sreci olduğunu gstermektedir. Benzer řekilde Gknur da oyunlara olan ilgisini, *“Oyunları bir keřif aracı olarak grdm.”* diyerek dile getirmiřtir. Bu yorum, oyunların kadın oyuncular iin kimlik inřası ve toplumsal rolleri deneme alanı olarak iřlev grdęn ortaya koymaktadır.

řeyma’nın deneyimi de bu sreci destekler niteliktedir: *“Her gn genelde oyun oynarım. Ders alıřsam bile hedefimi tamamladıktan sonra bilgisayar oyunlarına geerim.”* ifadesi, oyunlara katılımın rutin bir aktivite olarak deęil, kendi alanını yaratma ve sosyal beklentilerden uzaklařma biimi olarak řekillendięini gstermektedir. Kadın oyuncular, bu řekilde hem kendi becerilerini geliřtirme hem de sosyal baskılardan baęımsız bir řekilde var olma fırsatı bulmaktadır. Alara da oyunlara katılma motivasyonunu benzer bir řekilde aıklamaktadır: *“Arkadařlarım bana burada bedava oyun var dediklerinde hemen gidip ye oluyorum. Oyunları denemek hořuma gidiyor.”* Bu ifade, kadın oyuncuların oyun dnyasına katılımının sosyal baęlamlarla ve keřif arzusuyla i ie getięini gstermektedir. Oyuna katılım, yalnızca bir eęlence aracı deęil, aynı zamanda sosyal iliřkiler aracılıęıyla desteklenen bir keřif ve deneme srecidir.

Kadın oyuncuların motivasyonları arasında, erkek oyunculara kıyasla daha bağımsız ve deneysel bir yaklaşım da gözlemlenmektedir. Örneğin Asya, “İlk bilgisayarım yazın alındı, abilerimden öğrendim, onların oyunlarına bakarak başladım ama kendi başıma denemeler yaptım.” demektedir. Bu, kadın oyuncuların oyun dünyasına katılımının hem erişim kısıtları hem de sosyal normlar tarafından şekillendiğini göstermektedir. Erkek oyuncular genellikle oyunlara daha erken ve doğrudan erişim sağlarken, kadın oyuncuların katılımı daha dolaylı ve kontrollü bir süreçten geçmektedir. Bunun yanında kadın oyuncuların oyunları bir kimlik ve beceri alanı olarak gördüğü de vurgulanmaktadır. Zühtiye, kadın olmanın oyun içi deneyimlere etkisini aktarırken, “İlk izlenim: genelde kadın oyuncu olmak çok dikenli, sesimi duydukları an genelde negatif olarak değerlendiriliyorlar.” ifadelerini kullanmıştır. Bu durum, oyunlara katılımın kadın oyuncular için sadece bireysel bir keşif değil, aynı zamanda sosyal bir mücadele alanı olduğunu göstermektedir. Kadın oyuncular, oyunlar aracılığıyla hem kendi becerilerini ve ilgilerini keşfetmekte hem de cinsiyet temelli engellerle başa çıkmaktadır.

Sonuç olarak, kadın oyuncuların dijital oyunlara katılım motivasyonları, merak, keşfetme, kimlik inşası ve sosyal baskılardan bağımsız alan yaratma üzerine odaklanmaktadır. Katılımcıların ifadeleri, oyunların kadınlar için sadece eğlence değil, aynı zamanda kendini ifade etme ve toplumsal normlardan uzaklaşma aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, dijital oyun dünyası kadın oyuncular için hem öğrenme ve keşif alanı hem de cinsiyet temelli sınırlamalara karşı stratejik bir alan olarak işlev görmektedir.

4.2.3 Tek Oyunculu Oyun Tercihi: Güvenli Alan Arayışı

Çalışmaya katılan kadın oyuncuların ifadeleri, tek oyunculu oyunları tercih etme eğiliminin, güvenli bir oyun deneyimi arayışı ile yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Zühtiye, bu konuyu şu şekilde açıklamaktadır: “Genelde tek oyunculu oyunları tercih ediyorum, çünkü daha rahat bir deneyim sağlıyor.” Bu ifade, kadın oyuncuların çevrimiçi ortamlarda karşılaştıkları cinsiyetçi davranışlardan ve sosyal baskılardan uzaklaşmak amacıyla kontrollü ve öngörülebilir bir oyun deneyimi aradıklarını ortaya koymaktadır. Tek oyunculu oyunlar, oyunculara kendi hızlarında ilerleme, strateji geliştirme ve oyunun

kurgusunu bağımsız olarak deneyimleme imkânı sunar. Benzer şekilde Yağmur da, *“Tek oyunculu oyunlar daha kişisel ve kontrol edilebilir, bu yüzden tercih ediyorum.”* diyerek bu yaklaşımı desteklemektedir. Yağmur’un ifadesi, kadın oyuncuların tek oyunculu oyunları hem zihinsel rahatlama hem de toplumsal cinsiyet baskılarına karşı bir savunma mekanizması olarak gördüğünü göstermektedir. Çevrimiçi oyun ortamlarında sıklıkla karşılaşılan cinsiyetçi söylemler, istenmeyen mesajlar ve sosyal baskılar, kadın oyuncuları daha kontrollü oyun alanlarına yönlendirmektedir.

Şeyma’nın deneyimi, bu durumu somut örneklerle pekiştirmektedir: *“Mesajdan yazıyorum sadece, hemen ‘kesin bu kız’ demeye başlıyorlar, sonra klasik istek attı, gruba davet etti falan. Direkt kabul etmedim.”* Şeyma, çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda karşılaştığı cinsiyetçi önyargılar ve rahatsız edici davranışlar nedeniyle tek oyunculu oyunları daha güvenli bulduğunu dolaylı olarak ifade etmektedir. Bu örnek, kadın oyuncuların oyun tercihlerinin yalnızca kişisel ilgi alanlarına değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet temelli risk algısına dayandığını göstermektedir. Alara da tek oyunculu oyunlara yönelimin altında yatan motivasyonu, *“Arkadaşlarım bana bedava oyun var dediklerinde hemen gidip üye oluyorum, ama genelde kendi başıma oynamayı seviyorum.”* diyerek açıklamaktadır. Burada öne çıkan nokta, tek oyunculu oyunların kişisel alan yaratma ve sosyal etkileşimden bağımsızlaşma işlevi görmesidir. Kadın oyuncular, bu oyunlar aracılığıyla hem kendi becerilerini geliştirebilmekte hem de çevrimiçi sosyal ortamlarda karşılaşılabilecekleri olumsuz durumlara maruz kalmamaktadır.

Görüşmelerden hareketle, tek oyunculu oyunların kadın oyuncular için psikolojik güvenlik sağlayan bir araç olduğu söylenebilir. Çoğu kadın oyuncu, online ortamların sunduğu sosyal etkileşim fırsatlarını sınırlı ölçüde tercih etmekte, bunun yerine kendi kontrolünde, dış baskı ve cinsiyetçi tutumlardan bağımsız bir deneyim elde etmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda tek oyunculu oyunlar, kadın oyuncular için hem eğlence hem de korunma mekanizması işlevi görmektedir. Sonuç olarak, kadın oyuncuların tek oyunculu oyunları tercih etme eğilimi, yalnızca bireysel oyun zevklerinden kaynaklanmamakta, aynı zamanda toplumsal cinsiyet temelli risklerden kaçınma ve güvenli bir oyun alanı yaratma

ihtiyacını yansıtmaktadır. Katılımcıların görüşleri, kadın oyuncuların dijital oyun dünyasında kendilerini ifade edebilmek için hem psikolojik hem de sosyal güvenliği önceliklendirdiklerini göstermektedir.

4.2.4 Online Oyun Deneyimi: Cinsiyetçi Saldırıları ve Anonimlik

Online oyunlarda kadın oyuncuların deneyimlediği cinsiyetçi tutumlar, katılımcılar tarafından sıkça dile getirilmiştir. Kadın oyuncular, oyun içi etkileşimlerde kimliklerinin sürekli olarak hedef alındığını ve bu durumun oyun deneyimini olumsuz etkilediğini ifade etmektedir. Örneğin, Şeyma, *“Küfür oluyor ama her dakika değil, genelde ama oluyor. Bunun dışında hakaretler de oluyor. Oyunu kazanmışsam bile sırf kız olduğum için minnet edilmesi, rahatsız edici oluyor.”* diyerek cinsiyetçi dilin oyun deneyimini nasıl etkilediğini belirtmiştir. Benzer şekilde Yağmur, *“Oyunlarda sürekli kız olduğum anlaşıncı, bazı oyuncular direkt farklı davranıyor, gruptan çıkmamı öneriyorlar veya sürekli dikkatimi çekmeye çalışıyorlar.”* ifadeleriyle toplumsal cinsiyetin oyun ortamındaki belirleyici rolünü vurgulamaktadır.

Kadın oyuncular, karşılaştıkları bu durumlar karşısında çeşitli stratejiler geliştirmiştir. Şeyma, *“Yanımda biri yoksa sesi açmam, mesajdan yazıyorum sadece,”* diyerek, cinsiyet temelli taciz ve ayrımcılıktan korunmak için sesli iletişimden kaçındığını belirtmiştir. Göknur da benzer bir yaklaşımı benimseyerek, *“Anonim kalmak ve karakter seçimlerimi dikkatli yapmak, oyun sırasında kendimi daha rahat hissetmemi sağlıyor.”* demiştir. Bu ifadeler, anonimliğin kadın oyuncular için bir güvenlik ve savunma mekanizması olarak kullanıldığını açıkça ortaya koymaktadır.

Katılımcıların deneyimleri, cinsiyetçi tutumların yalnızca bireysel düzeyde değil, oyun grupları ve sosyal etkileşimlerde de kendini gösterdiğini göstermektedir. Örneğin, Yağmur’un ifade ettiği gibi, kadın oyuncuların varlığı bazı oyuncular tarafından oyun dışı stratejik bir gerekçe olarak kullanılmakta ve gruptan dışlanma riskini artırmaktadır. Şeyma’nın gözlemleri ise, kadın oyuncuların başarılarının cinsiyet üzerinden değerlendirilmesi ve yeteneklerinin küçümsenmesi gibi psikolojik etkiler yarattığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla anonimlik ve profil stratejileri, kadın oyuncuların oyunlarda karşılaştıkları cinsiyetçi saldırılara karşı geliştirdiği temel korunma yöntemleri olarak öne

çıkmaktadır. Katılımcıların ifadeleri, oyun ortamlarında cinsiyet temelli eşitsizliklerin yapısal boyutunu göstermekte ve kadınların dijital oyun deneyimlerini güvenli hâle getirmek için aktif önlemler aldığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, anonimlik yalnızca kişisel bir tercih değil, dijital oyun dünyasında toplumsal cinsiyete bağlı ayrımcılığa karşı geliştirilmiş bir direnç stratejisi olarak değerlendirilebilir.

4.2.5 e-Spor İlgisi ve Katılımı: Toplumsal Cinsiyetin Yansıması

Kadın oyuncuların e-spor ile ilişkileri, toplumsal cinsiyet bağlamında değerlendirildiğinde, bu alanın erkek egemen yapısının kadınların katılımını sınırladığı görülmektedir. Şeyma, e-spor ile ilgili gözlemlerini, *“Bence güzel yani, diğer spor turnuvalarına benziyor. Ama erkekler sayı olarak her türlü üstün, kadınlar e-sporla uğraşmak istemiyor olabilir.”* şeklinde ifade ederek, kadın oyuncuların e-spor etkinliklerinde düşük temsiline dikkat çekmiştir. Bu yorum, kadınların e-sporde görünürlüğünün sınırlı olmasının hem toplumsal algılar hem de mevcut erkek ağırlıklı rekabet ortamı ile ilişkili olduğunu göstermektedir.

Göknur da benzer bir perspektif sunmaktadır: *“E-spor turnuvalarını izlemeyi seviyorum ama katılmayı düşünmüyorum, çünkü genellikle erkekler öne çıkıyor ve kadın oyuncular azınlıkta kalıyor.”* diyerek, kadın oyuncuların bu alandaki katılım isteksizliğinin, erkek egemen bir ortamın ve toplumsal cinsiyet normlarının bir sonucu olduğunu belirtmiştir. Bu durum, e-sporun sadece bir oyun alanı değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin yeniden üretildiği bir platform olduğunu ortaya koymaktadır.

Dilek’in ifadeleri de kadınların e-spor ile ilişkisine ışık tutmaktadır: *“E-sporu izlemekten hoşlanıyorum ama çoğu zaman kadın oyuncularını göremiyorum, sanki burası erkeklerin alanı gibi,”* diyerek, kadın oyuncuların e-sporadaki görünürlüğünün düşük olmasının hem motivasyon hem de katılım açısından bir engel oluşturduğunu vurgulamaktadır. Katılımcıların deneyimleri, e-sporun kadın oyuncular için yalnızca bir izleme deneyimiyle sınırlı kaldığını ve aktif katılımın sosyal, kültürel ve yapısal engellerle sınırlı olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda toplumsal cinsiyet, kadın oyuncuların e-spora olan ilgilerini ve katılımlarını şekillendiren önemli bir faktördür. Erkek egemenliğinin yoğun olduğu e-spor ortamı, kadınların aktif katılımını azaltmakta ve onların bu alandaki

görünürlüğünü sınırlamaktadır. Katılımcıların ifadeleri, e-sporun daha kapsayıcı ve kadın dostu bir alan hâline gelmesi için sektörün ve toplulukların yapısal değişiklikler yapması gerektiğini göstermektedir. Örneğin, kadın oyunculara yönelik turnuvalar, mentorluk programları ve eşit temsil politikaları, kadınların e-spora daha güvenli ve motive edici bir şekilde katılmasına katkı sağlayabilir. Sonuç olarak, e-spor ilgisi ve katılımı, kadın oyuncular için toplumsal cinsiyetin açıkça yansıdığı bir alandır. Katılımcıların gözlemleri, dijital oyun dünyasında kadınların aktif katılımının önündeki engelleri ve erkek egemen yapının etkilerini ortaya koymakta, bu durumun kadın oyuncuların hem oyun deneyimlerini hem de toplumsal kimliklerini şekillendirdiğini göstermektedir.

4.2.6 Karakter Seçimi ve Oyun İçi Kimlik: Cinsiyet ve Temsil

Zühtiye, karakter seçimi konusunda şunları ifade etmektedir: *"Ben genelde kadın karakterleri seçerim, çünkü onlara benzer özelliklere sahip olmalarını tercih ederim. Kadın karakterler benim için daha anlamlı, çünkü kendimi onlarla daha rahat hissediyorum."* Bu ifade, Zühtiye'nin oyun içindeki kimlik seçiminde, kendi kimliğiyle daha yakın olan karakterleri tercih ettiğini ve bu şekilde daha güçlü bir bağ kurduğunu göstermektedir.

Şeyma, kadın karakterlerin oyunlardaki temsilinden duyduğu rahatsızlığı şu şekilde dile getirmektedir: *"Kadın karakterler genellikle cinsellik üzerinden tasarlanıyor. Onlar gibi olmak istemiyorum, çünkü hep abartılı şekilde gösteriliyorlar. Kadın karakterlerin fiziksel görünimleri, genellikle abartılı ve gerçek dışı oluyor. O yüzden ben bazen erkek karakterleri seçiyorum, çünkü daha gerçekçi hissediyorum."* Şeyma, kadın karakterlerin abartılı tasarımlarına ve cinselleştirilmiş temsillerine karşı duyduğu rahatsızlığı vurgulamaktadır. Bu durum, onun oyunlarda kendini ifade etme ve temsil edilme ihtiyaçlarının karşılanmadığını hissetmesine yol açmaktadır.

Dilek, kadın karakterlerin oyunlarda nasıl tasarlandığı hakkında şunları söylemektedir: *"Kadın karakterlerin hemen hemen her zaman cinsel bir nesne olarak tasarlandığını düşünüyorum. Genellikle ince belli, büyük göğüsleri olan, aşırı çekici karakterler var. Bu, oyunlarda kadınları temsil etmek için gerçekten sınırlı bir yaklaşım."* Dilek, oyunlardaki kadın karakterlerin temsilinin ne kadar

dar ve sınırlı olduğunu, kadın oyuncular için daha çeşitli ve gerçekçi karakterlerin gerekliliğini belirtmektedir.

Yaren, kadın karakterlerin oyun içindeki temsilini şu şekilde ele almaktadır: *"Kadın karakterler genellikle savaşçı veya kahraman tipleri olarak tasarlanıyor, ama çoğunlukla onların kıyafetleri, tavırları çok cinsellik odaklı. Benim için daha özgür, güçlü kadın karakterler görmek çok daha değerli olurdu."* Yaren, kadın karakterlerin güç ve özgürlük temsilini sınırlayan cinsiyetçi tasarımlara karşı daha özgür ve güçlü karakterler talep etmektedir.

İlayda, oyunlardaki kadın karakterlerin kendisini nasıl temsil ettiğini ifade ederken şunları söylemektedir: *"Kadın karakterler genelde cinselliği ve güzellikleriyle ön plana çıkıyor, bu da beni rahatsız ediyor. Benim için önemli olan karakterin içsel gücü ve hikayesi. Dış görünüşü kadar, karakterin ruhunu görmek istiyorum."* İlayda, kadın karakterlerin sadece fiziksel görünüşleriyle değil, derinlikli ve güçlü hikayelere sahip olmaları gerektiğini vurgulamaktadır.

Göknur, oyunlardaki karakter seçiminde daha çeşitli temsillere ihtiyaç duyduğunu belirterek şunları söylemektedir: *"Ben genellikle kadın karakterleri seçiyorum, ancak bazen oyunlarda daha gerçekçi, farklı kişiliklere sahip kadın karakterler görmeyi çok isterim. Genelde ya aşırı güçlü ya da çok zayıf karakterler oluyor, ama gerçek hayatın bu kadar kutuplaştırıcı olmadığını düşünüyorum."* Göknur, oyunlarda kadın karakterlerin çeşitliliği ve temsili konusunda daha fazla denge talep etmektedir.

Alara, kadın karakterlerin oyunlardaki temsilinin nasıl geliştirilmesi gerektiğiyle ilgili şu görüşü dile getirmektedir: *"Kadın karakterlerin daha gerçekçi ve çok boyutlu şekilde tasarlanması gerektiğini düşünüyorum. Her kadının bir kahraman olmasına gerek yok, ama onları daha doğal ve farklı şekillerde görmek istiyorum."* Alara, kadın karakterlerin güç ve kahramanlıkla özdeşleşmemesi gerektiğini, bunun yerine doğal ve farklı temsillerin daha değerli olacağını savunmaktadır.

Asya, kadın karakterlerin oyun dünyasındaki temsilinin kendisini nasıl etkilediğiyle ilgili şu şekilde yorum yapmaktadır: *"Bazen oyunlardaki kadın*

karakterleri gerçekten görmek istemiyorum, çünkü sürekli aynı tarzda karakterler var. Benim için önemli olan, kadınların farklı şekillerde temsil edilmesi. Kadınlar sadece güzel ya da seksi olmak zorunda değil." Asya, kadın karakterlerin sadece güzellikleriyle tanımlanmasının oyun dünyasında kadın oyuncuların kendilerini ifade etmelerini zorlaştırdığını belirtmektedir.

Katılımcıların görüşleri, oyunlarda kadın karakter tasarımının cinsiyet ve temsil bağlamında iki temel sorunu ortaya koymaktadır: İlk olarak, kadın karakterler çoğunlukla cinsellik, fiziksel çekicilik veya abartılı kahramanlık üzerinden temsil edilmektedir. İkincisi, bu sınırlı temsiller, kadın oyuncuların oyun dünyasında kendilerini ifade etme ve kimliklerini yansıtırma biçimlerini doğrudan etkilemektedir. Kadın oyuncular, bu nedenle ya kendi kimlikleriyle örtüşen karakterleri seçmekte ya da cinselleştirilmiş ve tek tip temsillerden kaçınmak için erkek karakterleri tercih etmektedir. Bu durum, oyun dünyasında toplumsal cinsiyetin oyun tasarımı ve oyuncu deneyimleri üzerindeki etkisinin somut bir göstergesidir ve kadın karakter temsili konusundaki sınırlılıkların, cinsiyet eşitsizliğinin dijital alanlara nasıl yansıdığını ortaya koymaktadır.

4.2.7 İnternet Kafe Kültürü: Erkek Egemen Alanlar

Zühtiye'nin ifadesi, internet kafelerde erkek yoğunluğu ve cinsiyetçi tutumların kadın oyuncular için sınırlayıcı bir deneyim yarattığını göstermektedir: *"İnternet kafelerde erkeklerle oyun oynamak bazen rahatsız edici olabiliyor. Çoğunlukla cinsiyetçi şakalar ve saldırılar oluyor."* Benzer şekilde, Yaren de internet kafelerde oyun oynamanın çoğu zaman erkek egemen bir ortamda gerçekleştiğini, bunun rahatsız edici olabildiğini belirtmektedir: *"İnternet kafede oyun oynarken erkeklerin yoğunluğu ve sürekli cinsiyetçi şakalar, kendimi rahat hissetmemi engelliyor."*

Asya, kadın oyuncuların bu ortamlarda karşılaştığı sınırlamalara dikkat çekerek, anonimlik ihtiyacının önemini vurgulamaktadır: *"İnternet kafelerde kadın olduğumu belli etmemeye çalışıyorum, yoksa sürekli dikkat çekiliyor ve erkek oyuncular tarafından gereksiz müdahaleler oluyor."* Bu durum, kadınların oyun deneyimlerinde güvenlik ve mahremiyet ihtiyacını artırmakta, dijital alanlarda cinsiyetçi davranışların görünürlüğünü ortaya koymaktadır.

Alara ise internet kafe kültürünün sosyal boyutuna değinerek, erkek oyuncuların egemenliğinin kadın oyuncuların katılımını sınırladığını ifade etmektedir: *“Bazen oyuna girmeyi bırakmak zorunda kalıyorum, çünkü sürekli erkek oyuncular tarafından yönlendiriliyorum ve oyun deneyimim etkileniyor.”* Bu görüş, kadın oyuncuların oyunlara erişim ve katılımını engelleyen toplumsal cinsiyet bariyerlerini açıkça ortaya koymaktadır. Buna ek olarak, Şeyma’nın görüşü de internet kafe deneyiminin, ev ortamına kıyasla kadın oyuncular için daha az rahat olduğunu desteklemektedir: *“Evde oynamayı tercih ediyorum, internet kafeye gitmeye gerek duymadım. Orada erkeklerin yoğunluğu ve cinsiyetçi şakalar rahatsız edici olabiliyor.”* Bu ifade, kadınların dijital oyun deneyimlerini daha güvenli ve kontrol edilebilir alanlarda sürdürme eğilimini göstermektedir.

Tüm bu bulgular, dijital oyun dünyasında kadın oyuncuların deneyimlerinin toplumsal cinsiyet normları ve dijital eşitsizlik tarafından şekillendiğini ortaya koymaktadır. İnternet kafe kültürü, erkek egemen bir ortam olarak kadın oyuncuların oyunlara erişimini ve katılımını kısıtlamakta, anonimlik ihtiyacını artırmakta ve kadınların kendilerini ifade etme özgürlüğünü sınırlamaktadır. Bunun yanı sıra, kadın oyuncuların dijital oyunlara katılım motivasyonları; kimlik inşası, toplumsal rollerden kaçış ve keşif arayışı gibi olumlu boyutları içermektedir. Kadın oyuncuların karşılaştığı zorluklar arasında, korsan oyun kullanımıyla erişim sağlama, oyun içi anonimlik ihtiyacı, e-sportdaki düşük temsil ve internet kafe kültüründeki cinsiyetçi tutumlar öne çıkmaktadır. Bu durum, dijital oyun alanlarının kadınlar için hâlâ eşitlikçi ve kapsayıcı bir şekilde tasarlanmadığını göstermektedir.

4.3 Dijital Kimlik, Anonimlik Ve Platform Kullanımı Üzerine Bir Değerlendirme

4.3.1 Anonimlik Tercihi: Güvenlik ve Kimlik Koruma

Kadın oyuncular, dijital dünyada karşılaştıkları cinsiyetçi ayrımcılık ve olumsuz tepkilerden korunmak amacıyla anonimlik tercih etmektedirler. Bu strateji, onların dijital dünyadaki kimliklerini gizlemelerine ve daha güvenli bir oyun deneyimi yaşamalarına yardımcı olmaktadır.

Zühtiye, anonimlik tercihinin güvenlik için önemli bir araç olduğunu belirtmektedir: *“Sesimi açmam, anonim olmayı tercih ederim. Kız olduğum için gruplarda bazen dışlanıyorum.”* Şeyma da benzer şekilde anonimliği güvenli bir alan olarak görmekte, *“Çoğunlukla sesimi açmam, anonim olmak daha rahat hissettiriyor.”* Yağmur, anonimlik tercihinin şöyle açıklamaktadır: *“Adımı bile değiştirebiliyorum bazen, kimliğimi gizleyerek rahat oluyorum.”* Bu yorumlar, kadın oyuncuların dijital dünyada daha özgürce var olabilmek için anonimlik stratejisini kullandıklarını ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, Alara anonimlik tercihinin yalnızca dışlanma korkusuyla değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyetin oyun içindeki etkilerini kontrol etme amacı taşıdığını ifade etmektedir: *“Kadın olarak bazen cinsiyetimle ilgili olumsuz tepkiler alıyorum. Anonim olmak, oyunları daha rahat oynamamı sağlıyor.”* Şeyma, anonim olmanın kendisini daha rahat hissettirdiğini ancak toplumsal cinsiyetin oyun içindeki yansımasıyla her zaman başa çıkmanın kolay olmadığını vurgulamaktadır: *“Kadın kimliğiyle oyun oynadığında, insanları rahatsız etmeden var olabilmek çok zor.”*

Kadınların anonimlik tercihleri, dijital ortamda toplumsal cinsiyetin ayrımcılıkla ilişkili zorluklarını aşmaya yönelik bir savunma mekanizmasıdır. Anonimlik, kadın oyunculara dijital dünyada kendilerini daha güvenli hissettikleri bir alan sunmakta, aynı zamanda cinsiyetçi dışlanma ve olumsuz deneyimlerden kaçınmalarını sağlamaktadır.

4.3.2 Discord Kullanımı: Sosyal Bağlantılar ve Topluluk Oluşumu

Discord, kadın oyuncular için yalnızca bir oyun platformu değil, aynı zamanda topluluk oluşturma ve sosyal bağlarını güçlendirme açısından da önemli bir araçtır. Kadın oyuncular, bu platformda kendilerini ifade ederken, aynı zamanda oyun deneyimlerini de zenginleştirmektedirler.

Zühtiye, Discord kullanımını sosyal etkileşim için değerli bir araç olarak değerlendirmektedir: *“Discord’da oyun gruplarına katıldım, burada kadınların da bulunduğu daha rahat bir ortam yaratılabiliyor.”* Şeyma ise, *“Discord üzerinden arkadaşlarım ile oyun oynuyorum, hem sohbet edebilmek hem de daha rahat bir oyun deneyimi yaşayabilmek için bu platformu tercih ediyorum.”* Discord, kadın oyuncular için güvenli bir alan yaratma ve dijital kimliklerini ifade etme imkanı sunmaktadır. Discord’daki topluluklar, kadın oyuncuların yalnızca

oyun oynamakla kalmayıp, aynı zamanda sosyal bağlantılar kurmalarını ve kendilerini daha rahat ifade etmelerini sağlamaktadır.

Yağmur, Discord'un kendisi için önemini şu şekilde açıklamaktadır: *“Burada sadece oyun oynamıyorum, aynı zamanda kadınlarla konuşarak farklı deneyimler ediniyorum. Kadın oyuncuların olduğu gruplarda olmak çok daha rahatlatıcı.”* Discord, kadın oyuncular için sosyal bağlar kurma, oyun kültürüne katılma ve dijital kimliklerini ifade etme konusunda güçlü bir mecra sunmaktadır. Aynı zamanda, bu platform, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin gözlemlenebileceği, ancak kadın oyuncuların daha destekleyici bir ortam yaratabildiği bir alan da oluşturmaktadır.

4.3.3 Steam Kullanımı: Dijital Oyun Kültüründe Erişim ve Kişisel Koleksiyonlar

Steam, kadın oyuncular için dijital oyun dünyasına katılmanın ve oyun kültürünü deneyimlemenin yanı sıra, kişisel oyun koleksiyonlarını oluşturma açısından önemli bir platformdur. Steam'in sunduğu topluluk etkileşimleri, oyun satın alma ve koleksiyon yapma olanakları, kadın oyunculara oyun kültürüne katılım sağlamanın yanı sıra kimliklerini sergileme imkanı da sunmaktadır.

Yağmur, Steam kullanımını şu şekilde açıklamaktadır: *“Steam kullanarak birçok oyun aldım ve buradaki koleksiyonum çok önemli benim için.”* Zühtiye de, *“Steam’de kadın oyuncularla karşılaşıyorum ve burada farklı oyun dünyalarına dair bilgi sahibi oluyorum.”* Steam, kadın oyuncuların oyun kültürüne erişim sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyun koleksiyonlarını kişiselleştirme ve topluluklarla etkileşime girme konusunda önemli bir fırsat sunar.

İlayda, Steam’deki kadın topluluklarına katılmanın kendisine çeşitli deneyimler kazandırdığını belirtmektedir: *“Steam’deki kadın oyuncularla etkileşimde bulunmak, oyun dünyasında daha özgür hissettiriyor. Burada sadece erkek oyuncularla değil, kadınlarla da oyun oynayabiliyorum.”* Steam, kadın oyuncular için oyun kültürüne katılım sağlama ve kişisel koleksiyon oluşturma açısından değerli bir mecra olmanın yanı sıra, toplumsal cinsiyetle ilgili daha eşitlikçi bir deneyim sunmaktadır.

Kadın oyuncuların dijital kimlik stratejileri, anonimlik tercihleri ve platform kullanımı, dijital dünyada karşılaştıkları toplumsal cinsiyet eşitsizlikleriyle şekillenen, kendilerini koruma ve ifade etme çabalarına dayanmaktadır. Anonimlik, kadınların dijital alanda daha güvenli bir şekilde var olmalarını sağlarken, Discord ve Steam gibi platformlar, oyun kültürüne katılımı ve topluluk oluşturmaya mümkün kılmaktadır. Kadın profiliyle oyun oynama ve sesli konuşma deneyimi ise, dijital dünyada kadın kimliğinin nasıl algılandığını ve bu kimlikle var olmanın getirdiği zorlukları gözler önüne sermektedir. Bu bulgular, kadın oyuncuların dijital dünyada kendilerini ifade etme biçimlerinin toplumsal cinsiyet eşitsizliğine karşı bir strateji olarak şekillendiğini ve dijital alanda kadın kimliğinin nasıl biçimlendiğini anlamamıza olanak tanımaktadır.

4.4 Toplumsal Cinsiyet Temelli Sorunlar Ve Ayrımcılık Üzerine Bir Değerlendirme

4.4.1 Taciz ve Cinsel Rahatsızlık: Dijital Dünyada Güvenlik Sorunları

Kadın oyuncular, dijital oyunlarda sıklıkla taciz ve cinsel rahatsızlıkla karşılaşmaktadırlar. Bu deneyimler, kadınların oyun dünyasında güvenli bir şekilde var olmalarını engellemektedir ve genellikle oyun oynama deneyimlerini olumsuz etkilemektedir. Oyunlarda cinsel taciz ve rahatsızlık, kadın oyuncuların çevrimiçi oyun deneyimlerini zorlaştıran önemli bir sorun olarak ortaya çıkmaktadır.

Zühtiye, taciz ve rahatsızlıkla ilgili yaşadığı deneyimleri şu şekilde aktarmaktadır: *"Bazen sesli sohbette, özellikle kadın olduğumuzu fark ettiklerinde, rahatsız edici şekilde konuşuyorlar. Bu gerçekten sıkıcı ve bazen oyun oynamayı bırakmama neden oluyor."* Zühtiye'nin ifadesi, kadın oyuncuların özellikle sesli sohbet gibi etkileşimli alanlarda cinsel rahatsızlıkla karşılaştıklarını ve bunun oyun oynama isteğini engellediğini göstermektedir.

Şeyma, taciz ve rahatsızlık deneyimi konusunda benzer duyguları dile getirmektedir: *"Bazı erkek oyuncular, özellikle kadın olduğumuzu öğrendiklerinde, çok rahatsız edici şakalar yapabiliyorlar. Bu beni oyun oynamaktan alıkoyabiliyor."* Şeyma'nın sözleri, kadın oyuncuların dijital

oyunlarda kimliklerinin ifşa edilmesinin, cinsel rahatsızlık ve tacizle sonuçlanabileceğine dair önemli bir gözlemdir.

Göknur, cinsel taciz ve rahatsızlıkla ilgili şu şekilde bir gözlemde bulunmuştur: *"Kadın oyuncu olduğumu fark ettiklerinde, bazen çok özel ve rahatsız edici sorular sorabiliyorlar. Bu çok yorucu olabiliyor."* Göknur'un yaşadığı deneyim, oyun içindeki erkek oyuncuların, kadın oyuncuları hedef alan rahatsız edici ve sınırları aşan davranışlarının, oyun deneyimlerini olumsuz yönde etkilediğini vurgulamaktadır.

İdil, taciz ve rahatsızlıkla ilgili yaşadığı durumu şu şekilde anlatmaktadır: *"Bazen sesli sohbetlerde çok rahatsız edici tepkiler alıyorum. Kadın olduğumuzu fark ettiklerinde, şaka ya da daha ciddileşerek, 'yapmam gereken bir şey var mı?' gibi sorular soruyorlar. Bu gerçekten beni huzursuz ediyor."* İdil, kadın olmanın oyun içindeki kimliğiyle birlikte, özellikle erkek oyuncular tarafından rahatsız edici sorulara maruz kalmanın, oyun deneyiminde ciddi bir huzursuzluk yarattığını belirtmektedir.

Dilek, cinsel tacizin bazen açıkça belirgin olmadığını, ancak yine de rahatsız edici olabileceğini ifade etmektedir: *"Kadın olduğumuzu öğrendiklerinde, bazen ince ince yapılan alaylar oluyor. Bu tür davranışlar rahatsız edici olsa da bazen doğrudan taciz gibi görünmüyor, ama yine de moral bozuyor."* Dilek'in sözleri, tacizin bazen doğrudan olmayıp, daha ince biçimlerde kendini gösterdiğini ve bu tür davranışların kadın oyuncuların oyunlardaki güvenlik hissini zedelediğini ortaya koymaktadır.

Alara, dijital ortamda kadın olmanın yarattığı zorluklara dikkat çekerek şunları söylemektedir: *"Kadın olduğumuzu fark ettiklerinde, bazen direkt olarak cinsel içerikli konuşmalar başlıyor. Özellikle genç yaşlardaki erkek oyuncular çok daha cesur olabiliyorlar."* Alara'nın gözlemi, genç erkek oyuncuların kadın oyunculara yönelik daha fazla cinsel içerikli davranış sergileyebileceğini ve bu durumun dijital oyunlarda kadınlar için daha belirgin bir sorun haline geldiğini göstermektedir.

Yağmur, taciz ve rahatsızlıkla ilgili yaşadığı durumları şu şekilde anlatmaktadır: *"Benim için en rahatsız edici şeylerden biri, kadın olduğumu fark ettiklerinde, bazen her şeyin cinsellik üzerinden konuşulması. Bu gerçekten oynamaktan zevk almamı engelliyor."* Yağmur, oyunlarda rahatsız edici cinsel yaklaşımların, oyun deneyimini olumsuz bir şekilde dönüştürdüğünü ve kadın oyuncuların oyun keyfini zedelediğini belirtmektedir.

Asya, tacizle ilgili bir deneyimini şu şekilde paylaşmaktadır: *"Bazen sesli sohbeti açtığımda, erkek oyuncular kadın olduğumu fark ettiğinde, bazen çok kişisel ve bazen cinsel içerikli sorularla karşılaşıyorum. Bu kesinlikle çok rahatsız edici."* Asya, oyunlardaki sesli sohbetlerin, kadın oyunculara yönelik cinsel taciz ve rahatsızlık yaratmak için bir alan haline geldiğini vurgulamaktadır.

Kadın oyuncular, dijital oyunlarda sıklıkla taciz ve cinsel rahatsızlıkla karşılaşmaktadır. Bu rahatsızlıklar, kadınların oyun dünyasında güvenli bir şekilde var olmalarını engellemekte ve oyun deneyimlerini olumsuz etkilemektedir. Kadın oyuncular, oyun içinde kimliklerinin ifşa edilmesiyle birlikte, erkek oyuncularından cinsel içerikli konuşmalar, rahatsız edici sorular ve şakalarla karşı karşıya kalabilmektedirler. Bu durum, dijital oyunların kadın oyuncular için güvenli ve eşitlikçi bir alan haline gelmesi adına önemli bir engel oluşturmaktadır. Oyun endüstrisinin, bu tür taciz ve rahatsızlıklarla mücadele etmesi, kadın oyuncuların deneyimlerini daha güvenli ve özgür hale getirecektir.

4.4.2 Sözlü Şiddet ve Hakaret: Toplumsal Cinsiyet Temelli Zorluklar

Kadın oyuncular, oyun içi etkileşimlerde sıklıkla cinsiyet temelli sözlü şiddet ve hakaretlerle karşılaşmaktadır. Zühtiye, bu durumu şöyle ifade etmektedir: *"Oyun içinde bazen kadın olduğumuz için aşağılanıyoruz. Erkek oyuncular bizi küçümseyebiliyorlar. Hakaretler çok yaygın."* Benzer bir şekilde, Yağmur, *"Erkek oyuncular bazen 'Kadınsın, oynamamalısın' gibi şeyler söyleyebiliyor. Bu çok moral bozucu bir durum,"* diyerek, cinsiyetin oyun deneyimini olumsuz etkileyen bir faktör olduğunu vurgulamaktadır. Duygu da aynı konuda, *"Oyunlarda bazen kadın olduğumuz için sesli ya da yazılı hakaretler alabiliyoruz. Bu, oyunun keyfini kaçırıyor,"* ifadesini kullanarak, sözlü saldırıların oyun keyfini doğrudan etkilediğini belirtmektedir.

Yaren'in görüşleri, hakaretlerin yalnızca genel cinsiyetçi tutumdan kaynaklanmadığını, aynı zamanda oyun içi karakter seçimleri ve rol dağılımlarından da beslendiğini göstermektedir: *“Erkek oyuncular, kadın karakterlerin zayıf olduğunu düşünüp, onları küçümsüyorlar. Bu da erkeklerin oyun içinde üstünlük hissetmelerine yol açıyor.”* Alara da kadın oyuncuların karşılaştığı ayrımcılığı, *“Kadın olmanın dezavantajını oyunlarda sıkça hissediyorum. Erkeklerin kadınlara yaklaşımı genelde cinsiyetçi olabiliyor,”* diyerek özetlemektedir. Buna ek olarak, Şeyma'nın deneyimleri de oyun içi sözlü şiddetin sıklığını ve etkilerini ortaya koymaktadır: *“Küfür oluyor ama her dakika değil, genelde ama oluyor. Bunun dışında hakaretler de oluyor. Oyunu kazanmışsam bile sırf kız olduğum için minnet edilmesi, rahatsız edici oluyor.”* Bu ifade, sözlü saldırıların sadece cinsiyetçi hakaretlerden ibaret olmadığını, kadın oyuncuların başarılarının bile cinsiyetleri üzerinden yorumlandığını göstermektedir.

İlayda, sözlü şiddetin oyun içindeki sosyal ilişkileri nasıl etkilediğini açıklarken, *“Oyunlarda kadın karakter seçtiğimde bazen erkek oyuncular tavırlarını değiştiriyor, küçümseyici yorumlar yapıyorlar. Bu, benim kendimi rahat ifade etmemi engelliyor,”* demektedir. Göknur da benzer şekilde, *“Kadın olduğumu söyledikten sonra bazı oyuncular hemen olumsuz tavır alıyor. Bazen oyundan soğumama neden oluyor,”* ifadesiyle, cinsiyet temelli sözlü saldırıların oyun motivasyonunu düşürdüğünü vurgulamaktadır. Bu bulgular, dijital oyun dünyasında kadın oyuncuların deneyimlerinin toplumsal cinsiyet normlarından bağımsız olmadığını göstermektedir. Sözlü şiddet ve hakaretler, kadınların yalnızca oyun içi becerilerinin değil, cinsiyetlerinin de sürekli olarak değerlendirilmesine yol açmakta, güvenli ve eşitlikçi bir oyun deneyimini engellemektedir. Kadın oyuncuların oyunlarda maruz kaldıkları bu tür cinsiyetçi tutumlar, onların çevrimiçi etkileşimlerde anonimlik ve kontrol mekanizmalarına başvurmalarını gerektirmekte, oyun deneyimlerini sınırlandırmaktadır. Özetle, kadın oyuncuların sözlü şiddet ve hakarete maruz kalmaları, dijital oyun dünyasındaki toplumsal cinsiyet temelli eşitsizliklerin görünür bir yansımasıdır. Bu durum, oyun endüstrisinin kadın oyuncular için daha kapsayıcı ve güvenli ortamlar yaratma ihtiyacını açıkça ortaya koymaktadır. Kadın oyuncuların

karşılaştığı bu zorluklar, aynı zamanda dijital oyunların toplumsal cinsiyet algılarını yeniden üretme potansiyelini de göstermektedir.

4.4.3 Cinsiyetçilik: Oyun İçindeki Toplumsal Cinsiyet Eşitsizlikleri

Görüşmeler, oyun içindeki toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin hem oyun karakterleri ve mekanikleri hem de oyuncular arası etkileşimlerde kendini gösterdiğini ortaya koymaktadır. Zühtiye, oyunlarda karşılaştığı cinsiyetçiliği şu şekilde dile getirmektedir: *“Bazen cinsiyetim yüzünden daha az saygı görüyorum. Erkek oyuncular, benimle aynı seviyede oyun oynamadığımı düşünebiliyorlar.”* Bu ifade, oyun içindeki beceri algısının cinsiyete dayalı olarak şekillendiğini ve kadın oyuncuların yeteneklerinin erkekler tarafından sıklıkla küçümsendiğini göstermektedir. Yağmur da benzer şekilde, *“Erkek oyuncular bazen ‘Kadınsın, oynamamalıydın’ gibi yorumlar yapıyor, bu moral bozucu,”* diyerek, cinsiyetçi tutumların doğrudan oyun deneyimini olumsuz etkilediğini belirtmektedir.

Yaren, kadın karakterlerin oyun içindeki rollerine dikkat çekerek, *“Kadın karakterler genellikle daha az güçlü oluyor ve genellikle pasif rollerle yer alıyor,”* demektedir. Bu görüş, oyun tasarımında toplumsal cinsiyet kalıplarının nasıl yeniden üretildiğini göstermektedir; kadın karakterler çoğunlukla destekleyici, pasif veya dekoratif bir konumda yer almakta, erkek karakterler ise aktif ve güçlü rollerle ön plana çıkmaktadır. Asya’nın gözlemi de bu durumu pekiştirir: *“Oyunlarda genellikle erkek karakterler kahraman, kadın karakterler ise sadece dekor olarak yer alıyor. Bu, kadın oyuncuları daha az değerli hissettirebiliyor.”*

Duygu ise, kadın oyuncuların maruz kaldığı ayrımcılığı oyun içi algı üzerinden açıklamaktadır: *“Kadın oyuncuların, erkek oyuncular kadar iyi oyun oynamadığı düşünülüyor. Bu da bizi daha geri planda tutuyor.”* Bu ifade, toplumsal cinsiyet normlarının oyun dünyasında doğrudan uygulanabildiğini ve kadın oyuncuların yeteneklerinin sürekli olarak cinsiyetleri üzerinden değerlendirildiğini göstermektedir. Benzer şekilde, Şeyma da cinsiyetçi tutumları oyun içi sosyal etkileşimler üzerinden ifade etmektedir: *“Küfür ve hakaretler oluyor. Oyunu kazansam bile sırf kız olduğum için minnet edilmesi, çok rahatsız edici. Kadın olduğum için oyun içinde sürekli farklı muamele görüyorum.”* Bu bulgular, dijital oyunların toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini yansıtan bir alan olduğunu ortaya koymaktadır. Kadın oyuncular, oyun içindeki eşitsizliklerle başa

çıkmak için çeşitli stratejiler geliştirmektedirler: anonimlik, sessiz kalma, oyun içi ses ve chat özelliklerini kapatma gibi. Bu durum, oyun dünyasında kadın oyuncuların sürekli bir güvenlik ve savunma hali içinde olduğunu göstermektedir. Özetle, cinsiyetçilik teması dijital oyunlarda kadın oyuncuların hem oyun içi kimliklerini hem de sosyal etkileşimlerini şekillendiren temel bir faktördür. Oyun karakterlerinin pasif ve cinsiyetçi tasarımı, kadın oyuncuların becerilerinin küçümsenmesi ve oyun içi sosyal etkileşimlerde karşılaştıkları ayrımcılık, toplumsal cinsiyet normlarının dijital dünyada yeniden üretildiğini göstermektedir.

4.4.4 Sapıklık ve Uygunsuz Yaklaşımlar: Cinsiyetçi İletişim ve Sınırların Aşılması

Dijital oyunlarda sapıklık ve uygunsuz yaklaşımlar teması, kadın oyuncuların karşılaştığı cinsiyetçi davranışların en açık biçimlerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Bu durum, kadın oyuncuların oyun deneyimlerini doğrudan etkileyerek güvenlik duygularını zedelemekte ve oyun ortamında kendilerini rahatça ifade etmelerini engellemektedir.

Zühtiye, bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: *“Bazen cinsel içerikli mesajlar alıyorum, çok rahatsız edici oluyor. Bu tür yaklaşımlar oyun oynarken gerçekten insanı zor durumda bırakabiliyor.”* Bu açıklama, kadın oyuncuların, özellikle cinsiyetleri nedeniyle hedef alınarak dijital ortamda taciz edildiklerini ve oyun deneyimlerinin kesintiye uğradığını göstermektedir. İdil de benzer bir gözlem paylaşmaktadır: *“Kadın olduğumu fark ettiklerinde, bazen cinsel içerikli mesajlar alıyorum. Bu kesinlikle kabul edilemez bir davranış.”* Bu durum, toplumsal cinsiyet kalıplarının oyun dünyasında nasıl tekrarlandığını ve kadın oyuncuların maruz kaldığı taciz biçimlerinin yaygınlığını ortaya koymaktadır.

Yaren ise, erkek oyuncuların uygunsuz şakalarını örnekleyerek şunları dile getirmektedir: *“Bazen erkek oyuncular, bana uygunsuz şakalar yapabiliyorlar. Bu tür durumlar çok rahatsız edici.”* Bu ifade, cinsiyetçi iletişimin sadece doğrudan cinsel içerikli mesajlarla sınırlı olmadığını, sosyal etkileşimlerde de kadınların sınırlarının ihlal edildiğini göstermektedir. Şeyma da oyunlarda erkek oyuncuların sürekli cinsiyetçi yaklaşımlarda bulunduğunu aktararak, *“Mesajdan yazıyorum, hemen ‘kesin bu kız’ deniyor ve istekler atılıyor. Kabul etmedim, ama tekrar*

tekrar gelmeye devam ediyor,” demektedir. Bu örnek, kadın oyuncuların oyun içinde sürekli olarak erkek egemen bir kültürün gözetimi altında olduklarını ve kendilerini korumak için çeşitli stratejiler geliştirmek zorunda olduklarını ortaya koymaktadır.

Asya, kadın oyuncuların oyun deneyiminde yaşadığı rahatsızlığı şu şekilde dile getirmektedir: *“Bazen oyunlarda neredeyse her hareketim cinsiyetimle ilişkilendiriliyor, uygunsuz mesajlar veya şakalar çok moral bozucu.”* Bu ifade, dijital oyunlarda cinsiyet temelli sınır ihlallerinin psikolojik etkilerini vurgulamakta ve kadın oyuncuların oyun ortamına tam anlamıyla katılımını engelleyen bir faktör olduğunu göstermektedir. Bu bulgular, sapıklık ve uygunsuz yaklaşımların, kadın oyuncuların oyun deneyimlerini olumsuz etkileyen sistematik bir toplumsal cinsiyet sorunu olduğunu ortaya koymaktadır. Erkek oyuncuların sınır tanımayan ve cinsiyetçi davranışları, oyun ortamını kadınlar için güvenli olmayan bir alan hâline getirmekte; kadın oyuncular ise bu durum karşısında oyun içi anonimlik, iletişim araçlarını kapatma, oyunlardan ayrılma gibi stratejiler geliştirmektedir. Dijital oyunlarda sapıklık ve uygunsuz yaklaşımlar, kadın oyuncuların maruz kaldığı toplumsal cinsiyet temelli ayrımcılığın somut bir göstergesidir. Bu durum, kadınların oyun deneyimlerinde yalnızca becerileriyle değil, aynı zamanda cinsiyetleriyle de değerlendirilmesine yol açmakta ve toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin dijital dünyada yeniden üretilmesine neden olmaktadır. Oyun platformlarının, kadın oyuncuların güvenliğini artıracak politikalar geliştirmesi ve taciz ile uygunsuz iletişimlere karşı etkin önlemler alması, dijital oyunların daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir hâle gelmesini sağlayacaktır.

4.4.5 Ataerkil Yapının Oyunlara Yansıması: Oyun Kültüründe Kadın Olmak

Dijital oyun dünyası, ataerkil yapının yansımalarını barındıran bir alan olarak öne çıkmaktadır. Oyun içindeki karakterler, hikayeler ve oyun içi roller çoğunlukla erkek egemen bir bakış açısıyla şekillenmekte ve kadın oyuncuların bu dünyada karşılaştığı güç dinamiklerini doğrudan etkilemektedir. Katılımcıların ifadeleri, oyun kültüründe ataerkil yapıların kadın oyuncuların deneyimlerini sınırladığını ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğini pekiştirdiğini göstermektedir.

Duygu, ataerkil yapının oyun dünyasındaki yansımalarını şu şekilde açıklamaktadır: *“Kadın karakterler genellikle pasif ve destekleyici rollerde yer alıyor. Erkek oyuncular ise daha güçlü ve önde gelen karakterlerle oynuyor.”* Bu ifade, oyunlarda kadınların çoğunlukla geri planda, erkeklerin ise ön planda yer aldığı bir düzenin sürdüğünü ortaya koymaktadır. Asya da benzer bir gözlem paylaşmakta ve şunları ifade etmektedir: *“Oyunlarda genellikle erkek karakterler kahraman, kadın karakterler ise sadece dekor olarak yer alıyor.”* Asya’nın değerlendirmesi, oyun dünyasında kadın karakterlerin estetik ve destekleyici unsurlar olarak görülmesinin, kadın oyuncuların kendilerini etkin bir şekilde ifade etmelerini engellediğini göstermektedir.

Yaren, ataerkil yapı ve kadın oyuncuların oyun içi deneyimleri arasındaki ilişkiyi oyuncular arası etkileşim üzerinden açıklamaktadır: *“Erkek oyuncular, kadın karakterlerin zayıf olduğunu düşünüp onları küçümsüyor. Bu durum, oyun içinde erkeklerin üstünlük hissetmesine yol açıyor.”* Bu ifade, oyun dünyasındaki cinsiyetçi algıların yalnızca karakter tasarımıyla sınırlı kalmadığını, aynı zamanda oyuncular arası sosyal etkileşimlerde de kendini gösterdiğini ortaya koymaktadır. Dilek de benzer bir değerlendirme yaparak, *“Kadın karakterler çoğu zaman sınırlı yeteneklerle ve pasif rollerle sunuluyor, erkekler ise kahramanlık ve liderlik gibi rollerde. Bu durum, oyunların cinsiyetçi bir mantıkla tasarlandığını gösteriyor,”* şeklinde yorum yapmaktadır. Bu durum, oyun tasarımının kadın oyuncuların deneyimlerini kısıtlayan bir araç hâline geldiğini göstermektedir.

Şeyma da oyun kültüründeki ataerkil yapıya dikkat çekmektedir: *“Oyunlarda hep erkekler daha aktif ve önde. Kadınlar çoğunlukla pasif kalıyor veya sadece bazı rolleri dolduruyor.”* Bu gözlem, ataerkil yapıların oyun dünyasında doğal bir norm olarak içselleştirildiğini ve kadın oyuncuların kendilerini sınırlı rollerle temsil etmek zorunda kaldıklarını göstermektedir. Bu bulgular, dijital oyun dünyasında ataerkil yapıların kadın oyuncuların deneyimlerini doğrudan şekillendirdiğini ve oyun içindeki toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini pekiştirdiğini ortaya koymaktadır. Oyun tasarımı, karakter rolleri ve hikaye örgüsü, kadınların daha pasif ve destekleyici rollerde yer almasını teşvik ederken, erkeklerin ön planda olmasını norm hâline getirmektedir. Bu durum, kadın oyuncuların kendilerini ifade etmelerini sınırlamakta, oyun içi

etkileşimlerde cinsiyetçi yaklaşımlara maruz kalmalarına yol açmakta ve oyun dünyasındaki eşitsizlikleri yeniden üretmektedir.

4.4.6 Zorbalık Deneyimi: Dijital Dünyada Saldırgan Davranışlar

Kadın oyuncular, dijital oyunlarda zorbalıkla da karşılaşabilmektedirler. Bu tür saldırgan davranışlar, kadın oyuncuların dijital dünyada rahatça var olmalarını engellemekte ve oyun deneyimlerini olumsuz yönde etkilemektedir.

Miray, zorbalık deneyimlerini şöyle aktarmaktadır: *“Bazı erkek oyuncular oyun sırasında size sürekli zorluk çıkarabiliyor. Bazen sadece kadın olduğumuz için zorbalığa uğruyoruz.”* İdil de, *“Bazen zorbalık yapılıyor, özellikle de kadın olduğumu fark ettiklerinde. Bu, oyunları daha zor hale getiriyor.”* Göknur ise, *“Zorbalık, bazen cinsiyetimle alakalı oluyor ve oyunları oynamamı zorlaştırıyor.”* Bu bulgular, dijital oyun dünyasında kadın oyunculara yönelik zorbalığın, cinsiyet temelli bir ayrımcılık biçimi olduğunu ve bu tür deneyimlerin kadınların oyunlardan aldığı keyfi azalttığını ortaya koymaktadır.

Kadın oyuncuların dijital oyun ortamlarında karşılaştıkları toplumsal cinsiyet temelli sorunlar, oyun dünyasında hala yaygın olan cinsiyetçi ayrımcılığın ve olumsuzlukların bir yansımasıdır. Taciz, sözlü şiddet, cinsiyetçilik, sapıklık ve zorbalık gibi olumsuz deneyimler, kadın oyuncuların dijital dünyada varlıklarını tehdit etmekte ve oyun deneyimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Bu bulgular, dijital oyun kültürünün toplumsal cinsiyet eşitsizliğini ve ayrımcılığı yeniden üreten bir alan olduğunu, kadın oyuncuların ise bu sorunlarla başa çıkmak için çeşitli stratejiler geliştirdiğini göstermektedir.

4.5 Görsellik Ve Cinsiyet Rollerine Üzerine Eleştiriler: Dijital Oyunlarda Kadın Karakterlerin Temsili Ve Dış Görünüşün Toplumsal Yansıması

4.5.1 Dış Görünüşün Öne Çıkması: Kadın Karakterlerin Fiziksel Temsili

Kadın karakterlerin dijital oyunlarda dış görünüşlerinin öne çıkması, genellikle toplumsal cinsiyet normlarının ve güzellik anlayışlarının pekiştirilmesine yol açmaktadır. Kadın karakterlerin genellikle abartılı şekilde

çekici ve idealize edilmiş bir biçimde temsil edilmeleri, hem oyun dünyasında hem de gerçek dünyada kadınların dış görünüşlerine dair algıları etkilemektedir.

Zühtiye, kadın karakterlerin fiziksel temsillerini şu şekilde ele almaktadır: *“Kadın karakterler genellikle çok idealize edilmiş şekilde tasarlanıyorlar. Büyük göğüsler, ince bel ve uzun bacaklar gibi fiziksel özellikler öne çıkıyor. Bu, aslında gerçekçi değil ve kadınları bir obje gibi gösteriyor.”* İlayda, benzer şekilde, kadın karakterlerin dış görünüşlerinin oyun içindeki amacını sorgulamaktadır: *“Bazen oyun karakterleri o kadar abartılı şekilde güzel ve seksi yapılıyor ki, bu tamamen onların rolüyle ilgisiz bir şey oluyor. Oyun deneyimini etkiliyor.”*

Şeyma ise, bu tür temsillerin sadece oyunla sınırlı kalmadığını, gerçek dünyada da etkileri olduğunu ifade etmektedir: *“Oyunlarda kadın karakterlerin fiziksel özelliklerinin öne çıkması, gerçek dünyadaki güzellik algısını olumsuz etkiliyor. Kadınların hep çok güzel, ince ve çekici olmaları gerektiği bir toplumsal baskı var.”* Alara da, dış görünüşün karakterlerin temel özelliği haline gelmesini şu şekilde açıklamaktadır: *“Oyunlardaki kadın karakterler genellikle sadece dış görünüşleriyle tanınıyorlar. Karakterin içsel özellikleri pek fazla ön plana çıkmıyor.”*

Yağmur, kadın karakterlerin fiziksel temsillerinin gereksiz yere ön plana çıkmasının oyun deneyimi üzerindeki olumsuz etkisini anlatmaktadır: *“Kadın karakterlerin o kadar abartılı bir şekilde tasarlandığını düşünüyorum ki, bu bazen oyunun anlamını zedeliyor. Oyun karakterinin içsel özelliklerine daha fazla odaklanılmalı.”*

İdil ise, kadın karakterlerin bu şekilde sunulmasının toplumsal cinsiyetle ilgili olumsuz algılara yol açtığını dile getirmektedir: *“Kadın karakterlerin dış görünüşü, aslında erkeklerin gözünden kadınları nasıl gördüğünü de yansıtıyor. Oyunlardaki temsiller bazen kadınların sadece görsel objeler olarak görüldüğü bir dünyayı yansıtıyor.”* Bu bulgular bir araya geldiğinde, kadın karakterlerin dış görünüşlerinin abartılı ve idealize edilmiş şekilde temsil edilmesi, oyun dünyasında toplumsal cinsiyet normlarının ve kadınların nesneleştirilmesinin sürdürülmesine hizmet etmektedir. Bu durum, kadın oyuncuların oyun içi deneyimlerini sınırlamakta ve karakterlerin içsel özellikleri ile yetenekleri yerine

fiziksel temsillerine odaklanılmasına yol açmaktadır. Aynı zamanda, dijital oyunların toplumsal cinsiyet algısını yeniden üretme ve pekiştirme işlevine sahip olduğu anlaşılmaktadır.

4.5.2 Abartılı Kadın Karakter Temsilleri: Stereotipler ve Gerçek Dışılık

Dijital oyunlarda kadın karakterlerin temsili, toplumsal cinsiyet normlarının ve stereotiplerinin oyun dünyasında yeniden üretildiğini göstermektedir. Katılımcıların ifadeleri, kadın karakterlerin genellikle fiziksel görünüşleri, güç düzeyleri ve davranışsal özellikleri üzerinden idealize edilerek sunulduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, hem oyun deneyimlerini hem de toplumsal algıları şekillendiren önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Zühtiye, kadın karakterlerin fiziksel temsillerine ilişkin gözlemlerini şu şekilde ifade etmektedir: *“Kadın karakterler genellikle çok idealize edilmiş şekilde tasarlanıyorlar. Büyük göğüsler, ince bel ve uzun bacaklar gibi fiziksel özellikler öne çıkıyor. Bu, aslında gerçekçi değil ve kadınları bir obje gibi gösteriyor.”* İlayda da benzer şekilde, karakterlerin dış görünüşlerinin abartılı olduğunu vurgulamakta ve oyun deneyimini etkilediğini dile getirmektedir: *“Bazen oyun karakterleri o kadar abartılı şekilde güzel ve seksi yapılıyor ki, bu tamamen onların rolüyle ilgisiz bir şey oluyor. Oyun deneyimini etkiliyor.”* Şeyma ise, bu temsillerin toplumsal cinsiyet algısına etkilerini işaret ederek, *“Oyunlarda kadın karakterlerin fiziksel özelliklerinin öne çıkması, gerçek dünyadaki güzellik algısını olumsuz etkiliyor. Kadınların hep çok güzel, ince ve çekici olmaları gerektiği bir toplumsal baskı var,”* demektedir. Alara da kadın karakterlerin içsel özelliklerinin geri planda bırakıldığını belirterek, *“Oyunlardaki kadın karakterler genellikle sadece dış görünüşleriyle tanınıyorlar. Karakterin içsel özellikleri pek fazla ön plana çıkmıyor,”* ifadesini kullanmaktadır.

Kadın karakterlerin abartılı ve gerçek dışı tasarımları, toplumsal cinsiyet stereotiplerini pekiştirmektedir. Zühtiye, bu durumu şu şekilde özetlemektedir: *“Kadın karakterler çoğunlukla aşırı seksi ve güçlü şekilde tasarlanıyorlar. Bazen de oldukça acımasız ve sert, ama dışarıdan çok güzel ve bakımlı olmaları gerekiyor. Bu, kadın karakterlerin gereksiz yere cinsel objeye dönüştürülmesine yol açıyor.”* İlayda da, güçlü ve seksi karakterlerin gerçekçi olmadığını vurgulayarak, *“Bazen kadın karakterler çok güçlü ve büyük silahlar taşıyorlar,*

ama hala süper seksi bir şekilde tasarlanıyorlar. Bu gerçekçi değil ve cinsiyetçi algıları pekiştiriyor,” demektedir. Gökür, bu abartılı temsillerin toplumsal algılara yansımalarını açıklayarak, “Kadın karakterlerin hep böyle güçlü ve aynı zamanda seksi olmaları, gerçek dünyadaki kadınları da böyle gösteriyor. Oysa, kadınların çeşitliliği ve farklılıkları göz ardı ediliyor,” ifadesini kullanmaktadır. Duygu da, karakterlerin derinliğinin bu abartılı tasarımlar yüzünden gölgede kaldığını belirterek, “Kadın karakterler o kadar abartılı oluyor ki, karakterin içsel özelliklerine ya da derinliğine yer kalmıyor. Bu, oyunun kalitesini düşürüyor,” demektedir.

Kadın karakterlerin fiziksel temsilleri ve abartılı tasarımları, toplumsal cinsiyet eşitsizliğini oyun dünyasında yeniden üretmekte ve kadın oyuncuların özdeşleşme deneyimini sınırlamaktadır. Şeyma, bu durumun kadınların gerçek güçlerinin küçümsenmesine yol açtığını ifade ederek, “Bazen oyunlarda kadın karakterlerin abartılı biçimde güçlendirilmesi, aslında kadınların gerçek güçlerini veya başarılarını küçümsüyor gibi hissediyorum. Sadece ‘güçlü’ olmak bir şey ifade etmiyor, onun arkasındaki anlam da önemli,” demektedir. Asya da, benzer şekilde, “Oyunlardaki kadın karakterlerin gereksiz şekilde abartılması, gerçek dünyadaki kadın figürlerinin doğru bir şekilde anlaşılmasına yol açabiliyor,” diyerek abartılı temsillerin toplumsal etkisini vurgulamaktadır.

Katılımcıların ifadeleri, kadın karakter temsillerinin oyun dünyasında üç temel sorun oluşturduğunu göstermektedir: Birincisi, karakterlerin gerçek dışı ve idealize edilmiş fiziksel tasarımları, oyuncuların kendilerini özdeşleştirmesini zorlaştırmaktadır. İkincisi, cinselleştirilmiş ve abartılı güç temsilleri, toplumsal cinsiyet stereotiplerini pekiştirerek kadın karakterlerin gerçekçi ve çok boyutlu olmasını engellemektedir. Üçüncüsü, karakterlerin içsel özelliklerinin geri plana itilmesi, oyunun niteliğini ve kadın oyuncuların kimlik inşasını sınırlamaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlarda kadın karakterlerin daha çeşitli, gerçekçi ve çok boyutlu bir şekilde temsil edilmesi, kadın oyuncuların oyun deneyimlerini iyileştirecek ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğini azaltacak bir adım olarak değerlendirilebilir. Katılımcıların görüşleri, oyun tasarımında toplumsal cinsiyet perspektifinin göz ardı edilmesinin, hem dijital dünyadaki deneyimleri hem de toplumsal algıları olumsuz etkilediğini açıkça ortaya koymaktadır.

4.5.3 "Kız Gibi" Görünme Algısı ve Etkileri: Toplumsal Cinsiyet

Normlarının Sınırları

Dijital oyunlarda kadın karakterlerin toplumsal normlara uygun bir şekilde tasarlanması, özellikle “kız gibi” olma algısıyla sıkça ilişkilendirilmektedir. Bu algı, oyun içindeki kadın karakterlerin biçimsel olarak daha nazik, seksi ya da süslü olmalarını beklerken, aynı zamanda toplumsal cinsiyet rollerine sıkı sıkıya bağlı kalmalarını da dayatmaktadır.

Zühtiye, “kız gibi” görünme algısını şu şekilde ele almaktadır: *“Kadın karakterlerin genellikle nazik, duygusal ve güzel olmaları bekleniyor. Bu, oyundaki rolleri sınırlıyor ve aslında kadınları daha zayıf gösteriyor.”* İlayda, kadın karakterlerin “kız gibi” görünme algısını şu şekilde sorgulamaktadır: *“Oyunlarda, kadın karakterler genellikle bakımlı ve zarif olurlar. ‘Kız gibi’ olmak, her zaman nazik ve ‘iyi’ olmak anlamına gelir. Oysa kadınlar çok daha farklı olabiliyor.”*

Şeyma, bu algının oyunlarda kadın karakterler için bir sınır koyduğunu ifade ederken, *“Kadınlar her zaman ‘kız gibi’ olmamalı. Oyunlarda kadın karakterler bazen bu cinsiyet rollerine hapsoluyorlar, başka bir şekilde var olamıyorlar.”* Alara, kadın karakterlerin toplumsal normlara uygun olarak tasarlanmasının, oyuncular üzerinde belirli bir baskı oluşturduğunu belirterek, *“Oyunlardaki kadın karakterlerin ‘kız gibi’ tasarlanması, aslında biz kadınlara da toplumsal baskılar koyuyor. Kadınlar, sadece bu şekilde temsil edilmek zorunda değiller.”*

Yağmur, kadın karakterlerin “kız gibi” görünme algısının oyun içindeki özgürlüklerini kısıtladığını söylerken, *“Kadın karakterler, ‘kız gibi’ olmaları gerektiği düşünülerek tasarlanıyorlar. Bu, daha özgür ve güçlü bir kadın karakterin olamayacağı anlamına gelmemeli.”* İdil, bu algının sosyal bir baskı oluşturduğuna dikkat çekerek, *“Oyunlardaki kadın karakterlerin bu şekilde nazik ve ‘güzel’ olmaları, aslında oyun içindeki kadın kimliğini sınırlıyor ve bizi daha az güçlü yapıyor.”*

Dijital oyunlarda kadın karakterlerin dış görünüşlerinin, abartılı temsillerinin ve toplumsal cinsiyet normlarına uygunluklarının, kadın oyuncuların

oyun deneyimlerini nasıl etkilediği ve toplumsal algıları nasıl şekillendirdiği üzerine yapılan bu değerlendirmeler, oyun dünyasında toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin nasıl yeniden üretildiğini göstermektedir. Kadın karakterlerin genellikle fizikselleştirilerek, abartılı temsillerle ve belirli cinsiyet rolleriyle sınırlandırılması, hem oyun içi deneyimlerde hem de gerçek dünyadaki toplumsal cinsiyet anlayışında sınırlayıcı etkiler yaratmaktadır.

4.6 Aile, Sosyal İlişkiler Ve Dayanışma: Kadın Oyuncuların Sosyal Çevreleriyle Olan Bağlantıları

4.6.1 Aileyi Oyunlara Alıştırma Süreci: Dijital Dünyaya Giriş

Kadın oyuncuların dijital oyunlarla tanışma süreçlerinde ailelerinin tutumu, onların oyunla olan bağlarını doğrudan etkileyen bir faktördür. Ailelerin oyunlara karşı tutumları, bazı kadın oyuncular için engeller yaratırken, bazılarında ise oyunlara dair bir kabul ve anlayış geliştirmelerine yol açmıştır.

Zühtiye, ailelerinin oyunlarla ilgili başlangıçta olumsuz bir tutum sergilediğini ifade etmektedir: *“Başta ailem, oyun oynamamı pek hoş karşılamıyordu. Ama zamanla, oyunların sosyal bir etkinlik olduğunu ve bazı oyunların bana fayda sağladığını anlamaya başladılar.”* İlayda, ailesinin oyunlara karşı duyduğu çekinceyi şu şekilde dile getirmiştir: *“İlk başta ailem, bilgisayar başında çok vakit geçirmemin sağlıklı olmadığını düşünüyorlardı. Fakat zamanla oyunların beni başka insanlarla tanıştıran ve yeni beceriler kazandıran bir araç olduğunu fark ettiler.”*

Şeyma, ailesinin oyunlarla tanışma sürecinde yaşadığı zorlukları aktarırken, *“Ailem, oyunların boş vakit harcama amacı taşıdığını düşünüyordu. Ama onlara, oyunların aslında zihinsel gelişimime katkı sağladığını gösterdim ve kabul ettiler.”* Yağmur da, ailesinin oyun oynama alışkanlıklarını bir tür eğlence olarak kabul etmeye başladığını belirterek, *“Başlangıçta oyun oynamamı çok eleştiriyorlardı ama sonrasında oyunların dinlenme ve stres atma yöntemi olduğunu kabul ettiler.”*

4.6.2 Arkadaşlık İlişkileri ve Dayanışma: Sosyal Bağlar ve Topluluklar

Kadın oyuncular, oyun oynadıkları süreçte çevrimiçi arkadaşlıklar ve topluluklar kurmakta, oyun dünyasında yalnızca rakip değil, aynı zamanda dayanışma içinde oldukları kişiler de edinmektedirler. Bu arkadaşlıklar, yalnızca oyun içi deneyimleri zenginleştirmekle kalmaz, aynı zamanda oyuncuların dijital dünyadaki varlıklarını daha sağlam temellere oturtur.

İdil, oyun oynarken kurduğu arkadaşlıkların, kendisini yalnız hissetmekten koruduğunu ifade etmektedir: *“Oyun dünyasında tanıştığım arkadaşlarım, bana yalnız olmadığımı hissettiriyorlar. Hem oyun oynarken eğleniyorum hem de birbirimizi destekliyoruz.”* Asya, oyun içindeki arkadaşlıklarının güçlü bir bağa dönüştüğünü belirtirken, *“Oyun oynarken kurduğum arkadaşlıklar, bana gerçek dünyada da destek oluyor. Dayanışma içinde olduğumuz kişilerle güçlü bağlar kuruyoruz.”*

Göknur, oyun oynarken arkadaşlık ilişkilerinin nasıl geliştiğini ve birbirlerine nasıl yardımcı olduklarını şu şekilde anlatmaktadır: *“Oyun oynarken birbirimize yardımcı olma ve birlikte hedeflere ulaşma konusunda çok güçlü bir bağ kuruyoruz. Hem oyun sırasında hem de sonrasında birbirimize destek oluyoruz.”* Yağmur de, arkadaşlık ilişkilerinin dayanışma ile pekiştiğini vurgulamaktadır: *“Oyun arkadaşlarım genellikle çok anlayışlı ve dayanışma içinde oldukları için, onlarla vakit geçirmek keyifli. Oyun sadece eğlenceden ibaret değil, aynı zamanda bir tür dayanışma platformu.”*

Şeyma, oyun arkadaşlarının kişisel yaşamına nasıl destek sağladığını dile getirmektedir: *“Oyun oynarken tanıdığım insanlar, sadece oyun sırasında değil, günlük yaşamımda da birbirimize yardımcı oluyoruz. Birbirimizin projelerinde destek veriyoruz, bu da çok güzel bir deneyim.”* İlayda, oyun dünyasındaki arkadaşlık ilişkilerinin zamanla gerçek dünyadaki ilişkilerle nasıl bütünleştiğini ifade etmektedir: *“Başta sadece oyunla sınırlıydık ama zamanla daha derin sohbetler etmeye başladık ve birbirimizin hayatlarına daha fazla dahil olduk.”*

Alara, arkadaşlık ilişkilerinin daha samimi ve güven temelli olduğuna değinmektedir: *“Oyun oynarken insanlar daha dürüst oluyorlar ve bu da*

ilişkilerin samimi olmasını sağlıyor. Birbirimizi anlayarak çok güçlü bağlar kuruyoruz.”

4.6.3 Kadın Oyuncular Arasında Dayanışma Ağları: Toplumsal Destek ve Dayanışma

Kadın oyuncular arasında kurulan dayanışma ağları, genellikle birbirlerine destek olma, karşılaşılan zorlukları aşma ve oyun dünyasında kadınların daha fazla yer edinmesi adına ortak hareket etme üzerine kuruludur. Bu ağlar, kadınların dijital oyunlar dünyasında yalnızca oyuncu olarak değil, aynı zamanda bir topluluk olarak da varlık gösterdiklerinin bir göstergesidir.

İdil, kadın oyuncular arasında güçlü bir dayanışma ağı kurmanın önemine dikkat çekmektedir: *“Kadın oyuncular olarak birbirimize daha çok destek olmalıyız. Bu, oyun dünyasında varlığımızı güçlendirir. Kadınların oyunlarda karşılaştığı zorlukları birlikte aşmak çok değerli.”* Asya da, kadın oyuncular arasında kurulan dayanışma ağlarının güçlenmesinin önemine değinerek, *“Kadın oyuncular olarak birbirimize destek olmalı, topluluklar kurmalıyız. Çünkü kadınların oyunlardaki yerini güçlendirmek, sadece tek bir oyuncuya bağlı bir şey değil.”*

Göknur, kadın oyuncular arasında ortaklaşa yapılan dayanışma çalışmalarının daha geniş bir etkisi olduğunu belirtmektedir: *“Kadın oyuncular olarak bir araya gelmek, bu dünyada daha fazla görünür olmamıza yardımcı olur. Birbirimize destek olmak, sadece oyun içinde değil, oyun dışı yaşamda da önemli.”* Yağmur, kadınlar arasında oluşturulan dayanışma ağlarının, dijital oyunlardaki deneyimlerini nasıl iyileştirdiğini şu şekilde ifade etmektedir: *“Kadın oyuncular arasında kurduğumuz dayanışma ağı, karşılaştığımız zorlukları aşmamızı kolaylaştırıyor. Birbirimize moral vererek oyun dünyasında daha güçlü olabiliyoruz.”*

Şeyma, bu dayanışma ağlarının önemini vurgularken, *“Kadınların oyunlarda yaşadıkları zorlukları hep birlikte aşmamız gerektiğine inanıyorum. Dayanışma içinde olmak, güçlenmemizi sağlıyor.”* İlayda ise, kadın oyuncular arasında daha fazla işbirliği yapılması gerektiğini söylemektedir: *“Kadınlar*

birbirine yardım ederek, oyun dünyasında daha güçlü bir yer edinebilirler. Bu sadece oyun içi değil, dış dünyada da bir etki yaratır.”

Alara, kadın oyuncular arasında dayanışmanın sadece kişisel değil, toplumsal bir sorumluluk olduğunu belirterek, *“Kadın oyuncular arasında kurulan dayanışma ağları, toplumsal cinsiyet eşitliği mücadelesine katkı sağlıyor. Birbirimize destek olarak bu alanda daha çok yer edinebiliriz.”*

Kadın oyuncuların dijital oyun dünyasındaki sosyal ilişkileri, ailelerinden aldıkları tepkiler ve oyun arkadaşlarıyla kurdukları bağlar, dijital oyunların sosyal bir etkileşim platformu olarak nasıl işlediğini gözler önüne sermektedir. Ailelerini oyunlara alıştırmaya süreçlerinde karşılaştıkları engelleri aşan kadın oyuncular, oyun içinde kurdukları arkadaşlıklar ve dayanışma ağları sayesinde yalnızca eğlenceli bir deneyim değil, aynı zamanda toplumsal destek sağlayan ilişkiler de geliştirmektedirler. Kadın oyuncular arasında kurulan dayanışma ağları, dijital oyunların toplumsal cinsiyet eşitsizliğine karşı bir alan yaratmasına olanak sağlamaktadır. Bu tür ağlar, kadınların dijital oyunlarda daha görünür ve güçlü bir şekilde var olmalarını desteklemektedir.

4.7 Dijital Oyunlarda Öz-Kimlik Ve Özneleşme Süreci: Kadın Oyuncuların Kendini İfade Etme Yolları

4.7.1 Kendini Yeniden Yaratma: Dijital Dünyada Kimlik İnşası

Dijital oyunlar, kadın oyuncular için yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal normlardan bağımsız bir kimlik inşa etme alanı olarak da işlev görmektedir. Katılımcıların ifadeleri, kadın oyuncuların oyun dünyasında kendilerini yeniden yaratma süreçlerinin, toplumsal cinsiyet rollerinin sınırlayıcı etkilerinden kaçış ve bireysel ifade aracı olarak önem taşıdığını ortaya koymaktadır. Oyun karakterlerini seçme, farklı kimliklere bürünme ve dijital ortamda deneyimler yaratma süreçleri, kadın oyuncuların hem kendi kimliklerini keşfetmelerine hem de toplumsal cinsiyetin dayattığı normlarla çatışan yönlerini ifade etmelerine olanak tanımaktadır.

İlayda, oyunlar aracılığıyla kendisini yeniden keşfetme deneyimini şu şekilde aktarmaktadır: *“Oyun oynarken bir karakteri seçip, o karakterin*

üzerinden kendimi farklı şekillerde ifade edebilirim. Gerçek dünyada bulamadığım özgürlüğü oyunlarda buluyorum.” Bu ifade, dijital dünyadaki kimlik yaratma sürecinin, kadın oyuncular için toplumsal baskılardan uzak, daha bağımsız ve güvenli bir alan sunduğunu göstermektedir. Gerçek dünyada belirli davranış kalıplarına ve cinsiyet rollerine sıkışmış kadınlar, oyunlarda farklı özellikler sergileyebilmekte, kendi tercihleri doğrultusunda karakterler yaratabilmektedir.

Duygu da benzer şekilde, dijital dünyada kimlik inşasının sunduğu fırsatları vurgulamaktadır: *“Gerçek dünyada kendimi ifade etmek bazen zor olabiliyor ama dijital dünyada farklı karakterlerle, farklı kimliklerle kendimi yeniden yaratabiliyorum.”* Bu durum, oyun ortamının kadınlar için sadece eğlence değil, aynı zamanda psikolojik ve toplumsal bir rahatlama alanı olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Dijital ortamda anonimlik ve karakter aracılığıyla kendini ifade edebilme olanağı, kadın oyuncuların toplumsal cinsiyet nedeniyle kısıtlanan söz ve hareket özgürlüklerini dengelemektedir.

Asya, oyunların sunduğu kimlik çeşitliliğini şu şekilde açıklamaktadır: *“Oyunlarda farklı kişiliklere bürünebilmek, kendi kimliğimi farklı şekillerde inşa etmek çok değerli. Oyunlar, bana gerçek dünyada yapamadıklarımı yapma şansı veriyor.”* Bu ifade, kadın oyuncuların oyun karakterleri aracılığıyla toplumsal cinsiyet normlarının dayattığı sınırların ötesine geçtiklerini göstermektedir. Oyun, kadınlara sosyal dünyada kısıtlandıkları ifade biçimlerini deneme, güçlerini ve becerilerini özgürce sergileme imkânı sunmaktadır.

Miray da dijital oyunların kimlik keşfi ve kendini ifade etmedeki önemini şu şekilde vurgulamaktadır: *“Oyunlar, bana kim olduğumu keşfetme şansı veriyor. Kendimi farklı karakterlerle ifade etmek, beni özgürleştiriyor. Oyunlar sayesinde kişiliğimi çok daha rahat keşfettim.”* Buradan anlaşılabileceği üzere, oyunlar kadın oyuncular için bir tür kimlik laboratuvarı işlevi görmektedir; burada fiziksel ve toplumsal sınırlamalardan bağımsız olarak deneyler yapabilir, farklı kişilikleri test edebilir ve kendilerini güvenli bir ortamda ifade edebilirler.

Görüşmelerin genelinden hareketle, dijital oyunlarda kendini yeniden yaratma süreci, toplumsal cinsiyet bağlamında kadın oyuncular için iki temel işlev

görmektedir. Birincisi, oyunlar kadınlara toplumsal rollerden bağımsız olarak kendilerini ifade edebilme ve alternatif kimlikler geliştirebilme olanağı sağlamaktadır. İkincisi, oyun karakterleri aracılığıyla kendilerini güçlendirme, yeteneklerini sergileme ve farklı yönlerini keşfetme fırsatı sunmaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin yoğun olduğu fiziksel ve sosyal ortamların aksine, kadınların kendi kimliklerini özgürce inşa edebildiği ve deneyimleyebildiği bir alan olarak değerlendirilebilir. Sonuç olarak, katılımcıların ifadeleri dijital oyunların kadın oyuncular için sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet normlarını sorgulayabildikleri, kendilerini özgürce ifade edebildikleri ve kimliklerini yeniden tasarlayabildikleri bir mecra olduğunu ortaya koymaktadır. Kadınlar, oyun karakterleri aracılığıyla hem kendi bireysel kimliklerini hem de toplumsal cinsiyetin dayattığı sınırları yeniden tanımlama imkânı bulmaktadırlar.

4.7.2 Oyun Deneyiminin Kişisel ve Kültürel Kimliğe Etkisi: Dijital Dünyanın Kimlik İnşasındaki Rolü

Kadın oyuncular, oyun dünyasında geçirdikleri zamanın, kişisel kimliklerini ve kültürel değerlerini şekillendirdiğini belirtmektedirler. Oyunlar, bireylerin sadece eğlencelerine hitap etmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal normları sorgulamalarına, kültürel kimliklerini yeniden tanımlamalarına ve kendi varlıklarını daha derin bir şekilde sorgulamaları için bir araç olarak hizmet eder.

İdil, oyunların kültürel kimliğine etkisini şu şekilde ifade etmektedir: *“Oyunlar, kültürel bağlamda bana farklı perspektifler kazandırıyor. Farklı dünyalar, farklı karakterler ile tanışmak, dünyaya bakış açımı değiştiriyor. Oyunlar, kimlik inşası yalnızca eğlenceli değil, öğretici bir süreç haline getiriyor.”* Yaren, oyunların kişisel kimlik üzerindeki etkilerini anlatırken şunları söylemektedir: *“Oyunlar, bana farklı dünyaların kapılarını açtı. Kendi kimliğimi sadece gerçek dünyada değil, oyun dünyasında da bulabiliyorum. Bu deneyim, bana ben kimim, neyi seviyorum sorularını sordurdu.”* Şeyma, oyunların kişisel kimlik üzerine etkisini şöyle vurgulamaktadır: *“Oyunlar, bana sadece eğlenceden öte bir şey sundu. Karakterler üzerinden kendimi ifade etmek, yaşadığım kültürel ortamdan daha özgür ve farklı bir kimlik yaratmamı sağladı.”*

4.7.3 “Hep Vardı” Algısı: Oyunun Yaşamla Bütünleşmesi

Kadın oyuncular için dijital oyunlar, yaşamlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Oyunun sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda yaşamla bütünleşen bir kimlik inşası süreci olduğu algısı, kadın oyuncuların deneyimlerinin temel özelliklerinden biridir. Oyunlar, yaşamla bütünleşerek, onların kimliklerini yeniden yapılandırmalarına olanak tanır.

İdil, oyunların yaşamla bütünleşmesini şu şekilde dile getirmektedir: *“Oyunlar benim için sadece bir aktivite değil, bir yaşam tarzı oldu. Oyunun içinde olmak, başka bir dünyada yaşamak gibi; gerçek hayatla öyle iç içe geçiyor ki, bazen oyunla yaşam arasındaki farkları ayırt edemiyorum.”* Yaren ise, oyunların günlük yaşamıyla ne kadar iç içe geçtiğini vurgulamaktadır: *“Oyunlar, hayatımın bir parçası haline geldi. Artık sadece oyun oynamıyorum, oyunlar bir yaşam biçimi oldu. Oyun oynarken hissettiklerim, gerçek hayatımı etkiliyor.”* Şeyma, bu algıyı destekleyerek, *“Oyunları oynarken sadece bir eğlenceye dalmakla kalmıyorum, o dünyaya öylesine giriyorum ki, yaşamla bütünleşiyor. Artık oyun dünyasında yaşadığım duygular gerçek dünyamı da etkiliyor.”*

Duygu, oyunların yaşamla bu kadar bütünleşmesinin kendisini nasıl şekillendirdiğini şöyle anlatmaktadır: *“Oyunlar, bana sadece eğlence sunmuyor. Oyun dünyasında geçirdiğim vakit, duygusal dünyamı şekillendiriyor. Hayatımda çok önemli bir yerleri var artık, oyunda yaşadıklarım bazen gerçek dünyamı daha fazla etkiliyor.”*

Kadın oyuncular, dijital oyunları bir öz-kimlik inşası süreci olarak kullanmakta, bu süreçte hem kişisel hem de toplumsal kimliklerini yeniden şekillendirmektedirler. Oyunlar, onlara sadece eğlence değil, aynı zamanda kimliklerini yeniden keşfetme, toplumsal normlara karşı durma ve kültürel bağlamlarını sorgulama fırsatı sunmaktadır. Dijital dünyada kendilerini yeniden yaratma, oyunların kişisel ve kültürel kimlik üzerine etkisi ve oyun ile yaşam arasındaki bütünleşme, kadın oyuncuların oyunlarla kurduğu derin bağların bir yansımasıdır. Bu deneyimler, onların oyun dünyasında hem bireysel kimliklerini hem de toplumsal rollerini yeniden şekillendirmelerine yardımcı olmaktadır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijital dünyanın toplumsal cinsiyet ilişkileri üzerindeki etkileri, siberfeminizm kuramı ve dijital oyun kültürü çerçevesinde incelenen bu araştırmanın temel amacı, çevrimiçi ortamlarda kadınların deneyimlerinin, toplumsal cinsiyet eşitsizlikleri bağlamında nasıl şekillendiğini ve bu deneyimlerin dijital platformlarda nasıl temsil edildiğini anlamak olmuştur. Elde edilen bulgular, dijital dünyanın, geleneksel toplumsal yapıların bir yansıması olarak işlev gördüğünü ve özellikle toplumsal cinsiyet temelli eşitsizliklerin dijital ortamlarda farklı biçimlerde yeniden üretildiğini ortaya koymuştur.

Dijital alanların başlangıçta eşitlikçi ve özgürleştirici bir potansiyel taşıdığı düşünülmüş olsa da, çalışmanın sonuçları bu potansiyelin pratikte büyük ölçüde sınırlı kaldığını göstermektedir. Dijital erişim imkanlarındaki eşitsizlikler, toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretimi, çevrimiçi taciz vakalarının artışı ve dijital alanda cinsiyete dayalı şiddetin farklı biçimlerde tezahür etmesi, bu potansiyelin tam anlamıyla gerçekleşemediğini göstermektedir. Özellikle kadınların dijital alanda maruz kaldığı dışlayıcı pratikler ve saldırgan söylemler, dijital teknolojilerin, toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlama yönündeki potansiyelinin hayata geçirilmesinde önemli engeller oluşturduğunu kanıtlamaktadır.

Araştırmanın ortaya koyduğu bir diğer önemli sonuç, dijital oyun endüstrisinin toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretiminde oynadığı roldür. Dijital oyunlar, küresel ölçekte hızla büyüyen ve geniş bir kitleye hitap eden kültürel ürünler olmalarına rağmen, kadın oyuncuların bu alanda deneyimlediği ayrımcılık ve dışlanmışlık, oyun kültürünün erkek egemen bir yapı taşıdığını açık bir şekilde göstermektedir. Kadın karakterlerin temsil biçimleri, oyunlardaki cinsiyetçi stereotiplerin sürdürülmesi ve kadınların oyun içi ve oyun dışı etkileşimlerde uğradıkları cinsiyete dayalı şiddet ve taciz vakaları, dijital oyun kültüründe toplumsal cinsiyet eşitliğinin henüz sağlanamadığını göstermektedir.

Literatürde yer alan siberfeminizm yaklaşımları, teknolojinin kadınlar için özgürleştirici bir potansiyel taşıyabileceğini ileri sürmüştü de, çalışmanın bulguları bu görüşün mutlak olmadığını ortaya koymuştur. Dijital teknolojiler, mevcut toplumsal yapıların etkisiyle şekillendiği için, bu teknolojilerin kullanımı sırasında da toplumsal cinsiyet temelli eşitsizlikler varlığını sürdürmektedir.

Kadınların çevrimiçi ortamlarda görünürlüklerini artırmaya çalıştıkları her durumda, aynı zamanda artan bir direnç ve saldırı ile karşı karşıya kalmaları, dijital dünyanın nötr bir alan olmadığı, aksine var olan güç ilişkilerinin yeniden üretildiği bir alan olduğu gerçeğini doğrulamaktadır.

Araştırma sırasında elde edilen bulgular, dijital erişim ve kullanımda cinsiyet eşitsizliğinin halen önemli bir sorun olduğunu göstermektedir. Kadınlar, dijital teknolojilere erişimde teknik, ekonomik ve kültürel pek çok engelle karşılaşmakta; bu engeller, dijital alandaki varlıklarını kısıtlamaktadır. Ayrıca, çevrimiçi ortamda maruz kalınan cinsiyete dayalı şiddet, kadınların dijital dünyada aktif rol almalarını ve dijital vatandaşlık haklarından tam anlamıyla yararlanmalarını zorlaştırmaktadır. Özellikle çevrimiçi taciz ve tehditler, kadınların dijital platformlardaki özgüvenlerini zedelemekte ve bu alanlarda daha az görünür olmalarına sebep olmaktadır.

Dijital alanda toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının yeniden üretimi de araştırmanın önemli bulguları arasında yer almaktadır. Kadınların çevrimiçi kimliklerini oluştururken karşılaştıkları zorluklar, toplumsal cinsiyet normlarının dijital dünyada da etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Kadın kullanıcıların, erkek kimliğine bürünerek ya da kimliklerini gizleyerek varlık göstermeye çalışmaları, dijital ortamların kadınlar için güvenli alanlar olmaktan uzak olduğunu göstermektedir. Bu durum, teknolojinin sosyalleşme süreçlerini nasıl etkilediğini ve dijital dünyada kimlik inşasının hangi dinamikler üzerinden şekillendiğini anlamak açısından önemli veriler sunmuştur.

Dijital oyun kültürü özelinde yapılan analizler ise, kadın oyuncuların oyun içi temsillerinin son derece sınırlı ve cinsiyetçi stereotiplere dayalı olduğunu göstermiştir. Kadın karakterlerin ya aşırı cinselleştirilmiş biçimlerde tasvir edilmesi ya da tamamen edilgen rollere indirgenmesi, oyun kültürünün cinsiyet normlarıyla nasıl iç içe geçtiğinin çarpıcı bir göstergesi olmuştur. Bu tür temsiller, yalnızca dijital oyunlarda değil, geniş ölçekte dijital kültürde de kadınların yerini ve konumunu belirleyen önemli etkenler arasında yer almaktadır. Kadınların dijital oyunlarda aktif roller üstlenebilmesi için gerekli olan yapısal dönüşümlerin henüz yeterince gerçekleşmediği anlaşılmaktadır.

Çalışmanın bulguları doğrultusunda, dijital alanların toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlama potansiyelinin ancak eleştirel ve yapısal müdahalelerle mümkün olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Dijital platformların tasarım süreçlerinde

toplumsal cinsiyet duyarlılığının gözetilmesi, çevrimiçi şiddetle mücadele için daha etkili politikaların geliştirilmesi ve kadınların dijital teknolojilere erişimini artıracak sosyal programların uygulanması, bu alandaki eşitsizliklerin azaltılması açısından önem arz etmektedir. Ayrıca, dijital okuryazarlık programlarının toplumsal cinsiyet perspektifiyle geliştirilmesi, kadınların dijital ortamlarda daha aktif ve özgüvenli bir şekilde varlık göstermelerine katkı sağlayabilecektir.

Çalışmanın sınırlılıkları da göz önünde bulundurulmalıdır. Araştırmanın temel sınırlılığı, verilerin belirli bir kültürel ve coğrafi bağlamda, yani Türkiye özelinde toplanmış olmasıdır. Türkiye'nin toplumsal cinsiyet ilişkilerine özgü yapısal dinamikleri, elde edilen bulguların evrensel geçerliliğini sınırlayabilir. Ancak bu durum aynı zamanda çalışmanın yerel dinamiklere ışık tutması açısından önemli bir özgünlük de kazandırmaktadır. Bununla birlikte, veri toplama sürecinde çevrimiçi platformların hızlı değişim dinamikleri de önemli bir sınırlayıcı faktör olmuştur. Dijital dünya son derece hızlı bir şekilde evrilmekte, dolayısıyla araştırmanın bulguları da zaman içerisinde güncellenmeye ihtiyaç duyabilecektir.

Gelecek araştırmalar için çeşitli önerilerde bulunmak mümkündür. Öncelikle, dijital alanlarda toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlamak amacıyla geliştirilen politikaların etkinliğini değerlendiren ampirik çalışmaların artırılması gerekmektedir. Kadınların dijital dünyadaki deneyimlerini farklı sosyoekonomik ve kültürel bağlamlarda karşılaştıran çapraz-kültürel araştırmalar, bu alandaki bilgi birikimini derinleştirebilir. Ayrıca, dijital oyun tasarım süreçlerinde toplumsal cinsiyet duyarlılığının nasıl sağlanabileceğine yönelik uygulamalı araştırmalar da önemli katkılar sunacaktır.

Önerilebilecek bir diğer araştırma yönelimi, dijital şiddetle mücadelede hangi stratejilerin daha etkili olduğunu ortaya koyacak deneysel çalışmalardır. Çevrimiçi platformların, kadın kullanıcıların güvenliğini sağlamak için uyguladığı algoritmik düzenlemelerin etkinliğini ölçmek, bu bağlamda önemli bir araştırma alanı olarak öne çıkmaktadır. Bunun yanı sıra, dijital feminist hareketlerin çevrimiçi direnç stratejilerini analiz eden çalışmalar da, dijital dünyada toplumsal cinsiyet eşitliği mücadelesinin geleceğine ışık tutabilir.

Sonuç olarak, bu çalışma dijital dünyanın, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini ortadan kaldırmak bir yana, bu eşitsizlikleri farklı biçimlerde yeniden ürettiğini göstermiştir. Kadınların dijital ortamlarda görünürlüklerini

artırma çabalarının, mevcut güç ilişkileriyle çatışmaya girdiği ve bu süreçte çeşitli dirençlerle karşılaşıldığı anlaşılmıştır. Dijital alanlar, ancak eleştirel bir yaklaşımla ve toplumsal cinsiyet eşitliğini gözeten yapısal dönüşümlerle daha kapsayıcı ve adil mekânlara dönüşebilir. Bu bağlamda, dijital teknolojilerin tasarım, kullanım ve yönetim süreçlerinde toplumsal cinsiyet perspektifinin merkeze alınması zorunludur. Kadınların dijital ortamlardaki varlığının güçlendirilmesi, sadece bireysel bir özgürleşme aracı değil, aynı zamanda daha adil ve eşitlikçi bir dijital toplum inşa etmenin temel taşlarından biridir.

Dijital dünyanın dinamikleri sürekli değişmekte olduğundan, bu alanda toplumsal cinsiyet ilişkilerinin nasıl evrildiğini anlamaya yönelik araştırmaların da sürekli olarak güncellenmesi gerekmektedir. Bu nedenle, gelecekte yapılacak çalışmaların, teknolojinin getirdiği yeni olanakları ve tehditleri toplumsal cinsiyet perspektifiyle ele alarak, daha derinlemesine ve kapsayıcı analizler sunması büyük önem taşımaktadır. Yalnızca mevcut eşitsizliklerin görünür kılınması değil, aynı zamanda bu eşitsizlikleri aşacak stratejilerin geliştirilmesi de, dijital çağda toplumsal cinsiyet adaleti mücadelesinin en önemli hedeflerinden biri olmalıdır.

KAYNAKLAR

- Akan, E. ve Gürhan, N. (2020). Feminizmin “E-Hali”: Dijital Feminizm Üzerine Bir Araştırma. *Hafıza Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 4 – 22.
- Altuntaş, B. ve Alemdar, M.Y. (2022). Dijital Feminist Aktivizmde İletişim Ağı Olarak Twitter Kullanımı. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (E-gifder)*, 10(2), 862 – 891.
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Ankara Kalkınma Ajansı, Ankara.
- Arda, Ü., Kaya, R. ve Çakır, V. O. (2021). Serbest Zaman Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar ve Toplumsal Cinsiyet. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(17), 5791-5818.
- Armencheva, A. Atanasova, B. ve Ivanov, C. (2019). Cyber Globalization As An In/Stability Factor. *IJASOS- International E-Journal of Advances in Social Sciences*, 5(13).
- Ay, S. ve Kılıç, T. (2023). Coğrafi Dijital Uçurum: Türkiye’de Dijital Dönüşümün Kentsel-Kırsal, Bölgesel ve Cinsiyet Eşitsizlikleri. *Coğrafya Dergisi*, 46: 111-122.
- Aydemir, D. (2020). *Siberfeminizm Ve Siber Kültürde Cinsiyet Kimliğinin Yapıbozumu Ve Siber Kimlikle Yeniden İnşası*. Ondokuz Mayıs Üniversitesi. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Kadın ve Aile Araştırmaları Ana Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Aydemir, D. K. ve Genç, H. N. (2022). Siberfeminizm: Cinsiyetlendirilmiş Teknolojinin Ötesi. *Kesit Akademi Dergisi*, 8 (32), 290-310.
- Bakan, R. (2019). #Metoo’dan #Whydidntreport’a: Dijital Eylemlerin İmkânları Ve Sınırları Üzerine. *Kültür ve Siyasette Feminist Yaklaşımlar* (37), 17 – 34.
- Barındık, G. (2021). *Dijitalleşen Medya Ve Yarattığı Yeni Şiddet Alanı: Dijital Şiddet*. Akdeniz Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Gazetecilik Ana Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Basting, E. J. Munshi, I. Harangozo, J. Dongarra, M. S. ve Goncy, E. A. (2023). When Does Technology Use Within Dating Relationships Cross The Line? A Thematic Analysis Of Semistructured Interviews With Young Adults. *Psychology of Violence*, 13(6), 488–496.
- Baştuğ, M. (2023). *Uluslararası İlişkilerde Siber Güvenlik Ve Siber Hukuk*. Karabük Üniversitesi. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Bayzan, Ş. ve Güneş, A. (2022). Dijital Oyun Tarihi Ve Türk Oyun Medyası. *Dijital Oyunlar -1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar Ve Öneriler*, 1(1), 25–85. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bertozzi, E. (2008). 'You Play Like A Girl!': Cross-Gender Competition And The Uneven Playing Field. *Convergence: The International Journal Of Research Into New Media Technologies*, 14(4), 473-487.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). *Dijital Oyunlar Raporu*. Güvenli İnternet Merkezi, Ankara.
- BM. (1993). *Kadına Yönelik Şiddetin Ortadan Kaldırılması Bildirgesi*.

- Boyalı, U., ve Aktaş, C. (2023). Dijital Oyun Ve Sosyal Etkileşim. *TAM Akademi Dergisi*, 2(2), 226-242.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism And The Subversion Of Identity*. New York, NY: Routledge.
- Cassel, J. ve Jenkins, H. (2000). *From Barbie To Mortal Kombat: Gender And Computer Games*. The MIT Press, Repring Edition (28 Şubat,2000).
- Castells, M. (1996). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. (Çev: Ebru Kılıç). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013, İstanbul, 3(1).
- Cihan, B. B., ve Araç Ilgar, E. (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi: Fenomenolojik Bir Çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4 (1), 171-189.
- Citron, D. K. (2014). *Hate Crimes In Cyberspace*. Harvard University Press.
- Crawford, G. (2005). *Digital Gaming, Sport and Gender*. *Leisure Studies*, 24(3), 259–270.
- Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing The Intersection Of Race And Sex: A Black Feminist Critique Of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory And Antiracist Politics. *University Of Chicago Legal Forum*, 1989(1), 139–167.
- Clercq, M., D'Haese, M. ve Buysse, J. (2023). Economic Growth And Broadband Access: The European Urban-Rural Digital Divide. *Telecommunications Policy*, 47: 1-12.
- Cumur, Ş. ve Topçu, K. D. (2022). *Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği: Kadın Ve Kentsel Mekân*. *Artium*, 10(2), 112-130.
- Çelebi, İ. Sarıkahya, S.D. Özbay, S.Ç. ve Tosun, S. (2024). *The Moderating Role Of Social Anxiety In The Effect Of Self-Esteem On Attitude Of Violence Against Women*. *Women's Studies International Forum*. Volume 106.
- Değirmen, G.C. Vural, B.A. ve Özbükerci, İ. (2016). Bilgi Toplumu Ve Dijital Uçurum Unsurlarının Ülkelerin Gayri Safı Milli Hasıla'sına Göre Yorumlanması: Bir Durum Saptaması. Ege Üniversitesi. İnönü Üniversitesi. *İletişim Fakültesi. Elektronik Dergisi*, 1(2), 102-118.
- Delal, Ö. ve Abanoz, E. (2022). Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Sosyal Medyada Yansıması: Sokağa Çıkma Yasağı Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (37), s. 80-9.
- Demir, Y. ve Öztürk, M. (2023). Tarihsel Süreçte "Çevrimiçi Taciz": Bibliyometrik Bir Analiz. *Abant Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(2), 939-953.
- Demirbaş, Y.K. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Demirbaş, Y. (2019). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz Ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü. Ege Üniversitesi. İletişim Fakültesi. *Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (12), 15-32.
- Dierks, Z. (2023). *Internet Usage In Turkey - Statistics & Facts*. Erişim: 25.11.2023, <https://www.statista.com/topics/10412/internet-usage-in-turkey/#topicOverview>

- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi Ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri. *Selçuk İletişim*, 12(1): 294 – 311.
- Duman, M. Ç. (2023). Digital Violence And Women: Systematization Of Researchs And Suggestions For Future Research. *Anadolu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 24(3), 359–398.
- Ekrem, E. C. ve Güneri, S. E. (2021). Kadına Yönelik Şiddetin Dijital Dünyaya Yansıması. *Uluslararası İnsan Çalışmaları Dergisi*, 8 (2021), 362-370.
- Elnur, A. (2022). Siberfeminizmden Teknofeminizme: Feminist Teknoloji Çalışmalarında Yaşanan Gelişmeler. *Avrasya Uluslararası Araştırma Dergisi*, 10(32), 321-339.
- Erdem, B.K. ve Karakoç, E. (2019). Reklamlarda Kadının Ableist Temsilinden Dijital Feminist Perspektifin Aktivizmine: Erktolia.org Örneği. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi* (34), 144 – 164.
- Erdoğan, A., Eryılmaz Çevirgen, A., ve Atasay, M. (2017). Oyunlar Ve Matematik Öğretimi: Stratejik Zekâ Oyunlarının Sınıflandırılması. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (ERTE Özel Sayısı), 287-311.
- Esen, E., Öztürk, B. ve Kaval, A. (2023). Çevrimiçi Cinsel Taciz Ölçeği'nin Türkçe'ye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Fe Dergisi*, 15(1), 232-256.
- Fuchs, C. ve Horak, E. (2008). *Africa and the Digital Divide*. Telematics and Informatics, 25(2), 99-116.
- Gedik, E. (2020). Dünyada ve Türkiye’de Dijital Feminizm İncelemesi: Gençlerin Dijital Aktivizm Deneyimleri. *Toplum ve Kültür Araştırmaları Dergisi* (5), 123 – 136.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer* (N. Can Kantarcı, Çev.). İthaki Yayınları. (2023).
- Gillis, S. Howie, G. ve Munford, R. (2004). *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*. (2nd ed.). Basingstoke: Palgrave, 101-237.
- Göksü, D. (2019). *A Feminist Subversion Of Gender Binarism On Cyborgian Grounds Through A Critical Analysis Of Cyberpunk Fiction: Mary Shelley's Frankenstein And Marge Piercy's Body Of Glass*. Orta Doğu Teknik Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
- Gömceli, N. (2023). Dördüncü Dalga Feminizm ve 21. Yüzyıl İngiliz (Feminist) Tiyatrosunda Görülen Etkileri Üzerine Bir Değerlendirme: #MeToo Örneği. *Theatre Academy* (2), 136 – 161.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji Ve Sosyalist Feminizm*. (Çev: Osman Akınhay). İstanbul, Agora Kitaplığı.
- Hargittai, E. ve Shaw, A. (2015) Mind the Skills Gap: the Role of Internet Know How and Gender in Differentiated Contributions to Wikipedia. *Information, Communication & Society* 18(4): 424–442.
- Hartmann, T. ve Klimmt, C. (2006). Gender And Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal Of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931.
- Hawthorne, S. Klein, R. (1999). *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Spinifex Press.

- Herring, S. C. (2001). *Gender And Power In Online Communication*. Indiana University, Bloomington.
- Ipsos. (2024). *Kadına Yönelik Şiddet Araştırması*. Erişim: <https://www.ipsos.com/tr-tr/kadina-yonelik-siddet-arastirmasi>.
- Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu. (2025). *2024 Yılında Erkekler Tarafından En Az 394 Kadın Öldürüldü, 259 Kadın Şüpheli Şekilde Ölü Bulundu*. Erişim: <https://kadincinayetleriniidurduracagiz.net/veriler/3129/2024-yilinda-erkekler-tarafından-en-az-394-kadin-olduruldu-259-kadin-supheli-sekilde-olu-bulundu>.
- Kadının Statüsü Genel Müdürlüğü. (2021). *Kadına Yönelik Şiddetle Mücadele IV. Ulusal Eylem Planı (2021-2025)*. T.C. Aile Ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Ankara.
- Kalaycı, N. (2023). Dijitalleşme Ve Dijital Eşitsizlik. *Scientific Journal Of Space Management And Space Economy*, 2(1), 43-52.
- Kantar, E. (2023). *Kadına Yönelik Dijital Şiddet: Siber Zorbalık*. Hitit Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Kennedy, T. Wellman, B. ve Klement, K. (2003). Gendering The Digital Divide. *It&Society*, 1(5), 72-96.
- Keskiner, M. (2022). *Çok Oyunculu Oyunlar Tek Oyunculu Oyunlara Karşı: Oyun Seçimlerinde Psikolojinin Etkisi*. In Metaverse Dijital Oyun Psikolojisi (S. 398). İstanbul: Der Yayınları.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education And Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2), 1 – 12.
- Luna, K.C. ve Whetstone, C. (2024). Women, Peace And Security: Digitalization And Cyber Feminist Solidarity Building In The Global South. *Women's Studies International Forum*, Volume 105.
- McLuhan, M. (2011). *Understanding Media*. Berkeley, Gingko Press.
- Meriç, A. B. (2022). *Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Algısı: "Detroit Become Human" Örneği Üzerinden Bir Araştırma*. İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Halkla İlişkiler Ve Tanıtım Anabilim Dalı. Yeni Medya Ve İletişim Yönetimi Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Müller, F., Hansen, B., ve Voss, M. (2012). How Stressful Is Online Victimization? Effects Of Victim's Personality And Properties Of The Incident. *European Journal Of Developmental Psychology*, 9(2), 260–274.
- Oxford University Press. (2024). *Cyberworld*. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Erişim tarihi: 10 Ocak 2024.
- Özbey, İ.B. (2022). Dijitalleşme, Sosyal Medya Ve Risk Toplumu. *İMGELEM*, 6(10), 141-158.
- Petrosyan, A. (2023). *Global Internet Usage Rate 2022, By Gender And Region*. Erişim: 25.11.2023, <https://www.statista.com/statistics/491387/gender-distribution-of-internet-users-region/>

- Plant, S. (1997). *Zeroes and Ones: Digital Women And The New Technoculture*. First Edition, Doubleday.
- Powell, A. ve Henry, N. (2017). *Sexual Violence in a Digital Age*. Palgrave Macmillan, London.
- Rawls, J. (1971). *A Theory of Justice*. Harvard University Press.
- Riera, T. (2015). *Online Feminisms: Feminist Community Building And Activism In A Digital Age*. Scripps Senior Theses.
- Romrell, D. (2013). Gender and Gaming: A Literature Review. *AECT International Convention*, 36(1),170-182.
- Ruberg, B. (2020). *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Duke University Press.
- Şahin, B., Aydın, H., Güney, Z., ve Bal, Y. (2024). Rol Yapma Oyunlarında (RYO) Sonlu Durum Makinelerinin (SDM) Kullanımı Ve Analizi: Bir Deneysel Araştırma. *Veri Bilimi*, 7(1), 26-43.
- Şahin, M. (2020). Dünyada Toplumsal Cinsiyet Karşıtı (Anti-Gender) Hareketler. Afyon Kocatepe Üniversitesi. *Sosyal Bilimler Dergisi*. 22(3), 654-670.
- Sarışın M. (2022). Toplumsal Cinsiyete Dayalı Şiddetin Yeni Yüzü: Dijital Şiddet. *KADEM Kadın Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 257-285.
- Seçgin, L. ve Selçuk, K. T. (2023). Sanal Ağların Distopyası: Kadına Yönelik Dijital Şiddet. *Dünya İnsan Bilimleri Dergisi*, 2023 (1), 203-217.
- Shaw, A. ve Friesem, E. (2016). Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication* 10, 3877-3889.
- Süngü, E. (2025). Oyun Kültürünü Anlamak: Türkiye’de ve Dünyada Gamer Kimliği ve Tüketimi. *Reflektif Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1): 271 – 290.
- Şen, A.F. ve Kök, H. (2017). Sosyal Medya Ve Feminist Aktivizm: Türkiye’deki Feminist Grupların Aktivizm Biçimleri. *Atatürk İletişim Dergisi*, 13(1).
- Şener, G. ve Abınık, N. (2021). *Türkiye’de Dijital Şiddet Araştırması*. Toplumsal Bilgi Ve İletişim Derneği.
- Tayanç, D.A. (2022). Siborg Manifestosu’na ve Siberfeminizme Yönelik Eleştiriler. *Kocatepe Beşerî Bilimler Dergisi*, 1, 59-77.
- Tekinbaş, S.K. ve Zimmerman, E. (2003). *Rules Of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Temiz, N. (2023). Bilgi Ve İletişim Teknolojilerinde Yaşanan Gelişmelerin İnsan Sağlığı Üzerindeki Etkileri. Adıyaman Üniversitesi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (44), 539-562.
- Topbasan, V. (2013). *Dijital İllüstrasyon Ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım*. Mustafa Kemal Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Ana Sanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

- Türk, A. S. (2023). *Metaverse Çocuk Oyunlarındaki İllüstratif Karakterlerin Göstergebilimsel Açıdan Çözümlemesi*. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Temel Sanat Eğitimi. Ana Sanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2024). *İstatistiklerle Kadın*, 2024. Erişim: https://www.tuik.gov.tr/media/announcements/istatistiklerle_kad%C4%B1n2024.pdf
- Varol, S. F. (2014). Kadınların Dijital Teknolojiyle İlişisine Ütopik Bir Yaklaşım: Siberfeminizm. *International Journal of Social Science*, 27, 219-234.
- Vermeulen, L., Looy, J.V., Courtois, C. ve Grove, F.D. (2011). *Girls Will Be Girls? A Study Into Differences In Game Design Preferences Across Gender And Player Types*. In Under The Mask: Perspectives On The Gamer Conference.
- Vermeulen, L. ve Looy, J.V. (2016). "I Play So I Am?" A Gender Study Into Stereotype Perception And Genre Choice Of Digital Game Players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304.
- VNS Matrix. (1991). *A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*.
- Yöney, D.O. (2020). *Yeni Medyada Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği Ve Siberfeminizmin Yıkılışı*. İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Üniversitesi. Radyo Sinema TV Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Wajcman, J. (2004). *TechnoFeminism*. Polity Press.
- We Are Social. (2023). *Digital 2023: Global Overview Report: Dijital 2023 Türkiye*.
- WHO (World Health Organization). (2002). *The World Health Report: Reducing Risks, Promoting Healthy Life*. Geneva: World Health Organization Publishing.
- WHO (World Health Organization).(2024). *Violence Against Women*. Fact Sheets, 25 March 2024.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or control and communication in the animal and the machine*. (2nd ed.). Cambridge, MA: The M.I.T. Press.
- Woodlock, D. McKenzie, M. Western, D. ve Harris, B. (2020). Technology As A Weapon In Domestic Violence: Responding To Digital Coercive Control. *Australian Social Work*, 73(3), 368-380.
- Woods, O. (2021). Digital Geography And Society. *Digital Geography and Society*, 2, 1-9.

EKLER

EK 1

Dijital Oyunlarda Kadın Oyuncu Olma Sürecinin Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Nitel Analizi

Abant İzzet Baysal Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü'nde Sosyoloji Anabilim Dalı'nda Dr. Öğr. İbrahim Biri danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak Hilal Yalçın tarafından yürütülen bir araştırma projesine davet ediliyorsunuz. Bu davete karar vermeden önce, araştırmanın amacını ve nasıl gerçekleştirileceğini anlamanız önemlidir. Lütfen aşağıdaki bilgileri dikkatlice okuyun ve gerekiyorsa detayları sormanız gerekmektedir. Bu çalışma, nitel araştırma yöntemini benimseyerek yapılacaktır. Veri toplama süreci, kartopu örnekleme tekniği kullanılarak seçilen kadın oyuncularından elde edilecektir. Katılımcılarla gerçekleştirilecek derinlemesine mülakatlarla veri toplanacaktır. Görüşmeler, katılımcıların deneyimlerini en ayrıntılı şekilde aktarabilecekleri noktaya kadar devam edecektir. Sizin bu çalışmaya davet edilme nedeniniz, bilgisayar oyunu oynayan kadın oyuncu kategorisine girmeniz ve size bir diğer görüşmecinin önermesiyle uygun görüşmeci olarak seçilmenizdir. Katılım tamamen gönüllüdür ve katılmamanız halinde herhangi bir cezai yaptırım veya kayıp olmayacaktır. Ayrıca, araştırmadan çekilmek istemeniz durumunda herhangi bir neden belirtmeksizin herhangi bir zarar ya da yarar kaybına uğramadan çekilebilirsiniz. Yapılacak olan görüşmeler de katılımcılardan sözlü onam istenmektedir. Görüşmeler, Discord veya Zoom platformları üzerinden görüntülü olarak gerçekleştirilecek ve beklenen görüşme süresi en az 50 dakika olacaktır. Görüşmeler, derinlemesine mülakat şeklinde ilerleyeceği için, size yöneltilen soruların yanıtlarınızdan yola çıkarak devam edecektir. Öncesinde size 12 kısa cevaplı demografik soru sorulacaktır. Zaman yönetimi açısından, sizin uygun olduğunuz bir tarihte randevu oluşturulacaktır. Görüşmeler sırasında ses, fotoğraf veya video kaydı alınmayacaktır. Katılımcıların gizliliği korunacaktır. Araştırmaya katılmak, herhangi bir fiziksel, psikolojik, sosyal, duygusal veya ekonomik risk taşımamaktadır. Katılımcılara herhangi bir ücret ödenmeyecek ve ücret talep edilmeyecektir. Araştırmanın sonuçları, kadın oyuncuların deneyimlerini ve süreçlerini anlamak için kuruma, topluma ve bilime fayda

sağlayabilecek şekilde kullanılacaktır. Bu çalışmanın sonuçları, sadece yüksek lisans tezi kapsamında kullanılacaktır. Araştırmacı olarak, katılımcılar sonuçlar hakkında bilgi istediklerinde, araştırmanın tamamlanmasının ardından sonuçları paylaşılacak ve talepleri doğrultusunda bir kopya sunulacaktır. Bu araştırma, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu tarafından onaylanmıştır. Araştırmaya katılımınızla ilgili herhangi bir şikayetiniz olması durumunda, Sosyal Psikoloji Anabilim Dalı Başkanı Prof. Dr. Hamit COŞKUN'a başvurabilirsiniz. Tüm şikâyetler gizlilikle ele alınacak, incelenecek ve sonuçları hakkında size geri bildirim sağlanacaktır. Araştırmaya gönüllü katılımınız için şimdiden teşekkür ederim.

Hilal Yalçın

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

DERİNLEMESİNE MÜLAKAT SORU FORMU

Görüşmeci:

Görüşme Tarihi:

DEMOGRAFİK SORULAR

Kaç yaşındasınız?

Cinsel yöneliminiz nedir?

Medeni durumunuz nedir? (Evli, Bekar, Boşanmış, Dul)

Eğitim seviyeniz nedir?

Kendinizi hangi sosyo-ekonomik sınıfa ait hissediyorsunuz?

İş durumunuz nedir? (Çalışıyor, Çalışmıyor, Öğrenci, Emekli)

Hangi etnik kökene mensupsunuz?

Ailenizde kaç kişi bulunuyor ve bu kişiler genellikle aynı evde mi yoksa farklı yerlerde mi kalmaktadır?

Şehirde mi yoksa kırsalda mı yaşıyorsunuz?

Hangi dini veya dini inançlara sahipsiniz?

Hangi etkinliklere veya hobilere ilgi duyarsınız?

Hangi iletişim araçlarını ve teknolojileri kullanıyorsunuz? (İnternet, Sosyal Medya, Cep Telefonu Vb.)

ÖZEL HAYAT VE DİJİTAL ALAN:

1. Ev içindeki özel yaşamınızda siber alanın rolü nedir? Günlük rutininizin hangi aşamalarında belirginleşir?
2. Dijital oyunlarla geçirdiğiniz zamanın, ev içi ilişkilerinize nasıl bir etkisi olduğunu düşünüyorsunuz?

KAMUSAL ALAN VE SİBER ORTAM:

1. Dijital oyunların toplumsal cinsiyet dinamikleri üzerindeki etkilerini kamusal alanda nasıl gözlemliyorsunuz?
2. Kamusal alanda cinsiyet kimliğinizi ifade etmek ile siber alanda bu ifadeyi sürdürmek arasında nasıl bir denge kuruyorsunuz?

SİBER ALAN VE KİMLİK İNŞASI:

1. Dijital oyunlarda kullandığınız avatarın cinsiyetini seçerken hangi faktörleri göz önünde bulunduruyorsunuz?
2. Siber alanda, dijital oyunlar aracılığıyla kurduğunuz kimlik ile günlük hayattaki kimliğiniz arasında bir tutarlılık veya farklılık hissediyor musunuz?
3. Dijital oyunlar, siber alanda kendinizi nasıl ifade etmenizi sağlıyor ve bu ifade biçimi günlük yaşamınızda nasıl bir etki yaratıyor?

KİMLİK SUNUMU VE SİBER ALAN:

1. Dijital oyunlar aracılığıyla siber alanda nasıl bir kimlik sunumu gerçekleştiriyorsunuz?
2. Bu kimlik sunumu, diğer oyuncularla ve oyun topluluğuyla olan etkileşimlerinizde nasıl bir rol oynuyor?

KATILIMCI DENEYİMİ VE DİJİTAL OYUNLAR:

1. Dijital oyunlara olan ilginiz ne zaman ve nasıl başladı?
2. Kendinizi bir oyun oyuncusu olarak nasıl tanımlıyorsunuz? Bu tanıma nasıl yapıyorsunuz?
3. Oyunlarda cinsiyet kimliğinizi nasıl ifade ediyorsunuz? Tercih ettiğiniz karakterler veya roller hakkında ne düşünüyorsunuz?

CİNSİYET VE TOPLUMSAL ALGILAR:

1. Oyunlarda cinsiyetinizi ifade etme biçiminizle ilgili toplumsal algılar nasıl bir rol oynuyor?
2. Oyunlarda cinsiyet kalıpları veya stereotipleriyle nasıl karşılaşıyorsunuz? Bu durum sizi nasıl etkiliyor?
3. Oyun topluluğunda cinsiyetinize dayalı ayrımcılık veya dışlanma yaşadığınızı hissettiniz mi? Bu durum sizi nasıl etkiliyor?

DİJİTAL DIŞLANMA VE TOPLULUK DENEYİMİ:

1. Oyun topluluğunda kendinizi kabul görmüş ve desteklenmiş hissettiğiniz deneyimleriniz var mı?
2. Dijital dışlanma veya ayrımcılık deneyimleriniz oldu mu? Bu tür deneyimlerle başa çıkmak için kullandığınız yöntemler nedir?

DERİNLEMESİNE MÜLAKAT SIRASINDA BU SORULARA CEVAP ALMAK İÇİN SORULAN SORULAR:

Bir gününüzü anlatır mısın?

Gençlik yıllarından bir oyun deneyimi paylaşabilir misiniz? İlk kez bir bilgisayar oyunuyla tanıştığınız bir anı veya bir oyun topluluğuna katıldığınızda yaşadığınız duyguları anlatabilir misiniz?

Oyun deneyiminizdeki karakter veya kimlik seçimleriniz hakkında konuşabilir misiniz? Bu seçimleri yaparken hangi düşünceler sizi etkiledi?

Oyun deneyiminizin toplumsal algılarınızı nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz? (Oyun içindeki cinsiyet kalıpları veya stereotipleriyle karşılaştınız mı? Bu deneyimler sizi nasıl etkiledi?)

Oyun topluluğu içindeki ilişkilerinizle ilgili biraz bahsedebilir misiniz? (Kendinizi kabul görmüş ve desteklenmiş hissettiğiniz anlar oldu mu? Ya da belki de ayrımcılık veya dışlanma deneyimlerinizden bahsedebilir misiniz?)

Oyun deneyiminiz boyunca, özellikle bir oyun içindeki karakterinizi veya avatarınızı seçerken hangi faktörleri dikkate aldınız? Bu seçimlerinizin kişisel kimliğinizle veya cinsiyet kimliğinizle nasıl bir ilişkisi olduğunu düşünüyorsunuz?

Oyun deneyimlerinize ilgili siber alanda kendinizi nasıl ifade ettiğiniz hakkında biraz daha konuşabilir misiniz? Oyun topluluğu içindeki kimlik sunumunuzun, siber alandaki diğer etkinliklerinizle nasıl bir etkileşimi olduğunu düşünüyorsunuz?

Dijital oyunlar aracılığıyla siber alanda nasıl bir kimlik sunumu gerçekleştirdiğinizi düşünürken, toplumsal cinsiyet dinamiklerinin bu sunum üzerindeki etkisini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Özel hayatın dışında iş veya staj zamanında dijital oyun deneyimin nasıl bir değişim gösteriyor?