

T.C.

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

HALKLA İLİŞKİLER VE TANITIM ANABİLİM DALI

YENİ MEDYA VE İLETİŞİM YÖNETİMİ BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİJİTAL OYUNLARDA TOPLUMSAL CİNSİYET

ALGISI: “DETROIT BECOME HUMAN”

ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN BİR ARAŞTIRMA

Aslı Begüm MERİÇ

2501182033

TEZ DANIŞMANI

Dr.Öğr.Üyesi Özlem GÜNDÜZ KALAN

İSTANBUL – 2022

ÖZ

DİJİTAL OYUNLARDA TOPLUMSAL CİNSİYET ALGISI: “DETROIT BECOME HUMAN” ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN BİR ARAŞTIRMA

Aslı Begüm MERİÇ

Toplumsal cinsiyet en temel haliyle, “*genellikle atanmış cinsiyet ile uyumlu olduğu varsayılarak, kadınlık ve erkeklikle ilişkilendirilen toplumsal ve kültürel cinsiyet normları*” olarak tanımlanmaktadır. Kadınlardan ve erkeklerden, bu normlara uymaları, onlara biçilen rolleri oynamaları beklenmektedir. Bu rollere “cinsiyet rolleri” adı verilmektedir. Cinsiyet rollerinin temelinde kalıpyargılar ve önyargılar bulunmaktadır ve kültürden kültüre farklılık gösterebilmektedir.

Cinsiyet farklılıkları ve bunların çıkış noktaları günümüzde hala araştırmacılar tarafından kesin olarak tespit edilebilmiş değildir. Yakın tarih sayılabilecek 1980 yılı sonları itibarıyla çalışmalar yapılmaya başlanmış, çok çeşitli kuramlar ortaya atılmıştır.

Medya ise var olduğu günden bu yana kitle iletişim araçları vasıtasıyla cinsiyet rollerini yeniden üreterek yaymaktadır. Geleneksel medya araçları olan televizyon, radyo, gazete vb. araçlara yeni medya ile birlikte internet de eklenmiştir. Dizilerde, filmlerde, kitaplarda, sosyal medyada çeşitli cinsiyet rollerini ve kalıpyargılarını bulmak, bunlara maruz kalmak mümkündür.

Yeni medya ortamlarından bir tanesi ise video oyunlardır. Oyun sektöründe yeni popülerlik kazanmış bir tür olan interaktif hikaye oyunları, sunduğu etkileşimli ortam sayesinde cinsiyet rollerinin bireyler arası ve/veya birey tarafından uygulanmasına temel oluşturmaktadır.

Yapılan literatür taramasının birinci bölümünde; toplumsal cinsiyet, kuramlarıyla birlikte ele alınmış ve medyada var olan toplumsal cinsiyete değinilmiştir. Yeni medyanın ortaya çıkışıyla birlikte başlı başına bir sektör haline

gelen video oyunlarına ise literatür taramasının ikinci bölümünde yer verilmiştir. Araştırmanın amacı, geçmişten günümüze gelmeyi başaran toplumsal cinsiyet öğelerinin bir yeni medya ortamı olan video oyunlarında da varlığını koruyup korumadığının tespitidir. Araştırmada betimsel araştırma yöntemi kullanılmış olup, 25 kadın ve 25 erkek oyun yayıncısının interaktif bir hikaye oyunu olan “Detroit: Become Human” oyunu yayınları incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: toplumsal cinsiyet, cinsiyet rolleri, cinsiyet kalıpyargıları, video oyunları, interaktif hikaye oyunları

ABSTRACT

GENDER PERCEPTION IN DIGITAL GAMES: A RESEARCH OVER THE EXAMPLE OF “DETROIT BECOME HUMAN”

Ash Begüm MERİÇ

Gender usually defines as “*Social and cultural gender norms associated with femininity and masculinity, assuming to be compatible with the devoted gender*”. Women and men are expected to abide by these norms and act based upon the roles assigned to them by society. These roles are named as “gender roles” and may vary substantially among cultures. Roles are based on stereotypes and preconceptions. Etymologically, the term “stereotype” derived from the Greek words “stereos” (means firm, solid) and “typos” (means impression). Hence stereotype term points out to “*solid impression on one or more idea/theory*”. The term was first used in 1922 by Walter Lippmann in his modern psychology book, “Public Opinion”.

Media reproduces these gender stereotypes and they can be found on mass media in different ways. A child, for example, who grows up with cartoons and children’s books, with gender roles in them, growing up as a teen and reading magazines with gender stereotypes. Eventually the same person becomes an adult and watches TV shows and movies which promotes gender differences. People who grow up with gender preconceptions start to perform gender roles in the same way. Hence this limits the capacity of people.

After the internet, media became more effective than ever. As assumed in *uses and gratifications theory*, audience members are not passive consumers of media anymore. By the virtue of Web 2.0, they have an interactive role. Social media is the biggest example of this interactivity. Beside social media, video games are the newest universe of new media.

Video games may contain gender roles in different ways. Online games, for example, are male-dominated environments and women become targets just because

of their genders. Besides PvP (Players versus Players) interactions, game designs usually contain multiple gender stereotyping. Female characters are mostly portrayed as helpers; like *healers*, *shamans* and *supports*. In addition to this, female characters are mostly sexualized with unrealistic proportions. They are presented as sexual objects with their over-exaggerated physiques. On the contrary, male characters are shown as icons of power especially with their muscles and other large portions of their bodies.

In story-based games, players have to face with gender-stereotyped designs. Main characters in these games are usually men. Like in online games, women are the secondary characters whose only aim is to help main characters. These women are mostly become main characters' girlfriend or wife. If not so, they will fall in love later.

A genre that is not new in the gaming sector but that recently gained popularity is interactive story games. These are games in which players decide how the story develops. The story shapes towards players' reasonable and emotional choices and doesn't follow a linear flowchart. The choices during gameplay determine who will survive at the end of the game, the relationships between the game characters, and whether the final achieved will be a *happy end story*.

When it comes to gender in interactive story games, it contains both character designs towards gender roles and players' choices. In games with multiple playable characters, characters' roles are important. Developers of these games decide that roles. Because of that, players' can't go off the roles. An interactive game designed with these gender stereotypes makes people reproduce these gender roles. Games with wide perspectives let players' do whatever they want and let them decide which way they will follow. Players either can be aggressive and make their way hostilely or can be calm and make their way peacefully. In addition to this, players can choose a path by characters in games with multiple playable characters. For example; the player can stay calm with a female character but can be aggressive with the male character. In other words, "*the player can choose to embody the initial personality of the character and make choices on behalf of them, or the player might put themselves in character, making choices based on their authentic experiences*".

In this dissertation, gender, gender identity, gender roles, gender stereotyping, gender presentation on media and games, history of video games and interactive story games have been examined as a literature study. The research objective is to find out if there are still gender roles in new media games, which is a new generation environment. The main purpose is to check if statements about women and men are true like “women are emotional” or “men are more logical than women”.

The method of this study is descriptive research. The game named “Detroit: Become Human” is chosen to see decision motivations by women and men. 25 women and 25 men game streamers’ choices are analyzed.

Keywords: gender, gender roles, gender stereotypes, video games, interactive story games, decision making

ÖNSÖZ

Okuyacağınız bu tez çalışmasında video oyunları, toplumsal cinsiyet perspektifinde incelenmektedir. Yapılan araştırmanın amacı, insanlık var olduğu günden bu yana süregelen cinsiyet rolleri ve kalıpyargılarının yeni nesil bir deneyim olan interaktif hikaye oyunlarında devam edip etmediğinin tespit edilmesidir.

Oyun oynarken seyirci desteğim ve tez yazarken adeta evdeki danışmanım olan sevgili anneme; yüksek lisans yapmam için beni yüreklendiren babama; yazdığım her makaleyi oyunlar ile birleştirmeme izin veren ve tez konuma karar verdiğimde benden daha fazla heyecanlanan, akademik alanda olduğu kadar geçirdiğimiz zorlu pandemi günlerinde de moral ve motivasyonunu eksik etmeyen danışmanım Dr.Öğr.Üyesi Özlem Gündüz Kalan'a; deneyimlerini ve bilgisini benimle paylaşarak bana her gün yeni kaynaklar sağlayan ikinci oyuncuma; son olarak tez yazım sürecimi ilgiyle takip edip beni yüreklendiren arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimle...

ASLI BEGÜM MERİÇ

İSTANBUL, 2022

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZ	ii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	vii
GRAFİKLER LİSTESİ	xi
RESİMLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

TOPLUMSAL CİNSİYET KURAMLARINA BAKIŞ

1.1. Toplumsal Cinsiyet	5
1.1.1. Cinsiyet Kimliği	6
1.1.2. Cinsiyet Roller ve Kalıpyargılar	7
1.2. Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları	12
1.2.1. Kadın Hareketleri ve Toplumsal Cinsiyetin Araştırma Konusu Haline Gelmesi	12
1.2.2. Toplumsal Cinsiyet Kuramları ve Yaklaşımlar	14
1.2.2.1. Psikanalitik Kuram	14
1.2.2.2. Biyolojik Kuram	16
1.2.2.3. Bilişsel Gelişim Kuramı	17
1.2.2.4. Sosyal Öğrenme Kuramı	18
1.2.2.5. Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı	19
1.2.3. Kuramlara Gelen Eleştiriler	20
1.3. Dijital Ortamlarda Toplumsal Cinsiyetin Görünümü	22
1.3.1. Geleneksel Medyada Toplumsal Cinsiyet	22
1.3.2. Yeni Medyada Toplumsal Cinsiyet	24

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞEN VİDEO OYUNLARI

2.1. Dijital Dönüşüm ve Video Oyunlarına Etkisi	28
2.2. Geçmişten Günümüze Video Oyunları	35
2.3. Dijital Oyunlar	42
2.4. Oyun Evreninde Toplumsal Cinsiyet	47
2.4.1. Çevrimiçi Oyunlar ve Cinsiyetçilik	50
2.4.2. Hikaye Tabanlı Oyunlar ve Cinsiyetçilik.....	59
2.5. Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Araştırmaları	65
2.5.1. Halo 3 – Kasumovic ve Kuznekoff	67
2.5.2. Call of Duty – McDaniel	69
2.5.3. Team Fortress 2 – Van Deventer	74
2.5.4. Erkek Oyuncuların Kadın Karakter Tercihi	76
2.6. Yeni Nesil Bir Deneyim Olarak İnteraktif Hikaye Oyunları	78
2.6.1. Detroit: Become Human	86

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TOPLUMSAL CİNSİYET PERSPEKTİFİNDEN DETROIT: BECOME HUMAN OYUNUNUN İNCELENMESİ

3.1. Araştırmanın Amacı	92
3.2. Araştırmanın Önemi	94
3.3. Araştırmanın Kapsamı, Sınırlılıkları ve Örneklemi	95
3.4. Araştırmanın Yöntemi	96
3.5. Araştırma Bulgularının Değerlendirilmesi	96
3.5.1. “Umutsuz” Bölümü	96
3.5.2. “Yuva” Bölümü	97
3.5.3. “Yedek Parça” Bölümü	98
3.5.4. “Eden Club” Bölümü	99
3.5.5. “Stratford Tower” Bölümü	100
3.5.6. “Capitol Park” Bölümü	102
3.5.7. “Kamski ile Tanış” Bölümü	103
3.5.8. “Özgürlük Yürüyüşü” Bölümü	104
3.5.9. “Yol Ayrımı” Bölümü	106

SONUÇ VE ÖNERİ	108
KAYNAKÇA	116



GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 3.1: Umutsuz Bölümü Seçimler Grafiği.....	97
Grafik 3.2: Yuva Bölümü Seçimler Grafiği.....	98
Grafik 3.3: Yedek Parça Bölümü Seçimler Grafiği.....	99
Grafik 3.4: Eden Club Bölümü Seçimler Grafiği	100
Grafik 3.5: Stratford Tower Seçimler Grafiği	101
Grafik 3.6: Capitol Park Bölümü İlk Seçim Grafiği.....	102
Grafik 3.7: Capitol Park Bölümü İkinci Seçim Grafiği.....	103
Grafik 3.8: Kamski ile Tanış Bölümü Seçimler Grafiği.....	104
Grafik 3.9: Özgürlük Yürüyüşü Bölümü Seçimler Grafiği	105
Grafik 3.10: Yol Ayrımı Bölümü Seçimler Grafiği.....	106

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1.1: Duygular Bildirgesi Metni	133
Resim 2.1: DuMont Lab Osiloskop üzerinde Tennis for Two oyunu	366
Resim 2.2: 1980 tarihli The National Space Invaders Championship.....	40
Resim 2.3: Bryter şirketi tarafından yapılan "İngiltere'deki kadın oyuncuların istismarı" araştırması.....	52
Resim 2.4: Oyunlardaki cinsiyet dağılımının 5 sene içindeki değişimi	61
Resim 2.5: Samus Aran'ın oyun içindeki farklı sunumları.....	64
Resim 2.6: Detroit Become Human oyununda yer alan oyun içi ankette sorulmuş olan 12 numaralı soru.....	85
Resim 2.7: Aykırı olmanın kilidini açamayan (solda) ve açabilen (sağda) Connor..	88
Resim 2.8: Detroit Become Human oyununda yer alan oyun içi ankette sorulmuş olan 13 numaralı soru.....	91

KISALTMALAR LİSTESİ

2D	: 2 Boyutlu
3D	: 3 Boyutlu
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
akt	: Aktaran
Bkz	: Bakınız
BTK	: Bilgi Teknolojileri Kurumu
CIHR	: Canadian Institutes of Health Research
DEC	: Digital Equipment Corporation
E3	: Electronic Entertainment Expo
FPS	: First Person Shooter
fr	: Fransızca
GB	: Gigabyte
GWR	: Guinness World Records
ing	: İngilizce
KİA	: Kitle İletişim Araçları
MIT	: Massachusetts Institute of Technology
MMO	: Massively Multiplayer Online Game
NES	: Nintendo Entertainment System
Örn	: Örneğin
PDP	: Programmed Data Processor
PvP	: Player versus Player
RMIT	: Royal Melbourne Institute of Technology
RPG	: Role Playing Game
QTE	: Quick Time Event
vb	: ve benzeri
TDK	: Türk Dil Kurumu
VCS	: Video Computer System
WHO	: World Health Organization
XBL	: Xbox LIVE

GİRİŞ

Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization - WHO), cinsiyetin “sex” ve “gender” olarak ikiye ayrılması gerektiğini belirtmektedir. (who.int) Türkçe’de bu ayrım söz konusu olmadığından, sex için “cinsiyet”, gender içinse “toplumsal cinsiyet” kullanılmaktadır. Cinsiyet, “kadın” ve “erkek” olarak kategorize edilmekte ve biyolojik özelliklere işaret etmektedir. Bu biyolojik özellikler; kromozomlar, hormonlar ve hormon işlevleri, üreme gibi fiziksel ve fizyolojik özellikleri içermektedir. Toplumsal cinsiyet ise, bireylerin sosyal açıdan inşa edilmiş rollerini, davranışlarını ve kimliklerini ifade eder. İnsanların kendilerini ve birbirlerini nasıl algıladıklarını, birbirleriyle ne şekilde etkileşimde bulunduklarını ve bunların yanı sıra toplumdaki güç ve kaynakların dağılımını etkiler. Cinsiyetin aksine, ikili kategori (kadın – erkek) ile sınırlı değildir. Bireylerin ve grupların üstlendikleri roller, onlara yüklenen beklentiler, başkalarıyla ilişkiler ve cinsiyeti anlama, deneyimleme ve ifade etme biçimleri arasında önemli bir çeşitlilik vardır. (CIHR Institute of Gender and Health, 2012)

Cinsiyetler arası farklar yıllardan beri araştırmacıların dikkatini çekmiştir. Farkların, toplum tarafından algılanan şekilde var olup olmadığı, eğer var ise nereden ve nasıl çıktıkları araştırılmaktadır. Mevcut kanılardan bir tanesi, kadınların bakım verici rolde oldukları yönündedir. Onlardan evlerinde kalıp evin işini yapması ve çocuğun bakımını üstlenmesi beklenmektedir. Erkekler için ise çalışıp eve para getirmeleridir. Neredeyse tüm toplumlar tarafından kabul görmüş ve insanoğlunun varoluşundan itibaren süregelen bu cinsiyet rolleri ile kalıpyargıların ortaya nasıl çıktıkları kesin olarak bilinmemekte, hala araştırmalara konu olmaktadır. Kalıpyargılar ve bu kalıpyargılardan doğan cinsiyet rolleri; fiziki, bilişsel, psikolojik ve sosyal anlamda birçok kategoride ve bireyin yaşantısının her aşamasında var olmaktadır.

Kitle iletişim araçlarının (KİA) ve özellikle de televizyonun günlük yaşama girişi ile maruz kalınan cinsiyet rolleri de artmıştır. Çizgi filmler, diziler ve reklamlar cinsiyet kalıpyargılarının sürdürülmesine neden olmaktadır. Bunun yanı sıra karikatürler, kitaplar, çocuk kitapları, gazete ve dergiler de cinsiyet rollerini

yansıtmaktadırlar. Gelişim çağında bir çocuk, incelediği çocuk kitaplarında ve seyrettiği çizgi filmlerde cinsiyet rollerini görürken, ergenliğe girdiğinde okuduğu dergilerde, yetişkinliğinde ise seyrettiği dizilerde bu rollere maruz bırakılmaktadır. Özetle bireyin yaşı değişse de tanık olduğu kalıpyargılar aynı kalmaktadır. Sadece medya aracı değişmektedir.

Teknolojinin gelişimi ve yeni medyanın doğumuyla birlikte, KIA'lara, modern çağın en önemlisi olduğu kabul edilen internet de eklenmiştir. İnternet, yalnızca sosyal medyanın ortaya çıkmasını sağlamamış, halihazırda var olan oyunların da gelişimini hızlandırmıştır. Bilgisayarların evlere girmesi sonucu altın çağını yaşamaya başlayan oyun sektörü, yeni medyanın gelişimi sonrası dönüşüme uğramıştır. Sektörün içine girdiği bu yeni dönem, bireyin cinsiyet rollerine maruz kalacağı yeni bir medyanın da kapısını aralamıştır.

İnternet kullanımının yaygınlaşması ve oyun konsollarının piyasaya sürülmesi ile birlikte oyun çeşitliliği artmış, oyun oynayan kişilerin sayısı ise hızla çoğalmıştır. Pazar ve tüketici araştırmaları yapan bir şirket olan Statista'nın yaptığı araştırma, 2020 yılı itibarıyla dünya genelinde 2.7 milyar oyuncu olduğunu göstermektedir (statista.com). Araştırma sonucuna göre mevcut oyuncu sayısı, 2020 yılı Nisan ayında, dünya nüfusunun %35'i anlamına gelmektedir (finbold.com). Bu sonuçlardan yola çıkarak dünyanın her yerinden, her yaştan ve cinsiyetten oyuncunun oyun oynadığı rahatça söylenebilmektedir.

Kişilerarası etkileşime yazılı ve sesli olarak olanak sağlayan çevrimiçi tabanlı oyunlarda çok çeşitli şekillerde cinsiyetçilik ve cinsiyet rolleri görülmektedir. Bunlardan ilki, video oyunlarının erkek egemen bir dünya olarak kabul edilmesidir. Erkek oyuncuların bu tutumu, kadın oyunculara yönelik aşağılama, hakaret ve *mobbing*¹ içermektedir. Bir diğer unsur, oyunlarda tasarlanan kadın karakterlerin vücutlarının ön plana çıkarılması, bedenlerinin cinsel bir obje haline getirilmesidir. Kadın vücudu zayıf ve orantılı bir şekilde tasarlanırken, erkek karakterlerde durum tam tersidir. İri yarı ve kaslı, bariz bir güç imajı sergileyecek şekilde karakterize edilirler. Son olarak, kadın karakterlere atanan rollerin çoğunlukla yardımcı, destekçi

¹ Bezdiri. Bkz.: TDK. (<https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 25.11.2020)

roller olurken, erkek karakterlerin esas işi yapan kahraman olarak gösterilmesinden söz edilebilmektedir. Oyun içinde “şaman”, “sağlıkçı”, “destek” gibi sıfatlarla adlandırılan karakterler ağırlıklı olarak kadın olarak yaratılmakta ve onlara, genellikle erkek olarak yaratılan kahramanları koruma, destekleme görevi atanmaktadır.

Hikaye tabanlı oyunlarda ise bu durum oyuncuların karşısına cinsiyet rolleri ve kalıpyargılara dayalı bir tasarım olarak çıkmaktadır. Oyuna konu olan ana karakterler genelde erkektir. Çevrimiçi oyunlarda olduğu gibi burada da kadınlar çoğunlukla *ana karaktere yardım eden yardımcı karakter* niteliğindedirler. Bu kadınlar sevgili – eş rolünde sunulmuş ya da öyle değilse bile ilerleyen kısımlarda ana karaktere aşık edilmişlerdir.

Sektöre girişi yeni olmayan fakat yeni popülerlik kazanmış bir diğer oyun türü ise interaktif hikaye oyunlarıdır. Bu oyunlar, yukarıdakilerden farklı olarak bireylerin kendi mantık ve duygularıyla karar verdikleri seçimleri içermektedir. Çizgisel bir hikaye akış şeması takip etmezler ve oyunun gidişatı oyuncunun verdiği kararlarla şekillenmektedir. Oyunun sonunda kimlerin hayatta kalacağını, oyun karakterleri arasındaki ilişkileri ve ulaşılan sonun mutlu olup olmayacağını, oynanış sırasındaki seçimler belirlemektedir.

İnteraktif hikaye oyunları toplumsal cinsiyet açısından incelendiğinde, hem oyun karakterlerinin rollerinin tasarımını hem de bireylerin seçimlerini içerdiği söylenebilmektedir. Birden fazla oynanabilir karakter içeren oyunlarda, karakterlere atanan roller önemlidir ve bu roller oyunun yapımcısı tarafından belirlenerek oyunculara sunulmaktadır. Oyuncu, karakterlere atanan rollerin dışına çıkamamaktadır. Cinsiyet rollerine bağlı kalınarak tasarlanmış bir interaktif oyun, oyuncuların oynanış sırasında aynı cinsiyet rollerini sürdürmelerine sebebiyet vermektedir. Daha geniş perspektifle sunulmuş oyunlarda ise oyuncunun oynadığı karakter ile nasıl bir tutum izleyeceği kendisine bırakılmaktadır. Kişi saldırgan, düşmanca bir tutum izleyebileceği gibi, barışçıl ve sakin bir yolu da tercih edebilmektedir. Çoklu karaktere sahip oyunlarda hangi karaktere nasıl bir yol çizileceği (örn. kadın karakter ile daha uysal seçimler yapılırken erkek karakter ile agresif bir şekilde oynanması) yine oyuncunun tercihindedir.

Yukarıda ele alınan ilkeler doğrultusunda; çalışmada toplumsal cinsiyet, cinsiyet kimliği, cinsiyet rolleri ve kalıpyargılar, medyada ve oyunlarda toplumsal cinsiyet sunumu, video oyunları tarihçesi, gelişimi ve son olarak interaktif hikaye oyunları kavramları incelenmiştir. Bu kavramlar literatür taraması ile kuramsal olarak açıklanmış ve yapılan araştırmaya zemin oluşturulmuştur. Araştırmanın amacı, cinsiyet rollerinin sürdürülmesi noktasında yeni bir pratik olan yeni medya oyunlarında bu rollerin mevcudiyetini koruyup korumadığının tespitidir. Toplumlarda yıllardır var olan “erkek mantığıyla hareket eder”, “kadın duygusaldır” vb. önermelerin doğruluğu araştırılmıştır. Araştırmada, interaktif bir hikaye oyunu olan *Detroit: Become Human* isimli oyun kullanılmış, bu oyunu oynayan 25 kadın 25 erkek oyun yayıncısının seçim motivasyonları hem nicel hem de nitel bir araştırma yöntemi olan *betimsel araştırma yöntemi* ile incelenmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

TOPLUMSAL CİNSİYET KURAMLARINA BAKIŞ

1.1. Toplumsal Cinsiyet

Toplumsal cinsiyet terimi, en temel haliyle “*kadın ya da erkek olmaya toplumun ve kültürün yüklediği anlamları ve beklentileri ifade eder; kültürel bir yapıyı karşılar ve genellikle bireyin biyolojik yapısıyla ilişkili bulunan psikolojik özelliklerini de içerir*” olarak tanımlanabilmektedir (Dökmen, 2010, s. 20). Sıklıkla cinsiyet kavramı ile karıştırılmakta ve iki terim birbirinin yerine kullanılmaktadır. Cinsiyet, bireyin biyolojik özelliklerine odaklanırken; toplumsal cinsiyet, bireyi sosyokültürel perspektifler doğrultusunda incelemektedir.

Toplumsal cinsiyet, erkeği ve kadını birbirinden ayıran duygu, davranış ve rol farklılıklarına dayanmaktadır. Erkek ve kadın kavramları, iki farklı oluşu temsil etmektedir. Bu temsiller, “*Kadın veya erkek, günlük dildeki yaygın kullanımıyla hem bireyin biyolojik anlamda dişi [female] veya er [male] oluşunu, hem de toplumun bireye sunduğu roller sistemi dâhilinde anlam kazanan kadın [woman] veya erkek [man] oluşu ifade eden iki terimdir*” olarak birbirinden ayrılmaktadır (Vatandaş, 2011, s. 30). Birbirinden farklı anlamları niteleyen bu iki temsilden ikincisi, toplumsal cinsiyet rollerinin temelini oluşturmaktadır. Toplum, cinsiyetlere farklı roller yüklemekte ve bireylerin onlara atanan özelliklere uygun hareket etmesini beklemektedir. Bu sebepten ötürü, toplumsal cinsiyetin temelinde kalıpyargıların ve önyargıların yattığı rahatça söylenebilmektedir. Kültür, coğrafya ve din, cinsiyet rolleri ve kalıpyargılar için belirleyici bir unsurdur. Bu nedenle bireye atfedilen roller kültürlerarası farklılık göstermektedir.

Cinsiyet ve dolayısıyla toplumsal cinsiyet, disiplinlerarası² çalışma konusudur. Psikoloji ve sosyoloji başta olmak üzere fen bilimleri ve sosyal bilimler gibi birçok

² Disiplinlerarası kavramı, “*en az iki alanı bir araya getirmek ve birbiri içine almak*” anlamına gelmektedir (Turna & Bolat, 2015, s. 36).

farklı alanı kapsamaktadır. Birey, demografik ve biyolojik açıdan bir kategoriye ait olsa da cinsiyet kimliği bundan çok daha farklı olabilmektedir. Örneğin, hem biyolojide hem de psikolojide *androjen* kavramı mevcuttur. Biyolojide androjenlik, iki cinsiyetin özelliklerinin tek bir bireyde açıkça ifade edildiği duruma verilen isimdir. Psikolojide androjenlik ise, her iki cinsiyetle ilişkili güçlü kişilik özelliklerine sahip bireyleri ifade etmektedir. Duruma göre sertliği ve nezaketi, iddialı olmayı ve bakım verici davranışı birleştirmektedir. Androjen bireylerin, geleneksel cinsiyet rollerini sürdürenlere göre, çapraz cinsel davranışlarda bulunma olasılığının daha yüksek olduğu belirtilmektedir. Feminizmin yükselişi ve kadın hakları hareketinin etkisi, androjen davranışların belirli yönlerini sosyal açıdan, geçmişe kıyasla daha çekici hale getirmiştir (britannica.com).

1.1.1. Cinsiyet Kimliği

Cinsiyet kimliği tanımı, *“kişinin kendini hangi cinsiyette hissettiğidir... ve bir kişinin doğumda atanan cinsiyeti ile ilişkili olabilir veya bundan farklı olabilir”* şeklinde yapılabilir (wikipedia.org). Bu tanıma ek olarak kavram *“cinsiyet kimliğini yansıtan kişiliğin dışa dönük tezahürleri olarak tanımlanan toplumsal cinsiyet rolü kavramıyla yakından ilgilidir”* şeklinde genişletilebilir (emedicine.medscape.com)

Cinsiyet kimliği kavramı sıklıkla “cinsel kimlik” kavramı ile karıştırılmaktadır. Cinsel kimlik, *“bireyin biyolojik açıdan belli bir cinsten olduğuna ilişkin bilgisine ve ayrıca aynı kategoride olmak üzere diğer insanların cinsiyetlerini tanıma yeteneği”* (Vatandaş, 2011, s. 31) olarak ifade edilirken; cinsiyet kimliği, bireyin kendisini ait olduğu hissettiği cinsiyeti ele almaktadır.

Cinsiyet rolleriyle iç içe geçmiş olan bu kavram, kişilerin kendilerini ne şekilde konumlandıklarıyla da ilgilidir. Kadınlar kendilerini sahip oldukları ilişkiler üzerinden (örn. anne, eş, sevgili gibi sıfatlar ile) tanımlarken erkekler kendilerini doğrudan ifade etmeyi tercih ederler. Gillegan, “Kadının Farklı Sesi” isimli kitabında yer verdiği araştırmalar doğrultusunda kadın ve erkek kimliğine dair şu sonuca ulaşmıştır (Gillegan, 2017, s. 258-259):

“Kadın gelişimiyle ilgili olarak tekrar tekrar söylenen, kimlik ve yakınlığın iç içe geçikliği belki de hiçbir yerde bu kendini tariflerde olduğu kadar açık bir şekilde telaffuz edilemez. Kendilerini tanımlamaları istendiğinde, tüm kadınlar bir ilişkiyi tarif etmiştir; kimliklerini, geleceğin annesi, şimdinin eşi, edinilmiş evlat ya da eski sevgili gibi, bağ kurdukları bir ilişki üzerinden tanımlamışlardır. Benzer biçimde, kendilerini değerlendirişlerindeki ahlaki ölçütler bakım etiği, sorumluluk, özen gibi ilişkiye dair ölçütlerdir. Güçlü oldukları noktaları bağlanabilme kapasiteleri ile ölçen bu çok başarılı kadınlar, kendilerini tanımlarken akademik ya da mesleki üstünlüklerinden bahsetmemişlerdir... Erkekler için ise kimlik daha kesin, daha doğrudan, daha belirgin ve köşelidir. Kavramın kendisini küçümseyenler dahi, mutlak bir doğruya duydukları güveni etraflarına yayarlar. Kendiliğin dünyasını tanımlarken bazen insanları ve derin ilişkilerini dahil etseler de, ne belli bir kişi ya da ilişkiden doğrudan bahsederler ne de kendilik tanımlarının bağlamında görülen ilişki edimlerinden.”

Yukarıdaki alıntıdan anlaşılabileceği üzere, kadınlar kimliklerini ilişkileri bağlamında tanımlamakta, kendilerini sorumluluk ve bakım ölçütleri ile değerlendirmektedirler. Kendilerine atanmış cinsiyet rollerini, erkeklere kıyasla daha fazla kabul etmektedirler.

1.1.2. Cinsiyet Roller ve Kalıpyargılar

Kalıpyargı terimi (ing. stereotype) ilk defa 1922 yılında, Walter Lippman tarafından “Kamuoyu” isimli eserinde kullanılmıştır (Newman, 2009, s. 10). Etimolojik olarak, Yunanca "stereos" (katı) ve "typos" (izlenim) kelimelerinden türetilmiştir. Kelime anlamı olarak, "bir veya daha fazla fikir / teori üzerindeki katı izlenim" anlamını taşımaktadır (wikipedia.org).

Kalıpyargılar, “*bir gruba ilişkin bilgi, inanç ve beklentilerimizi içeren bilişsel yapılarıdır*” olarak açıklanabilmektedir (Kunda akt. Dökmen, 2010, s. 31). Bireyi birey özelinde değil, bir grup genelinde değerlendirmeyi ifade etmektedir. Tüm kadınların duygusal olması, çocuğuna bakması, evinin işini yapması, deyim yerindeyse erkeğinden sonra gelmesi kabul görmüştür. Aynı şekilde erkeklerin de sert, duyguları yerine mantığını kullanan, eve para getiren olması beklenmektedir.

Cinsiyet kalıpyargıları temelde 4 kategoriye ayrılabilir (plannedparenthood.org):

- *Kişilik özellikleri* - Örneğin, kadınların genellikle uyumlu ve duygusal olması beklenirken, erkeklerin genellikle kendine güvenen ve saldırgan olmaları beklenir.
- *Ev içi davranışlar* - Bazı insanlar, kadınların çocuklara bakmasını, yemek yapmasını ve evi temizlemesini, erkeklerin ise parayı gözetmesini, arabanın bakımıyla ilgilenmesini ve ev onarımını yapmasını bekler.
- *Meslekler* - Öğretmenlerin ve hemşirelerin kadın olduğunun ve pilotların, doktorların ve mühendislerin erkek olduğunun varsayılmasıdır.
- *Fiziksel görünüm* - Kadınların zayıf ve zarif olması beklenirken, erkeklerin uzun ve kaslı olması beklenir. Erkeklerin ve kadınların da cinsiyetlerine göre klişeleşmiş şekillerde (pantolon giyen ve kısa saç kullanan erkekler, elbise giyen ve makyaj yapan kadınlar) giyinmeleri beklenmektedir.

Oysaki bireylerin davranışlarının ve tercihlerinin temelinde birçok farklı unsur bulunmaktadır. Bu unsurlar biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve kültürel birçok etkeni içinde barındırmaktadır. Toplum tarafından bakım verici rolü atanan bir kadın, çocuk sevmeyebileceği gibi; duygusuz olması beklenen bir erkek, çocuğuna büyük bir şefkatle yaklaşabilir. Chodorow bu farklılıkları “*Her insanın erkekliği ve kadınlığı hayata geçirme tarzı, duygu ve fantaziyle yoğrulmuş bir cinsiyet kimliği geliştirme tarzı, sadece farklılığın kendisinin değil, değer ve güçteki farklılıkların kişisel olarak hayata geçirilişlerini de içerir*” olarak ifade etmektedir (Chodorow, 2007, s. 100).

Kalıpyargılar dilde başlamaktadır. Türkçe’de “erkek adamın erkek çocuğu olur” ve “kız gibi yapmak” gibi cinsiyetçilik barındıran birtakım kalıplaşmış sözler vardır. Bunun yanı sıra “elinin hamuruyla erkek işine karışmak”, “büyük adam olmak” gibi atasözleri ve deyimler de mevcuttur. Bir cinsiyet yüceltilip ona “doğru ve iyi olan” sıfatı yüklenirken; diğer cinsiyet hakaret, aşağılama ve küçük görme amacıyla kullanılmaktadır. Toplumlar ağırlıklı olarak ataerkil olduklarından, kullanılan

deyimler de eril³ dil içermektedir. Dilde başlayan cinsiyet ayrımı, bireylerin yetiştirilmesinde önemli bir rol oynamaktır. Örneğin, her ağladığında “erkekler ağlamaz” denilerek ağlaması engellenen bir erkek çocuk, ağlamanın erkekler için yanlış bir davranış olduğunu öğrenerek büyüyecektir. Dildeki kalıpyargılar, toplum tarafından bireylerin uyması beklenen cinsiyet rollerini öğretmektedir.

Cinsiyete ilişkin kalıpyargılar ve cinsiyet rolleri iç içe geçmiş durumdadır. Kalıpyargılar, rolleri doğururken; uzun süreli tekrarlanan roller kalıpyargılara dönüşmektedir. Kalıpyargılardan keskin bir şekilde ayıramayacak cinsiyet rolleri, *“toplumun tanımladığı ve bireylerin yerine getirmelerini beklediği cinsiyetle ilişkili bir grup beklenti”* anlamına gelmektedir (Dökmen, 2010, s. 29). Chodorow bunu *“Kültürel olarak, kadınların edilgen olması gerektiği buyrulmuştur”* diyerek örneklemektedir (Chodorow, 2007, s. 99). Bu roller, kadın ve erkek için toplum tarafından uygun bulunan duygular, davranışlar ve tutumlardır. Vatandaş, cinsiyet rollerinin toplum tarafından nasıl atandığını şöyle açıklamaktadır (Vatandaş, 2011, s. 30):

“Esasen davranış, tutum ve rollerle ilgili olan kadınlık ve erkeklik, dişi veya er oluş temelinde şekillenen iki farklı boyutu ifade etmektedir. Toplumlar için bu ayrım son derece önemlidir. Bu nedenle de alanları oldukça net bir şekilde birbirinden ayrılmıştır. Buna göre birey ya dişidir ya da erdir; dolayısıyla ya kadındır ya da erkektir. Toplum, bireyden, değişmez bir ölçüt kabul ettiği biyolojik cinsiyetine göre davranışlar sergilemesini ister; hazırladığı davranışlar örgüsünü kabullenmesi ve uygulaması için zorlar.”

Her toplum, kadın ve erkeklerin sırf kadın ya da erkek oldukları için belli şekillerde düşünmelerini, hissetmelerini ve hareket etmelerini beklemektedir. İster örtük ister açık olsun, kalıpyargılar toplumsal cinsiyet rollerini şekillendirmekte ve bu beklentiler genellikle günlük yaşamın dokusuna derinlemesine işlemektedir. Toplum, kadını ve erkeği, neyi yapıp neyi yapmaması, nasıl hissetmesi, hangi mesleği tercih etmesi gibi unsurlar doğrultusunda kalıba sokmaktadır. Toplumsal cinsiyet rolleri sadece dünya genelinde ve zaman içinde değil, aynı zamanda belirli bir topluluk içinde

³ Bazı dillerde erkek cinsten sayılan (kelime), müzekker. Bkz.: TDK. (<https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 10.12.2020)

de deęişiklik göstermektedir. Bu roller, gençler ve yetişkinler için farklılık göstermekte; ergenlikte, kişinin somutlaştırdığı özellikler üzerindeki farkındalığında ve sahipliğinde önemli bir nokta olarak hizmet etmektedir. Roller için söylenebilecek bir dięer özellik de *akıcı* olmalarıdır (Erickson Schroth & Davis, 2021, s. 7). Kız çocuklarına ve kadınlara genellikle ağırbaşlı, alçakgönüllü, hassas ve itaatkar olmaları öğretilmektedir. Erkek çocukları ve yetişkin erkekler ise genellikle güçlü ve kendinden emin olacakları bir şekilde yetiştirilmektedir. Bireyin bu rollere uygun davranmaması, toplum tarafından ayıplanması ve hatta dışlanması olarak sonuçlanmaktadır. Bu durum kişilerin kendilerini gerçekleştirememelerine sebep olmaktadır. Bireyler olmadıkları biri gibi davranmaya çalıştıklarında bulundukları çevreye ve yaşadıkları hayata uyum sorunu patlak vermektedir. Kadın ve erkeklere dair varsayılanları ve beklenenleri Newton şöyle açıklamaktadır (Newton, 2017, s. 36-37):

Erkekler için;

- Spor yapmaktan ve / veya izlemekten zevk alma eğilimi
- İnşaat işleri gibi daęınık veya kirli işleri üstlenme olasılığının daha yüksek olması
- Toplumdaki aile işleri ve dięer görevlerin sorumluluğunu üstlenme eğilimi
- Genellikle matematik ve bilimde kadınlardan daha iyi olmak
- Eşlerinin ve çocuklarının davranışlarını dikte etme ve / veya kontrol etme eğilimi
- Avcılık, balık tutma ve kampçılık gibi açık hava etkinliklerine ilgi duymak
- Yemek pişirme, ev işleri, çocuk bakımı, hareketsiz işler (sekreterlik gibi) ve sanat ve el sanatları gibi "yumuşak" faaliyetlerde bulunma olasılığının düşük olması

Kadınlar için;

- Hane reisinin talimatlarına uyarak itaatkar olmak

- Erkek liderlerin onlara yapmalarını söylediği gibi, toplum içinde de itaatkar rolü oynamak
- Hemşirelik, öğretmenlik veya kişisel bakım işleri gibi "temiz", yardımcı mesleklerde çalışmak
- Evde kalması ve iyi işleyen bir aile sistemini sürdürmesi
- Önemli gördükleri hedeflere ulaşmak için "cinsel cazibelerini" kullanmak
- Erkekler kadar eğitim ve öğretime ihtiyaç duymazlar ve beklememelidirler
- Sanata ve zanaata erkeklerden daha iyi ve daha çok ilgi duymak
- Matematikte ve bilimde iyi olmamak
- Fiziksel olarak zor ve "kirli" işleri evde ve toplum içinde erkeklere bırakmak
- Erkeklere kıyasla kendilerinden daha az emin ve daha az iddialı olma eğilimi

Newton'un maddelerle özetlemiş olduğu toplum varsayımlarının aksine; psikologlar ve sosyologlar tarafından yürütülen araştırmalar, kadınların çeşitli puanlarda çoğu erkek kadar iyi olduğunu kanıtlamıştır. Bir cinsiyete ait bireylerin, her zaman kendi aralarında, diğer cinsiyete kıyasla daha fazla farklılık gösterdiği ve belirli bir alanda bir cinsiyetin ortalama performansındaki ölçülebilir farklılıkların, diğerindeki farklılıklarla dengelendiği ortaya konmuştur. Örneğin; erkekler mekanik alanda daha fazla performans gösterirse, kadınlar diller gibi başka bir kapasitede üstünlük sağlayarak bunu telafi etmektedirler. Erkekler fiziksel güçte daha üstünse, kadınlar buna bağlı olarak el becerisinde üstündürler (Myrdal & Klein, 1956, s. 2-3).

1.2. Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları

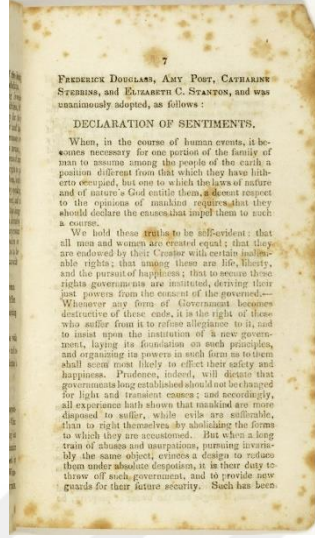
1.2.1. Kadın Hareketleri ve Toplumsal Cinsiyetin Araştırma Konusu Haline Gelmesi

Toplumsal cinsiyet çalışmalarının başlangıcı, kadınların bir araştırma konusu olarak görülmeye başlandığı kadın hareketlerine dayanmaktadır. Kadın hareketlerinin ideolojik temeline bakıldığında, ilk adımların 1791 yılında atıldığı görülmektedir. Fransız Devrimi sırasında 1789 yılında yayınlanan ve yalnızca erkeklerin haklarını kapsayan “İnsan ve Yurttaş Hakları Bildirisi” (ing. Declaration of the Rights of Man and of the Citizen / fr. Déclaration des Droits de l’Homme et du Citoyen) karşısında kadınlar için de aynı hak taleplerinde bulunan Olympe de Gouges, “Kadın ve Kadın Yurttaş Hakları Bildirgesi”ni (ing. Declaration of the Rights of Woman and of the Citizen / fr. Déclaration des Droits de la Femme et de la Citoyenne) kaleme almıştır (britannica.com). Bu bildirge ile fitili ateşlenen kadın hareketlerini üç dalgada ele alınan feminist hareketler takip etmiştir. Feminist hareketler, 19. yüzyıldan başlayarak 21. yüzyıla kadar olan dönemi kapsamaktadır.

Birinci dalga kadın hareketleri ya da bir diğer ismiyle *birinci dalga feminizm* 1792 yılında Mary Wollstonecraft’ın yazmış olduğu “Kadın Haklarının Gerekçlendirilmesi” (A Vindication of the Rights of Woman: With Strictures on Political and Moral Subjects) isimli eserde yer alan talepleri temel almıştır. Kadınlar için eğitim hakkı, politik haklar ve mülkiyet haklarını içermektedir. Bu hakların bir insan için en temel haklar olduğunu ve kadınların da temel haklara sahip olma mücadelesi verdiklerini söylemek mümkündür (Taş, 2016, s. 167).

1848 yılına gelindiğinde kadınlar, “Bağımsızlık Bildirgesi”nden uyarladıkları “Duygular Bildirgesi”ni (Declaration of Sentiments) sunmuşlardır (womensrightsfriends.org). Bu bildirge kaynaklarda “Seneca Falls Bildirgesi” olarak yerini almaktadır.

Resim 1.1: Duygular Bildirgesi Metni



(Kaynak: <https://www.nps.gov/articles/declaration-of-sentiments.htm>)

Seneca Falls Bildirgesi, New York'taki Seneca Falls'te düzenlenen bir konferansta kadınların “sosyal, sivil ve dini koşullarını değerlendirmek üzere” Elizabeth Cady Stanton ve Lucretia Coffin Mott'un önderliğinde bir araya gelinmesi ve Stanton tarafından kaleme alınması sonucu ortaya çıkmıştır (nps.gov). Bildirge, eşitlik ilkesini esas alırken, *toplumsal sözleşme* ve *doğal haklar* gibi kavramlardan da ilham almıştır. Kadınlar için özel muamele yerine “*bütün kadın ve erkeklerin eşit yaratıldığı, yaratıcıları tarafından hepsine yaşam, özgürlük ve mutluluk arayışı gibi bazı vazgeçilmez hakların bahşedilmiş olduğu hakikatinin tartışmazlığını*” savunmaktadır (Gillegan, 2017, s. 217).

İkinci dalga kadın hareketleri ya da *ikinci dalga feminizm*, kadınların ilk dalgada kazandıkları bir takım hukuki haklar sonrası bedenlerinin üzerinde de daha fazla söz sahibi olmalarını istemeleri üzerine 1960'lı yıllarda başlamıştır. İkinci dalgada hedeflenen; doğum kontrolü, kürtaj hakkı ve güvenli doğumdur. Simone de Beauvoir'ın “*kadın olunmaz, kadın doğulur*” ve “*Kadınların kurtuluşu karınlarından başlayacak*” sözleri, talep edilen hakların sloganı haline gelmiştir (Beauvoir akt. Taş, 2016, s. 170). Döneme damgasını vuran isim olan Beauvoir'ın “İkinci Cins” (The Second Sex) eseri aynı zamanda toplumsal cinsiyet kavramının da ortaya çıkmasını sağlamıştır. Kendisinin de diğer kadınlar gibi cinsiyet rollerine maruz kalması ve kendi evinde de cinsiyet rollerine tanık olması (babasının karar verici rolde, annesinin ise

geleneksel kadın temsiliinde olması) yazarı tüm kadınlar için farkındalık oluşturmaya itmiştir (Yıldırım, 2019, s. 149-150).

Son aşama olan *üçüncü dalga kadın hareketleri / üçüncü dalga feminizm*, ikinci dalgadaki yanlışlıklara tepki olarak 1990'ların başında doğmuştur. İkinci dalgada yer alan “tek tip evrensel bir kadınlık” algısı yerine “kadınların evrensel düzlemde bireysel olarak ilgilenilmesi” gerekliliğini savunmuşlardır (Taş, 2016, s. 171). Bu dalgada yalnızca ikinci dalgaın yaratmış olduğu yanlış algıyı düzeltmekle kalmamış, aynı zamanda ikinci dalgada temelleri atılan toplumsal cinsiyet kavramı derinlemesine sorgulanmaya başlanmış, kimlik için mücadele verilmiştir.

Kadın hareketlerinin sonuncusu olan üçüncü dalga, ataerkil düzeni eleştirse de mevcut sorunlara bir çözüm bulamamıştır. Ortak bir yaklaşımın ortaya konulamaması sonrası feminist gruplar, fikirlerini farklı kuramlar doğrultusunda ele almaya başlamışlardır (Taş, 2016, s. 172). Kadınların çeşitli haklar için verdikleri yıllar süren mücadeleler o güne kadar temeli erkek olan toplumsal cinsiyet araştırmalarına kadınların da dahil edilmeleri gerekliliğinin anlaşılmasını sağlamıştır.

1.2.2. Toplumsal Cinsiyet Kuramları ve Yaklaşımlar

1.2.2.1. Psikanalitik Kuram

Psikanalitik kuramın temelinde Freud'un görüşleri yer almaktadır. Toplumsal cinsiyet ve toplumsal cinsiyet gelişimini ele alan ilk kuramlardan birisi olduğunu söylemek mümkündür. Kuram, libido kavramlaştırmasına dayanmaktadır. Libidonun tanımı, “*biyolojik ve toplumsal cinsiyeti organize eden, biyolojik temeli olan cinsel enerji*” olarak yapılabilmektedir (Dökmen, 2010, s. 42).

Freud'un psikanalitik kuramının önemli bir kısmı, “psikoseksüel gelişim kuramı”ndan oluşmaktadır. Bu kuramda bireyin psikoseksüel gelişiminin beş dönemde tamamlandığı ifade edilmektedir (Yılmaz Esencan & Rathfisch, 2017, s. 75-79):

- *Oral Dönem (0-1 Yaş)* – Haz, egemen ilkedir. Bu dönem ismini bebeğin ilgisinin ağızda olmasından alır. Nesneleri ve bir anlamda dünyayı tanımak için ağız ve dudaklardan yararlanır.
- *Anal Dönem (1-3 Yaş)* – Tuvalet eğitime geçilen dönemdir. Bu eğitimle birlikte iyi-kötü, doğru-yanlış gibi kavramlar öğrenilir.
- *Fallik Dönem (3-6 Yaş)* – İlgi cinsel organa yönelir. Çocuk, bedenini tanımaya ve onunla ilgili sorular sormaya başlar.
- *Latent Dönem (6-12 Yaş)* – Cinsel ilgide azalma görülür. Bu dönem, cinsiyet rollerinin öğrenildiği dönemdir. Çocuk, ebeveynlerini, medyayı ve akranlarını gözlemleyerek kendisine bir kimlik edinir.
- *Genital Dönem (12-18 Yaş)* – Psikoseksüel gelişimin son dönemidir. Cinsel dürtüler yeniden ortaya çıkar ve çeşitli dürtülerin gücü artar. Çocukluktan yetişkinliğe geçiş yapılır.

Toplumsal cinsiyet gelişiminin, çocuğun erken yaşlardan itibaren kendi cinsinden ebeveyni ile kurduğu ilişkiye bağlı olduğu ifade edilmektedir. Erkek çocuklar babalarını, kız çocuklar ise annelerini rol model olarak nasıl davranmaları gerektiğini öğrenmektedirler (Çıtak, 2008, s. 12). Çocukları yetiştiren ve onlarla daha fazla vakit geçiren ebeveyn genelde anne, yani bir dişi olduğu için, Gillegan, bazı kimlik problemlerine değinmektedir (Gillegan, 2017, s. 52):

“Oğlan çocukları ve erkekler için ayrışma ve bireyleşme kritik bir biçimde cinsel kimliğe bağlıdır; çünkü anneden ayrışma, maskülenliğin gelişiminde asli bir unsurdur. Kız çocukları ve kadınlar içinse feminenlik ya da feminen kimlik ile ilgili meseleler, anneden başarılı bir şekilde ayrışmaya ya da bireyleşmede ilerleme kaydetmeye bağlı değildir. Maskülenlik, ayrışma ile tanımlanırken feminenlik, bağlanma ile tanımlandığından eril cinsel kimlik yakınlığın, dişil cinsel kimlik ise ayrışmanın tehdidi altındadır. Bu yüzden eriller, ilişkilerle ilgili güçlük yaşarken dişiller, bireyleşme ile ilgili problemler yaşarlar.”

1.2.2.2. Biyolojik Kuram

Biyolojik kuramın tanımı, “*kadın ve erkeğin biyolojik özellikleri bağlamında üstlendikleri rol*” olarak yapılmaktadır (Keskin & Uluşan, 2016). Kadın ve erkeği birbirinden ayıran biyolojik faktörler; hormonlar, üreme organları ve beyin yapısındaki farklılıklardır.

Biyolojik kuramdan söz edilirken psikolojiden bahsedilmemesi mümkün değildir. Eagly (1995) bunu evrimsel süreçte yaşanan uyum sorunlarına bağlamaktadır. Çocuk doğurmak ve emzirmek, kadını erkekten ayıran biyolojik farklılıklardan bir tanesidir ve cinsiyet rollerinin şekillenmesindeki en büyük etkenlerden biri olarak söz edilebilmektedir. Evin geçimini sağlayacak erkeğin seçimi ise kadının akılcı stratejisine dayanmaktadır ve psikolojik bir dizi değişkeni kapsamaktadır (Anar, 2011).

Evrim sürecinin bir sonucu olarak kadın, çocuğa bakım verici bir rol üstlenirken erkek, kaynak sağlayan kişi olmuştur. Kadın, düzeninin devamını en iyi şekilde sağlayacak erkeği ararken, erkek ise bir kadının tercihi olabilmek için kaynaklarını arttırma çabasına girmiştir. İlk çağlarda bu kaynaklar av sonrası eve getirilen yiyecek ve ısınma maddesi iken günümüzde paradır. Kadın, çocuk doğurma ve hem çocuğa hem de erkeğe bakmakla yükümlüdür. Erkek ise sahip olduğu fiziksel güç sonucu hem diğer erkeklerle hem de doğayla (hayvanlarla) mücadeleye girmek zorunda kalmışlardır. İnsanlık var olduğu günden bu yana doğaya uyum süreçleri farklı olan kadın ve erkeğin, cinsiyet rollerinin de bu sürecin sonucu olarak çıktığı söylenebilmektedir. Biyolojik olduğu kadar psikolojik de olan bu farklılıkları evrim ile açıklayan Buss, günümüz değişen koşullarında yapılacak ayarlamalar ile bu farkı kapatmanın mümkün olduğunu söylemektedir (Buss, 1995).

Kimura, cinsiyet hormonlarının beyinde farklılaşmalara yol açtığını ifade etmektedir. Bireyler veya gruplar arasındaki herhangi bir davranışsal farklılığa beyin aracılık ettiğini öne sürmektedir (Kimura, 1999). Bilişsel işlev farklarının beyindeki farklılıklardan kaynaklandığına kitabında yer veren Dökmen, bu farkı şöyle açıklamaktadır (Dökmen, 2010, s. 48-49):

“Anelik içgüdüsünün beynin bir bölgesinde yer aldığı ya da üreme organlarında bulunduğu da ileri sürülmüştür. 19. yüzyılın ortalarında ise, yüksek zihinsel işlemlerin merkezi olarak görülen ön beyin loblarının erkeklere kıyasla kadınlarda daha küçük ve daha az kıvrımlı olduğu, buna karşılık algılama gibi daha basit zihinsel süreçlerin merkezi olarak kabul edilen yan lobların kadınlarda daha büyük olduğu ileri sürülmüştür. Bazıları bu cinsiyet farklılıklarının fetüsün beyninde de görülebildiğini ileri sürmüştür. Daha sonra beynin yan loblarının yüksek zihinsel işlemlerin ve ön loblarının da görece daha az önemli işlemlerin merkezi olduğu ileri sürülünce öncekinin tersine bu kez kadınların beyinlerinin ön loblarının büyük, ama yan loblarının küçük olduğu belirtilmiştir. Daha yakın bir tarihte, 1977’de, bile erkeğin mimarlıkta, mühendislikte ve sanatta daha büyük başarıları olduğu, bunun da erkeklik hormonlarından ve beyin performansının erkeklerde daha üstün olmasından kaynaklandığını söyleyenler olmuştur.”

1.2.2.3. Bilişsel Gelişim Kuramı

Bilişsel Gelişim Kuramı denildiği zaman akla ilk gelen isim Kohlberg’dür. Kuram açıklanırken, “*cinsiyetleri ayırıştırma, bilişsel gelişimin evrensel ilkelerini takip eder*” tanımı yapılabilmektedir (Çıtak, 2008, s. 14). Bir çocuk, önce kendi cinsel kimliğini sonrasında ise diğer insanlarınkini öğrenmektedir. Sonraki aşamada bireyleri birbirinden ayıran özelliklerin farkına varmaktadır. Son aşamada ise cinsiyet rollerini tanımaktadır. Kohlberg’ün kuramına göre cinsiyet rol gelişimleri; *cinsiyeti etiketleme*, *cinsiyetin kararlılığı* ve *cinsiyetin değişmezliği* olarak üç dönemde gerçekleşmektedir (Kohlberg akt. Ventress, 1975):

- *Cinsiyeti Etiketleme (~2-3 Yaş)* – Çocuklar, kendilerinin ve diğer insanların cinsiyetini kadın / erkek olarak söyleyebilirler. Ancak bunun, birisinin saçının uzunluğuna veya giydiği kıyafete bağlı olmadığını, zamanla değişmeyen bir özellik olduğunu henüz ayırt edemezler.
- *Cinsiyetin Kararlılığı (~3-5 Yaş)* – Cinsiyet sürekliliğinin anlaşılmasına başlandığı dönemdir. Örneğin, erkek çocukların baba, kız çocuklarının da anne olacağını fark etmeye başlarlar. Ancak, cinsiyetin görünüşteki veya seçimdeki değişikliklerle değiştirilemeyeceğini ilk aşamada olduğu gibi hala anlamamaktadırlar.

- *Cinsiyetin Değişmezliği (~5-6 Yaş)* – Bu dönemde çocuklar cinsiyetin durumlar karşısında ve zaman içinde kalıcı olduğunu anlamaya başlarlar. Bu anlayışı geliştirdiklerinde, cinsiyetlerine uygun davranmaya başlarlar.

Bilişsel Gelişim Kuramı'na göre çocuklar davranışlarını, toplumsal cinsiyet kimliğine uygun tasarlamaktadırlar. Maskülen ve feminen özelliklerin benimsenmesi de, çocukların kendilerine yarattıkları bu kimliğin bir sonucudur (Güldü & Ersoy-Kartakt. Vargel Pehlivan, 2017, s. 505-506).

1.2.2.4. Sosyal Öğrenme Kuramı

Albert Bandura tarafından 1977 yılında temeli atılan kuram, toplumsal cinsiyetin sonradan öğrenildiğini öne sürmektedir. Bu kurama göre kadın ve erkek olmak yine başka bir kadın ve erkekten (çoğunlukla da anne ve babadan) öğrenilmektedir. İki öğrenme metodu üzerine inşa edilmiştir (Keskin & Ulsan, 2016, s. 56):

- *Edimsel Koşullanma* – Ödül ve ceza sistemidir. Pekiştirme, bu metodun anahtar kelimesidir. Ödüllendirilen yani pekiştirilen davranış daha yüksek tekrar etme olasılığı gösterirken cezalandırılan davranış tekrar etmez. Toplumsal cinsiyet rolleri de bu şekilde öğrenilmektedir. Cinsiyete uygun gerçekleştirilen davranışlar ödüllendirilir ve cinsiyete uygun olmayan davranışlar cezalandırılır. Böylelikle birey, cinsiyetini ve ondan beklenenleri edimsel koşullanma yöntemiyle öğrenmiş olur.
- *Model Alma ve Taklit* – Çevresel faktörlere dayalıdır. Davranışlar diğer insanların gözlenmesi ve taklit edilmesi yoluyla kazanılır. Model alınan kişi öğretmen, arkadaş veya medyada yer alan herhangi biri olabileceği gibi, çoğunlukla anne ve babadır.

Davranışsal ve bilişsel etkenleri içeren bir kuram olduğunu söylemek mümkündür. Kuramın bazı sayıltıları⁴ olduğundan bahseden Dökmen ise onları şöyle açıklamaktadır ((Lott ve Maluso akt. Dökmen, 2010, s. 59):

“(1) Her birey belli bir durum için bir tepkiler dağarcığı sağlayan bir öğrenme geçmişine sahiptir. (2) Her durumun genel ve ayırıcı uyaranları vardır ve her durum hem özel hem de ortama bağlı anlamlara sahiptir. (3) Gündüsel faktörler, ya durumlardan etkilenir ya da onları etkiler. (4) Eğer uygulama fırsatı varsa yeni tepkiler kazanılabilir. (5) Davranış eğer olumlu sonuçlara yol açıyorsa kazanılır ve sürdürülür.”

Çocuk, kendi cinsinden olan ebeveynini neleri yapması gerektiği yönünden incelerken, diğer ebeveynini ise neleri yapmaması gerektiğini öğrenmek için inceler. Örneğin bir kız çocuğu, annesini yemek yaparken gördüğünde bunu, kendisinin de yapması gereken bir davranış olarak kabul etmektedir. Aynı kız çocuğu, babasını bir şeyleri tamir ederken gördüğünde ise bunu, kendi cinsiyeti için uygun olmayan davranışlar listesine ekleyecek ve gelecekte karşılaşacağı tamir işlerini kendisi yapmak yerine erkek bir bireye (örneğin eşine) bırakacaktır.

1.2.2.5. Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı

Sandra Lipsitz Bem tarafından ortaya atılan bu kuramın temelinde, kuramcının toplumsal cinsiyeti “*kişilerin dünyayı izlediği bir mercekle*” olarak tanımlaması yer almaktadır (Smith ve ark. akt. Çıtak, 2008, s. 15). “Bilişsel Gelişim” ve “Sosyal Öğrenme” kuramlarını birleştirmektedir.

Gelişim aşamasında olan çocuk, toplumun kadına ve erkeğe atfettiği tanımları öğrenir. Öğrendiklerinin üzerine koyarak, yeni bilgileri cinsiyet çerçevesinde değerlendirir ve özümser. Bilgiyi kodlamaya ve örgütlemeye başlar. Bilginin şemaya göre işlenmesi, özelliklerin ve davranışların “kadınsı” ve “erkeksi” olarak kategorilendirilmesi anlamına gelmektedir (Dökmen, 2010, s. 69). Bem, bireyleri bu kategorilendirme doğrultusunda dört grupta incelemiştir (Çıtak, 2008, s. 16):

⁴ Bir araştırmada, mevcut araştırma sürecini ve sonucunu önemli ölçüde etkileyeceği düşünülen, araştırmacının gerekçeli kabulleri. Bkz.: TDK (<https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 22.12.2020)

“Kadınsı özellikleri daha çok erkeksi özellikleri daha az taşıyanlar kadınsı; erkeksi özellikleri daha çok taşıyan kadınsı özellikleri daha az taşıyanlar erkeksi; hem kadınsı hem de erkeksi özellikleri taşıyanlar androjen; ne kadınsı ne de erkeksi özellikleri taşıyanlar ise belirsiz cinsiyet rolüne sahip olarak sınıflandırılmıştır.”

Bu şema ile yetişen çocuk, kendilik kavramını oluştururken etrafını da cinsiyet şemasına göre tanımlamayı öğrenir. Örneğin kızları duygusal, erkekleri ise mantıksal algılar. Bir kez bu ayrımı yapmış olan çocuk, duygusal erkekleri ve mantıksal kızları fark etmemeye başlar. Bunun bir sonucu olarak “cinsiyetleri ayırıştırıran/tipleştiren” (sex-typed) bir bireye dönüşür. “Cinsiyetleri ayırştırmayan/tipleştirmeyen” (nonsex-typed) bireyler ise özellikleri cinsiyet çerçevesinde değerlendirmezler (Dökmen, 2010, s. 70). Tzuriel (1984) cinsiyet şemaları doğrultusunda hareket eden bireylerle etmeyenlerin farkını şu şekilde açıklamaktadır (Tzuriel akt. Çıtak, 2008, s. 16):

“Cinsiyet şemaları doğrultusunda hareket eden bireyler, farkında olmadan yaşamları boyunca kendilerinin ve başkalarının davranışlarını bu bilişsel yapıları çerçevesinde algılar, düzenler ve değerlendirirler. Hem erkeksi hem de kadınsı özelliklere sahip olan androjenlerin ise daha esnek ve çeşitli durumlara karşı daha kolay uyum sağlayabilen bireyler oldukları düşünülmektedir”

1.2.3. Kuramlara Gelen Eleştiriler

Yapılan tüm bu araştırmaların günümüzde geçerliliğini koruyup korumamasının yanı sıra, bu araştırmaların yanlı olduğu da düşünülmektedir. Kuramlardaki değerlendirme kriterlerinin erkekler üzerinden oluşturulduğu ve kadınların, temelinde erkeğin bulunduğu kıstaslarla değerlendirilemeyeceği ifade edilmektedir. Judith Butler toplumsal cinsiyetin kesin anlaşılamamasının nedenini “Cinsiyet Belası” kitabında şöyle açıklamaktadır (Butler, 2014, s. 58):

“Toplumsal cinsiyetin anlamına dair (hatta üzerinde tartışılması gereken terimin toplumsal cinsiyet mi olduğu, yoksa cinsiyet'in, hatta belki de kadınlar ya da kadın'ın, ve/veya erkekler ya da erkek'in söylemsel inşasının mı daha temel nitelikte olduğu konusunda) bu denli kesin anlaşmazlıkların bulunması,

kimlik kategorilerinin radikal toplumsal cinsiyet asimetrisi bağlamında köklü bir biçimde yeniden düşünülmesi ihtiyacını doğuruyor.”

“Kadının Farklı Sesi” isimli kitabında çeşitli kuramlar doğrultusunda yapılan çalışmalara yer veren Gillegan da, kuramların yanı sıra olduğundan bahsederek, erkek gözüyle kadını anlamanın imkansızlığından söz etmektedir (Gillegan, 2017, s. 137):

“...Bununla birlikte, gelişime değer biçen kategoriler erkekler üzerinde yapılan araştırmalarla belirlendiği sürece, maskülen standart ile uyumsuzluk durumu yalnızca bir gelişim başarısızlığı olarak görülebilecektir. Bunun bir sonucu olarak kadının düşüncesi yapısı çoğunlukla bir çocuğunki ile eşdeğer olarak sınıflandırılır. Kadın gelişimini de kapsayacak alternatif bir kıstasın olmayışı, yalnızca çerçevesi erkekler tarafından belirlenmiş ve orantısız bir şekilde yetişkin erkek örnekler gözetilerek onaylanmış kuramların sınırlılıklarına işaret etmekle kalmaz, aynı zamanda kadınlar arasında yaygın olan çekingenliğe, toplum içinde kendi sesleriyle konuşmaktan kaçınmaya, güç yoksunlukları nedeniyle kadınlara dayatılan kısıtlamalara ve cinsiyetler arası ilişki politikalarına da işaret eder.”

Dökmen de “Toplumsal Cinsiyet” isimli kitabında Paludi’den alıntı yaparak araştırmalardaki araştırmacı yanlılığına değinmektedir (Dökmen, 2010, s. 37):

“Araştırmalarda araştırmacı yanlılığı görüldüğünden söz edilir (Paludi, 1998). Örneğin, çocuğa ilgi ve bakım vermenin anneyle ilgili bulunması, bu davranışın “doğal olarak” kadın etkinliği olarak görülmesine, araştırmalarda operasyonel (işevuruk) tanımının bu şekilde yapılmasına yol açar. Bu cinsiyet kalıpyargılarının bir etkisidir ve araştırmaların hipotezlerinin, deseninin ve yorumlarının bu yönde yapılması sonucunu doğurur.”

Alıntılardan anlaşılabilceği üzere, kalıpyargılardan, araştırmacının cinsiyetine kadar birçok değişkenin araştırma sonucunu etkilediği ve doğru sonuç vermediği eleştirileri yapılmaktadır. Cinsiyet ikili olarak (kadın-erkek) sınıflandırılrsa da toplumsal cinsiyet yalnızca iki kategoriye indirgenememektedir. Bireylerin duygu ve davranışlarının temelinde yalnızca biyolojik bir faktör olan cinsiyetleri yatmamakta, çevresel, kültürel ve sosyal faktörler gibi birçok dışsal etmen de farklılıkların çıkış noktasını oluşturan

değişkenler olarak belirleyici olmaktadır. Gillegan'ın söylemiyle “kadınlara erkek kumaşıyla şekil verilemeyeceği” gibi (Gillegan, 2017, s. 49), ne erkeklerin ne de kadınların kumaşları birbiriyle aynı değildir. Bireyleri ait oldukları cinsiyet grubu genelinde ya da karşı cinsiyeti baz alarak değerlendirmek araştırma sonuçlarının yanlış çıkmasına sebebiyet vermektedir.

1.3. Dijital Ortamlarda Toplumsal Cinsiyetin Görünümü

1.3.1. Geleneksel Medyada Toplumsal Cinsiyet

Medyanın bilgilendirme, farkındalık yaratma, eğitim, toplumsallaştırma, eğlendirme, kamuoyu oluşturma ve gündem belirleme gibi birçok farklı işlevi vardır. İşlevinin bu kadar fazla ve çeşitli olması, hitap ettiği kitlenin de geniş olması anlamına gelmektedir. Özellikle çocuklar ve gençlerin, medya mesajlarına ve onun etkilerine fazlasıyla açık olduklarını söylemek mümkündür.

Televizyon, en etkili geleneksel kitle iletişim aracıdır. Her yaştan izleyiciye hitap eden görsel bir araç olması, onu kitle iletişim araçlarının en çekicisi haline getirmektedir. Fakat bünyesinde barındırdığı işlevlerin yanı sıra bazı olumsuz etkilerinin de olduğunu söylemek mümkündür. Cinsiyet rollerinin ve cinsiyet kalıpyargılarının çeşitli dizi, film ve reklamlar ile sürdürülmesi ve yeniden üretilmesi, televizyonun olumsuz etkilerinin başlıca bir örneğidir. Dökmen bunu “*Sosyal öğrenme kuramında belirtildiği gibi, gözlenen modeller örnek alınır ve davranışları taklit edilir; ayrıca ödül aldıkları görülen kişilerin davranışları zamanı gelince tekrarlanarak gözleyerek öğrenme gerçekleşir*” olarak açıklamaktadır (Dökmen, 2010, s. 133). Bu da televizyonun dolayısıyla da medyanın, en çok gelişim dönemindeki çocuklar üzerinde etkili olduğunun bir göstergesidir.

Medyanın içeriği, herhangi bir toplumdaki değer modelini yansıtmaktadır. Toplumsal cinsiyet çerçevesinde medya incelendiği zaman, kadının aleyhine bir imajın varlığından bahsetmek mümkündür. Toplumun hakim tavrı, kadınlarla ilgili konuların medya tarafından ele alınış biçimiyle ortaya çıkmaktadır (Sharma akt.

Kumari & Joshi, 2015, s. 45) Kadın imajı ve medyada kadınların oynadığı rol, toplumsal cinsiyet kalıpları da dahil olmak üzere mevcut sosyal ve kültürel normlardan büyük ölçüde etkilenmektedir. Görsel iletişim araçlarının baskın olduğu bir zamanda, medyada dolaşan kadın ve erkeklerin kalıplaşmış imgeleri, toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda kaydedilecek aşamaların önüne geçmektedir (Council of Europe, 2016, s. 3). En basit örneğiyle, prime time⁵’da yayınlanan dizilerde sıklıkla zengin erkek – fakir kız senaryosu işlenmektedir. Tam tersi rollere sahip yayınlar nadiren de olsa yapılsa da, sonuç olarak bir cinsin diğerine olan muhtaciyeti bitmemektedir. Her gün medyanın kadın ve erkeği ayıran, onları farklı rollerde gösteren mesajlarına maruz kalan çocuk da bu rolleri öğrenerek büyümekte ve yetişkinliğinde, medyadan öğrendiği rolleri oynamaktadır.

Genel olarak medya, hem kadınları hem de erkekleri, insan olanaklarına ilişkin algıları sınırlayan basmakalıp şekillerde sunmaktadır. Tipik olarak erkekler aktif, maceracı, güçlü, saldırgan ve büyük ölçüde insan ilişkilerine dahil edilmemiş olarak tasvir edilmektedir. Kadınlar ise genellikle genç, zayıf, güzel, pasif, bağımlı ve çoğu zaman beceriksiz olarak medyada yer bulmaktadır (Wood, 1994, s. 32). Dökmen, kitabında “face-ism” kavramından bahsetmektedir. Face-ism, “*medyada erkeklerin kafalarıyla daha fazla ve vücutlarıyla daha az tasvir edilmelerine karşılık, kadınların bunun tersine daha çok vücutlarıyla ve daha az kafalarıyla tasvir edilmeleri*” anlamına gelmektedir (Dökmen, 2010, s. 135).

Medya her zaman sosyal değişimin ve sosyal dönüşümün önemli bir ayağı olmuştur. Toplumsal bir değişim getirmek için medyanın araçsal rolü inkar edilememektedir. Sadece geniş ve farklı bir kitleye ulaşarak kamuoyu inşa etme gücüne sahip değil, aynı zamanda insanları harekete geçirip kamuoyunu şekillendirme gücüne de sahiptir (Kumari & Joshi, 2015, s. 44). Bu nedenle, içeriğin türü her ne olursa olsun toplumsal cinsiyet noktasında hassasiyetle oluşturulmalıdır. Dökmen de kitabının “Kitle İletişim Araçlarında Cinsiyetlerin ve Cinsiyet Rollerinin Ele Alınışı” bölümünde bu konuyu şöyle özetlemektedir (Dökmen, 2010, s. 142-143):

⁵ Altın saatler. Bkz.: TDK (<https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 25.12.2020). Televizyonda 20.00-23.00 saatleri arasında yapılan yayınları kapsamaktadır.

“Kitle iletişim araçlarının cinsiyet kalıpyargılarının ve önyargılarının sürmesinde etkisi yadsınamaz. Zaman içinde ve kültür den kültüre farklılıklar olmasına karşın, genel örüntü tümüyle değişmez: Kadınlar hâlâ geleneksel yaklaşımla sunulur. Bu da kadınların görece daha zayıf bir konumda ve statüde görülmesinde ve bir gerçeklik ve istenir bir durum gibi yeni kuşaklara aktarılmasında etkili olabilir. Bu nedenle, duyarlı olunması gereken bir konudur.”

1.3.2. Yeni Medyada Toplumsal Cinsiyet

21. yüzyıl başlarında teknoloji, ağırlıklı olarak erkek egemenliğindedir. Erkek mühendisler sosyal medyanın hem donanımını hem de yazılımını geliştirmişlerdir. Eşitliği artırmaya yönelik adımlara rağmen, yazılım tasarımı gibi özel teknoloji alanlarında erkekler ön plana çıkması, internetin maskülen bir alan gibi görünmesine sebebiyet vermektedir. Bazı feministler, kadınların dışlanması nedeniyle, teknolojinin, kadınlara zarar verecek baskı araçları üreten ataerkil bir hiyerarşiyi yansıttığını iddia etmektedirler (Webb & Temple, 2015, s. 640).

Geleneksel ana akım medyada olduğu gibi, yeni medyada da kurumsal ana akım web sayfaları cinsiyet kalıpyargılarını üretmeye devam etmektedir. Bu siteler fazla sayıda reklam içerirler ve yer verilen reklamlar genellikle bir erkek veya kadın olmanın ne olduğuna dair önceden var olan klişeleri tekrarlamaktadırlar. Kadınların sosyal medyayı erkeklerden daha fazla sayıda ve daha yoğun bir şekilde kullandıkları göz önüne alındığında, bu cinsiyet normlarını güçlendiren tekrarlanan mesajlara maruz kalmanın yükünü daha fazla taşıdıkları görülmektedir. Araştırmalar, genç kadınların buradaki reklamlarda gördükleri ticari imgeleri ve klişeleri içselleştirdiklerini, bunları çevrimiçi sosyal sunumlarına çeşitli derecelerde dahil ettiklerini göstermektedir (Webb & Temple, 2015, s. 641).

İnternet teknolojilerinin gelişimi ve Web 1.0'dan Web 2.0'a geçilmesi ile birlikte “yeni medya” kavramı hayatımıza girmiştir. Bugün “sosyal medya” olarak adlandırılan etkileşimli internetin temelinde Web 2.0 bulunmaktadır. Tıpkı geleneksel medyada olduğu gibi Web 1.0 da tek yönlü iletişime sahiptir. Tim Berners-Lee'ye göre "salt okunur web" (read-only web) olarak adlandırılan Web 1.0, bilgi aramaya ve okumaya izin vermekteydi. Kullanıcı etkileşimi veya içerik oluşturma noktasında ise

çok az imkan bulunmaktaydı (practicalecommerce.com). Web 2.0’da bu salt okunur yapı değişime uğrayarak çift yönlü etkileşime sahip bir ortam haline dönüşmüş ve günümüz sosyal medyasını oluşturmuştur.

Sosyal medyanın interaktif yapısı, internetin “maskülen ortam” algısını kırarak kadına ve erkeğe çevrimiçi dünyada eşit şartlarda var olma fırsatı sunmaktadır. Bazı feminist yorumcular ise, sosyal medyanın ifade gücüne ve sosyal becerilere, genellikle kadınsı kabul edilen özelliklere ayrıcalık tanıdığını ifade etmektedirler (Zacharias & Arthurs akt. Webb & Temple, 2015, s. 641). Statista şirketinin Amerika Birleşik Devletleri (ABD) özelinde yaptığı araştırmaya göre 2019 yılı Şubat ayı itibarıyla kadınların %78’i sosyal medya kullanırken erkeklerde bu oran %65’tir (statista.com). Bu oran, erkek egemen olarak kabul edilen ana akım medyada sesini duyuramayan ya da doğru şekilde temsil edildiğine inanmayan kadınların sosyal medya aracılığıyla var olma çabasına işaret etmektedir.

Sosyal medya, bilginin küresel olarak nasıl paylaşıldığını, bunun yanı sıra vatandaşlar ile hükümetler arasındaki ilişkiyi de değiştirmiştir. Sosyal medya, bir sosyal ağ aracı olarak kullanımının ötesinde, ilk kez herhangi bir bireyin, geleneksel medyayı veya diğer bilgi aktarım yöntemlerini atlayarak, içerik ve fikirlerini küresel bir izleyici kitlesiyle paylaşmasına olanak tanımaktadır. YouTube, Facebook veya Twitter gibi platformlar, dünyanın her yerinden aktivistlerin etkinlikleri canlı olarak yeniden iletmelerine izin vermektedir. Bu sayede yerel sorunlar küresel sorunlar haline gelmekte; yerel aktivistler ise küresel vatandaşlarla bağlantı kurmaktadır. Kadın hakları hareketleri de sosyal medyanın eşi görülmemiş siyasi ve farkındalık yaratma potansiyelinden ilk yararlanan konulardan biri olmuştur. Kadın blog yazarlarının artması, özellikle yerleşik klişeleri kırmak ve cinsiyet eşitliğini ilerletmeye yardımcı olmak için kilit bir hedef kitleyi temsil eden genç nesil aktivistlerin ilgisini çekmekte başarı sağlamıştır. Wikigender⁶ çevrimiçi tartışma ve araştırmasında sosyal medyanın kadınların siyasi aktivizmine olanak sağladığı üç alan bulunmaktadır (Loiseau & Nowacka, 2015, s. 2):

⁶ Wikigender, cinsiyet eşitliğini sağlamak ve sürdürmek için açılmış olan; araştırma, veri ve çözümlerin paylaşılabileceği çevrimiçi platformdur. (<https://www.wikigender.org/> Erişim Tarihi: 07.01.2021)

- *Hashtag aktivizmi kadın sorunlarını siyasi gündemlerin ön saflarına taşımaktadır* – Hashtag aktivizmi, ana akım medyada az bildirilen sorunların görünürlüğünü artırarak, kadın hakları konusunda halkın dikkatini harekete geçirmeye yardımcı olmaktadır. Birleşmiş Milletler Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Kadının Güçlendirilmesi Birimi tarafından başlatılan başarılı ve yüksek profilli #HeForShe kampanyası, sosyal medyanın yeni ve daha büyük kitleleri çekme potansiyelini daha da vurgulamaktadır. Kampanyaya 1,2 milyardan fazla insan dahil olmuş ve küresel çapta toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlamak için erkek ve erkek çocuklarıyla etkileşim kurma ihtiyacına ışık tutmuştur.
- *Sosyal medya araçlarıyla kadına yönelik şiddetle mücadele* – Sosyal medya araçları, kadın mağdurların şiddet deneyimlerini diğer mağdurlarla paylaşımlarına yardımcı olarak haklar, yasal süreçler ve ilgili hizmetler hakkında bilgi alışverişi için bir alan yaratmıştır.
- *Cinsiyet eşitliğine karşı kamusal hesap verme sorumluluğu* – Sosyal medya, toplumsal cinsiyet eşitliğine yönelik daha fazla kamusal hesap verebilirlik çağrısı yapmak için kadın taban örgütleri tarafından giderek daha fazla kullanılmaktadır.

Medya, daha önce insanların sosyalleşmesinde hiç bu kadar önemli bir rol oynamamış ve insanların günlük yaşamlarının bu kadar ayrılmaz ve sürekli bir parçası haline gelmemiştir. Günümüzde medya, dünyanın mesajlarını ve görüntülerini iletme gücüne sahiptir. Onlar sadece dünyanın aynaları değildir; algıların ve fikirlerin aktif şekillendiricileridir. Son 20 yılda medya, yerel ve küresel sosyal meselelerin inşasında ve anlamlandırılmasında güçlü ve merkezi aktörler haline gelmiştir. Kurumlar olarak kültürel ve sosyal tutumları şekillendirirler, siyasete ve kamu politikasına etki ederler ve hatta gazeteciliği etkilerler (Council of Europe, 2013, s. 5). Dünya çapında, neredeyse her alan üzerinde etkisi olan medyanın, toplumsal cinsiyet üzerindeki etkisi de yadsınmamaktadır. Sosyal medyanın bir "karma çanta" (mixed bag) olduğu ve bazen geleneksel cinsiyet rollerinin uygulanmasını teşvik ettiği, diğer zamanlarda halka açık yerlerde yüz yüze iletişim kurmaktan rahatsız olan kişiler de dahil olmak üzere hem erkek hem de kadın kullanıcıların benzersiz fikirlerini dile getirme fırsatları

sağladığı kanıtlanmıştır (Webb & Temple, 2015, s. 642). Bireyler artık geleneksel medyada cinsiyet rollerini tekrarlayan oyuncular tarafından temsil edilmek yerine yeni medya sayesinde kendilerini temsil etmeye başlamışlardır. Yeni medyanın yarattığı bu özgür ortam, alışlagelmiş cinsiyet kalıpyargılarına uymayan, kendisinden beklenen cinsiyet rolleri çerçevesinde davranmayan bireylerin dışlanmasına ve hatta çeşitli hakaretlere maruz kalmasına da zemin oluşturmaktadır.



İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞEN VIDEO OYUNLARI

2.1. Dijital Dönüşüm ve Video Oyunlarına Etkisi

İnternet, Web 1.0 olarak 1989 yılında ev bilgisayarlarına girmiş ve Web 2.0 ile yaşanacak dijital dönüşümün öncüsü olmuştur. Web 1.0, yapısı itibarıyla internetteki içeriklerin yalnızca okunmasına izin vermiş, kullanıcıların içerik üretmesi mümkün olmamıştır. İletişim tek yönlü şekilde gerçekleşmiştir. 17 sene boyunca varlığını sürdürmeyi başaran bu “sadece okunabilir” yapı, 2006 yılına gelindiğinde dönüşüme uğramış ve “ikinci nesil” olarak da adlandırılan Web 2.0 dönemi başlamıştır. Web 2.0, çift yönlü bir yapıyı içermektedir. Bu sayede internet kullanıcısı artık sadece okuyan değil aynı zamanda yazan bir hale bürünmüştür. İkinci nesil internetin ilk yıllarında bloglar, sonraki yıllarda ise Twitter, Facebook gibi sosyal ağlar, kullanıcıların kendi içeriğini üretmesine ve internete aktif olarak katılımına olanak sağlamıştır. Baym’ın, “Sosyal Ağlar 2.0” (Social Networks 2.0) başlıklı araştırmasında yer verdiği üzere, kişisel bilgisayarlar arasında kurulan ağ, kişiler arasında kurulabilecek etkileşimli bir ağ fikrinin öncüsü olmuştur (Baym, 2009). Castells, kişiler arasındaki bu etkileşimli ağı, “Ağ Toplumu” olarak adlandırarak kuramlaştırmıştır. McLuhan ise bu yapıyı bir “Küresel Köy (Global Village)” olarak açıklamaktadır. Literatüre kazandırdığı kavramı ilk olarak 1960’lı yıllarda kullanan McLuhan, dünyanın birbirine elektronik araçlarla bağlı olduğunu ve dünyanın bir ucunda olan olayın diğer ucunda anında öğrenildiğini ifade etmiştir. Birçok kuramcı tarafından tanımı yapılan bu etkileşimli yapı, kişilerin dünyanın neresinde olurlarsa olsunlar birbirlerine bağlanmalarını ve içeriklerini dünyanın her yerine ulaştırmalarını sağlamıştır. Böylelikle medya ve özellikle de televizyon üzerinden üretilen “Kullanımlar ve Doyumlar” yaklaşımını burada da görmek mümkün olmuştur.

Kullanımlar ve Doyumlar yaklaşımı, izleyicinin artık pasif olmadığı, aktif olduğu görüşüne dayanmaktadır. Kuramın çıkış yeri olan televizyon düşünüldüğünde;

izleyici, izlediği yapıma dair anlık tweetler atarak ya da dizi/filmin sayfasına yorumlar bırakarak, geleneksel medyaya yeni medya sayesinde dahil olmaya başlamıştır. “İkinci Ekran” kuramıyla açıklanan ve hedef kitlenin pasif izleyiciden aktif katılımcıya dönüşmesini konu alan bu yeni durum, yeni medyanın mevcut düzende nasıl bir dönüşüm başlattığına işaret etmektedir. Bahsi geçen çift yönlü iletişim alanı için yeni bir araştırma konusu haline gelmiş, böylelikle yeni medya, tanımı yapılması gereken bir kavram olmuştur.

Yeni medyanın birden fazla tanımı yapılmış, özellikleri ise birçok farklı kuramcı tarafından benzer şekilde açıklanmıştır. Bu tanımlar ağırlıklı olarak yakınsama⁷ kültürü etrafında şekillendirilmiştir. Jenkins, yeni medyayı “*Eski ve yeni medyanın çarpıştığı, taban ve kurumsal medyanın kesiştiği, medya üreticisinin gücünün ve medya tüketicisinin gücünün öngörülemeyen şekillerde etkileşime girdiği yakınsama kültürü*” olarak açıklamıştır (Jenkins, 2006, s. 2). Manovich (2001) ise yeni medya için “dil (language)” terimini şapka terim olarak kullanmış (s. 34) ve “*Yeni medyanın iki ayrı tarihsel yörüngenin yakınsamasını temsil ettiğini gösteriyorum: bilgi işlem ve medya teknolojileri*” (s.44) diyerek bilgi işlem ve medya teknolojileri arasında var olan yakınsamaya işaret etmiştir. Barr ile Meikle-Young’un “*yakınsamanın üç Csi= Computing (enformasyon), Communications (iletişim) ve Content (içerik)*” kavramından yola çıkan Polat da, yeni medyayı “*Bilgi Teknolojileri, iletişim ağları ve geleneksel medya sektörleri arasında üçlü bir yakınsama süreci*” olarak açıklamıştır (Polat, 2016, s. 413).

Yakınsama çerçevesinde tanımları yapılan yeni medyanın özelliklerini Lister, Dovey, Giddings, Grant ve Kelly (2009, s. 13), “*dijital, interaktif, hipermetinsel, sanal, ağ tabanlı ve simüle edilmiş*” olarak kategorilendirmektedir. Dijk ise “*Yeni medyanın en önemli yapısal özelliği telekomünikasyon, veri iletimi ve kitle iletişimini tek bir noktada birleştirmesidir*” diyerek yeni medyanın özelliklerini şöyle sıralamaktadır (Dijk, 2016):

- Bütünleşme (Entegrasyon) veya Yöndeşme

⁷ İki veya daha fazla şeyin, fikrin vb., benzer hale gelmesi veya bir araya gelmesi. (<https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/convergence> Erişim Tarihi: 19.04.2021)

- *Altyapı* – Farklı bağlantı türlerinin bir araya getirilmesi
- *Ulaşım* – Farklı medya türlerini taşıyan bağlantılar
- *Yönetim* – Farklı medyaları yöneten şirketler
- *Hizmetler* – Enformasyon, iletişim, alışveriş ve eğlence hizmetlerinin bir bileşimini sunan medya
- *Veri Türleri* – Ses, metin, görüntü ve veri içeren multimedya
- **İnteraktiflik**
 - *Mekan* – Çok taraflı mübadele
 - *Zaman* – Eşzamanlılık ve eşzamansızlık
 - *Eylem* – Etki ve tepkide eşit kontrol
 - *Zihinsel* – Karşılıklı anlaşılabilme
- **Dijital Kod ve Hiper Metin**
 - *Dijital Kod* – Dijital medyadaki her tür veri için bitler ve baytlardan oluşan tek biçimli kod
 - *Hiper Metin* – Dijital medyadaki her tür verinin farklı öbeklerini birbirine bağlayan tek biçimli kod

İnternetin önce ev bilgisayarlarına, daha sonra ise cep telefonlarına girerek yaygınlaşması, kişilerin zamandan ve mekandan bağımsız olarak çevrimiçi olmalarına olanak sağlamıştır. Timisi (2016), internetin bundan böyle yalnızca bir cihaza, bir araca indirgenemeyecek oluşundan bahsetmektedir. Mobil cihazlar sayesinde kullanıcılar internete ve dolayısıyla internette yer alan diğer kişilere sürekli erişebilir ve aynı zamanda başkaları tarafından yine internet aracılığıyla erişilebilir olmuşlardır. Yeler, kıtalara göre dijitalleşme oranlarını “*Günümüzde Amerika kıtasında dijitalleşmenin % 32 olduğu belirtiliyor ve önümüzdeki 5 yılda da bu oranın % 74’e ulaşacağı bekleniyor. Asya kıtasında ise bu oranın % 36 ve 5 yıl sonra da % 67 olacağı ifade ediliyor. Avrupa ve Orta Doğu’da ise % 71’e çıkması öngörülmüyor*” olarak açıklamıştır (Yeler, 2018, s. 53). Yeni medyanın en önemli özelliklerinden biri olan “interaktiflik”, bireyin her daim çevrimiçi olmasını da bir anlamda zorunlu kılmıştır. Çünkü, dünyada olan biten her şey anlık şekilde öğrenilebilir olmuş, içerikler anlık olarak tüketilmeye başlanmıştır. Yeni medya sayesinde bir hız dönemine geçilmiş, adeta “*vakit nakittir*” çağına girilmiştir. Haber alma ihtiyacı kadar haber verme ihtiyacı

da doğmuştur. “Sosyal Bulunuşluk Algısı” ile de açıklanabileceği üzere; iletişim sürecinde görülen ilgi, katılımın da artmasını sağlamıştır. Bu sanal sosyal ortamda gerçekleşen iletişim, katılımı doğru orantılı olarak paylaşımların da artmasına sebep olmuştur. Paylaşımına geribildirim alan birey, daha fazla paylaşım yapmaya başlayarak daha fazla geribildirim sağlar olmuş, böylelikle kişilerin yeni medyadaki katılım ve temsilleri artmıştır. Bilgi Teknolojileri Kurumu’nun (BTK) 2020’nin son çeyreğinde yayınladığı pazar verileri raporuna göre;

“2009 yılı Temmuz ayında kullanılmaya başlanan mobil genişbant hizmetinde, mobil bilgisayardan ve cepten internet abone sayısı bir önceki çeyreğe göre %0,9 artarak 65,6 milyon olarak gerçekleşmiştir. Bu dönemde toplam mobil internet kullanım miktarı, bir önceki çeyreğe göre %7,7 oranında artarak 1.911.720 TByte olmuştur. 2020 yılı dördüncü çeyreğinde kablo internet dahil toplam sabit genişbant internet kullanım (indirme ve yükleme) miktarı ise yaklaşık 8.705.647 TByte olarak gerçekleşmiştir. Bu kullanımın yaklaşık %92,4’ü veri indirme, %7,6’sı veri yükleme şeklinde gerçekleşmiştir... 2020 yılı dördüncü çeyreğinde sabit genişbant internet abonelerinin aylık ortalama kullanımı 178 GByte seviyesinde, mobil genişbant internet abonelerinin aylık ortalama kullanımı ise 9,9 GByte seviyesinde gerçekleşmiştir. Bir önceki üç aylık döneme göre 2020 yılı dördüncü çeyreğinde, sabit genişbant internet abonelerinin ortalama kullanımında %16,1, mobil genişbant internet abonelerinin ortalama kullanımında ise %6,7 artış gerçekleşmiştir.”

İnternet kullanımının yaygınlaşması ve abone sayısının Türkiye’de olduğu gibi dünya çapında da artışı, bir dijital dönüşüm başlatmıştır. Polat’ın açıkladığı üzere, küresel çapta saniyelik 34.200 GB veri akışı gerçekleşmektedir (Polat, 2018, s. 38). Artan sayılar, yeni teknolojik ihtiyaçlara ve sosyal medya platformlarına talebi doğurmuş ve yeni içeriklerin arzını sağlamıştır. İnternet, devirdaim yapan bir havuz gibi durağan olmayan, sürekli yenilenir bir yapıya bürünmüştür. Özbay bu dijital dönüşümü “dijital medeniyet” olarak açıklarken, “Zira bu gidiş, basit sayılabilecek kültürel bir dönüşümle kalmayacak; gelmiş geçmiş en kapsamlı medeniyetin kurulmasına yol açacak. Her şeyi dönüştüren, değiştiren, geliştiren dijital; kendi medeniyetini inşa edecek” sözleriyle ifade etmektedir (Özbay, 2018, s. 47). Özbay’ın medeniyet olarak adlandırdığı dönüşümü Yeler de, “en az sanayi devrimi kadar önemli olan bir devrimin tam merkezinde yaşıyoruz” diyerek bir devrim olarak

nitelendirmektedir (Yeler, 2018, s. 52). Ancak yaşanan dönüşüm yalnızca teknolojide gerçekleşmemiş, insan da kendi dönüşüm süreci içerisine girmiştir. Konuk, “...Aslında öngörülememiş olansa, insanın nasıl dönüşeceği noktası idi. İnsanın sosyal medyayı kullandıktan sonraki ahlâkî tutumu, şu an oluşturmakta olduğumuz bireysel ve toplumsal etik duruşumuz, işte tüm bunlar; konunun hesap edilememiş boyutlarıdır” diyerek, insanın bir sosyo-kültürel dönüşüm yaşadığından bahsetmiştir (Konuk, 2018, s. 41). Dönüşen insan; yeni medya pratiklerine, dijitalleşmeye ve robotik devrime karşı kendi uyum sürecini geçirmektedir. Yeler, insanın yaşadığı bu dönüşümü “teknolojiyle eş zamanlı değişen hayatlar” olarak ifade etmekte ve yeni medyanın alışkanlıklarımızı, yaşam tarzımızı yönettiğinden söz etmektedir (Yeler, 2018, s. 53).

2021 yılı itibarıyla yaklaşık 7,875,765,584 nüfusu olan dünyada, 31 Aralık 2020 tarihinde gerçekleştirilen ölçümde (internetworldstats.com) toplam 5,053,911,722 kişinin internet kullanıcısı olduğu ve bunun tüm dünya nüfusunun %64.2’lik dilimine tekabül ettiği açıklanmıştır. İnternet kullanıcıları gün başına ortalama 8 saatlerini yayın izleyerek geçirirken, akıllı telefon kullanımlarının %80’inde ise sosyal medyada gezinmeyi tercih etmektedirler. Tek bir web sayfasında geçirilen süre; mobil cihazda yaklaşık 10 dakika, bilgisayarda ise yaklaşık 16 dakikadır (broadbandsearch.net). Kişilerin, günlerinin büyük bir kısmını internette geçirmeleri; yeni sektörlerin doğmasına, var olan mesleklerin dönüşüm geçirmesine ve içerik üretiminin kurumsaldan bireysele doğru bir geçiş yapmasına sebep olmuştur. “internetlivestats.com” isimli, internet kullanıcılarının istatistiğini canlı olarak veren sitede de görülebileceği üzere⁸; bir gün içerisinde yaklaşık olarak 5 milyar kişi internete girmekte, 634 milyon tweet atılmakta, 6 milyar youtube videosu görüntülenmekte, 71 milyon instagram fotoğrafı paylaşılmakta ve 3 milyar aktif facebook kullanıcısı bulunmaktadır. Sosyal medyaya gösterilen bu yoğun ilgi, her gün yeni nesil sosyal alanların doğmasına sebep olmaktadır. Makalesinde gerçek dünyanın sosyal alanı olan parklara yer veren Timisi, Zukin’den alıntı yaparak parkların geçirdiği dönüşüme işaret etmektedir. Zukin’e göre; 19. yüzyılda, insanların bir araya gelerek yürüyüş ve sohbet gibi bir takım sosyal etkinlikleri gerçekleştirebilecekleri,

⁸ 24.04.2021, saat 18.37’de yapılan ziyaret sonucu elde edilen verilerdir.

ortak bir kültüre katılabilecekleri, kamusal erişim yerleri olarak inşa edilmiş parklar ve meydanlar vardır. Bugün, bu alanların düşüşte olduğu ve kamusal alanın özel ticari alanlara, örneğin alışveriş merkezi ve tema parklarına taşınmış olduğu gerçeği ile karşı karşıya kalınmaktadır (Timisi, 2012, s. 28). Dönüşüm geçiren bu sosyal alanların sanal dünyadaki karşılıkları ise sosyal medya ve oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçek dünyanın kent parkları, sanal dünyadaki bir oyun lobisi olabilmektedir.

Oyunlar, yeni medya pratiklerinin uygulanmasına olanak sağlarken aynı zamanda kamusal alan görevi de görmektedirler. Kişilerin dışarıda zaman geçirmekten çok internette zaman geçirmeyi tercih etmeleri ve özellikle de 2019 yılı sonunda Çin’de patlak vererek 2020 yılı itibarıyla tüm dünyayı etkisi altına alan COVID-19 pandemisi sonrası evde kalmak zorunda kalınması, içlerinde oyunların bulunduğu da mevcut sanal ortamların popülerlik kazanmasına sebep olmuştur. Video oyunları, sundukları çevrimiçi ortamlar aracılığıyla kişilerarası iletişime olanak sağlamalarının yanı sıra, yeni medyanın meslekler üzerinde yarattığı dönüşümü de gözler önüne sermektedir. Hayatımıza son birkaç sene içinde girmiş olan “e-spor” kavramı bunun ilk örneklerinden bir tanesidir. Dış dünyadaki sporcuların yerini sanal dünyada e-sporcular almıştır. Özellikle de büyük tartışmalara yol açan “Avrupa Süper Ligi” duyurulması sonrası “*Futbolun Yerini E-Spor Alabilir mi?*” tartışmaları yapılmaya başlanmıştır (webtekno.com). Ülkemizde “Üç Büyükler” olarak adlandırılan Beşiktaş, Fenerbahçe ve Galatasaray da kendi e-spor takımlarını kurmuşlardır.

Fotoğrafçılık ise yeni medyada değişim göstermiş ve oyun sektöründe yeni bir anlam kazanmış olan bir diğer meslektir. Sektörde “sanal fotoğrafçılık (virtual photography)” ya da daha az popüler olan söylemiyle “oyun içi fotoğrafçılık (in-game photography)” olarak adlandırılan bu yeni nesil fotoğrafçılık, oyunlardaki grafiğin gerçek dünya ile neredeyse eşdeğer hale gelmesi sonrası ortaya çıkmıştır. İnternette yaşanan dönüşümün, kullanıcıların özgün içerik üretmesini gerekli kılması ise bu alanın ortaya çıkmasındaki bir diğer sebep olmuştur. WashingtonPost’un “*hobi içinde hobi (a hobby within a hobby)*” olarak adlandırdığı bu kavram, oyundaki mevcut sahneyi oyuncunun kendi yaratacağı kompozisyon ile yakalaması anlamına gelmektedir. Fotoğrafçılığın sektörde kendine kavram olarak bir yer buluşu ise oldukça yakın bir tarih olan 2016’da gerçekleşmiştir. Oyuncuların fotoğraf çekme

arzusunun farkına varan oyun stüdyoları, oyunlarına fotoğraf modu eklemeye başlamışlardır. Önceden “gördüğünü çeken” sanal fotoğrafçılar artık “kimsenin göremediğini” çeker hale gelmişlerdir. Tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi, sanal dünyada da fotoğrafçılık yetenekleri sergilenmeye başlanmıştır. Böylelikle oyunların sadece oyun oynamak ve keyifli vakit geçirmek için değil, sanat üretmek için de olduğu ve bunun yeni medyadaki dönüşüm sayesinde gerçekleştiği görülmektedir.

Gerçek dünyada sahip oldukları mesleği sanal dünyada da icra etme şansı yakalayan bir meslek grubu da dizi/film oyuncularıdır. Yer aldıkları yapımlarla oldukça ses getirmiş ve dünyaca tanınan Hollywood yıldızları, oyunlarda da rol almaya başlamışlardır. “Matrix”, “John Wick” gibi yapımlarıyla tanınan Keanu Reeves “Cyberpunk 2077” adlı oyunda, “The Walking Dead” dizisi ile bilinen Norman Reedus “Death Stranding” oyununda, “Game of Thrones” dizisindeki “Jon Snow” karakteri ile tanınan Kit Harington “Call of Duty: Infinite Warfare” oyununda, “Mr. Robot” ile adını tüm dünyaya duyurmayı başarmış Rami Malek ise “Until Dawn” oyununda sanal karakterler olarak oyuncu karşısına çıkmışlardır. Ülkemizden ise Okan Yalabık, Ege Aydan, Ceyda Düvenci gibi televizyonlardan tanıdığımız isimler “Uncharted” oyun serisinin, İpek Tuzcuoğlu ve Dolunay Soysert gibi isimler ise “Crysis” oyun serisinin Türkçe dublajında yer almışlardır.

Oyunların, bir Hollywood yıldızının oynayacağı kadar büyük bir yapıma dönüşmeleri ve bunu gerçeğe yakın bir grafikte desteklemeleri, oyun hikayelerinin sektör dışına çıkmasını sağlamıştır. Geleneksel medyada aşına olunan “dizi/filmi yapılan kitaplar”, bir diğer söylemiyle uyarlamalar, yeni medya sonrasında “dizi/filmi yapılan oyunlar”a dönüşmüştür. İlk oyunu 1996’da çıkan “Resident Evil” oyun serisinin Milla Jovovich’in de yer aldığı ilk filmi 2002 yılında yayınlanmıştır. Serinin Netflix yapımı animasyon dizisinin de çıkacağı duyurulmuştur. Çıkış yılı 1989 olan oyun serisi “Prince of Persia”nın 2010 yapımlı filminde Jake Gyllenhaal’un oynadığı ve oyuncunun “The Division” adlı başka bir oyundan uyarlama filmin başrolü olarak da oynayacağı bilinmektedir. 2007 yılında çıkarak günümüze kadar gelen başka bir oyun serisi olan “Assassin’s Creed”in aynı isimli filmi 2016 yayında sinemalarda oynamıştır. “Spider-Man” filmiyle tanınan Tom Holland’ın ise Uncharted filminin başrolü olduğu ve filmin 2022 yılında çıkacağı duyurulmuştur. Böylelikle Hollywood

oyuncularının yalnızca oyun yapımlarında değil, oyundan uyarlanan film ve dizilerde de yer aldıklarını söylemek mümkündür. Bunun yanı sıra yeni medyanın, geleneksel medya olarak bilinen film/dizilere de ilham kaynağı olduğu görülmektedir.

Böylesine geniş bir sektöre dönüşen oyun sektörü, içerik üreticileri için de yeni bir kapı aralamıştır. Artan kullanıcı sayısı ile birlikte sosyal medya platformları bir rekabet ortamına dönüşmüştür. Sosyal medya ise “influencer”, “fenomen” ve “yayıncı” adı verilen üç yeni kavramı hayatımıza kazandırarak, içerik üretiminin hobiden mesleğe dönüştüğü bir ortam olmuştur. Bu sebeple içerik üreticisi, bunu bir kazanç için yapıyor olsun ya da olmasın, içeriği; hedef kitle odaklı, gerçekçi/sahici, ikna edici, eğlenceli, şaşırtıcı, ilginç ve değerli olmalıdır. Sanal fotoğrafçılık için Instagram, canlı yayın için Twitch ve Facebook Gaming uygulaması ile Facebook, klip, montaj ve oynanış videoları için ise Youtube, uygun platformlardır. Bu teze konu olan araştırma için de oynanış videolarını Youtube üzerine yüklemiş olan oyun yayıncıları tercih edilmektedir.

2.2. Geçmişten Günümüze Video Oyunları

İnsanlığın video oyunları ile ilk tanışması, 1958 yılına dayanmaktadır. Ekim 1958'de Fizikçi William Higinbotham, ilk video oyunu olduğu düşünülen “Tennis for Two” isimli oyunu yaratmıştır. 1970'lerin klasik video oyunu Pong'a benzeyen bu basit tenis oyunu, o dönem için Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda popüler olmayı başarmıştır (APS News, 2008, s. 2). Oyun analog bir bilgisayar üzerinde tasarlanırsa da oynanışı bir osiloskop⁹ ekranı üzerinden gerçekleşmiştir. Tanıtımı laboratuvarın yıllık ziyaretçi gününde yapılan bu oyunu oynayan ziyaretçiler, televizyon tüpüne benzer bir katot ışıklı tüp kullanan osiloskop ekranında bir tenis kortunun iki boyutlu, yandan görüntüsü ile karşı karşıya kalmışlardır. Oyuncular, görünmez bir tenis raketinin

⁹ Elektriksel işaretlerin ölçülüp değerlendirilmesinde kullanılan aletler içinde en geniş ölçüm olanaklarına sahip olan osiloskop, işaretin dalga şeklinin, frekansının ve genliğinin aynı anda belirlenebilmesini sağlar. Dalga şeklini grafik olarak ekranda gösterir. Yani elektrik dalga sinyali çizer. (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Osiloskop> Erişim Tarihi: 07.01.2021)

salınımının açısını kontrol etmek için düğmelere ve dönen kadranlara sahip kontrol cihazları kullanmışlardır (bnl.gov).

Resim 2.1: DuMont Lab Osiloskop üzerinde Tennis for Two oyunu



(Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two)

Video oyun sektörüne Tennis for Two ile atılan ilk adımı “Spacewar!” isimli uzay oyunu takip etmiştir. Steve Russell’ın 1962 yılında Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner ve diğerleriyle yaptığı işbirliği sonucu 200 saatte tasarlanmıştır. Massachusetts Institute of Technology (MIT)’de yeni kurulan DEC PDP-1 modeli mini bilgisayar için yazılmıştır. İlk yaratımdan sonra Spacewar!, bölgedeki diğer öğrenciler ve üniversitelerin çalışanları tarafından daha da genişletilmiş ve birkaç düzine PDP -1 bilgisayara kurulumu gerçekleştirilmiştir. Bu çoklu kurulum, oyuna “birden fazla bilgisayara kurulabilen ilk dijital oyun” olma özelliği de kazandırmıştır (wikipedia.org).

Sektördeki en büyük değişim 1970 yılı başları itibarıyla olmuş, arcade oyunları¹⁰ açısından adeta altın bir çağ başlamıştır. Spacewar!’ın sahip olduğu uzay temasının başarılı olmasının da etkisiyle, 1971 yılının Eylül ayında “ilk jetonlu arcade oyunu” olan “Galaxy Game” piyasaya sürülmüştür. Stanford Üniversitesi’nde yer alan Tresidder Union’a kurulan ve oynama ücreti (oyun başı 10 sent ya da 3 oyun için 25 sent) bulunan bu oyun, yaklaşık 10 yıl sonra açılacak atari salonlarının da temelini oluşturmuştur (historyofinformation.com).

Galaxy Game’in çıkışını takiben iki ay sonra yine uzay temasına sahip bir oyun olan “Computer Space” piyasadaki yerini almıştır. Oyun ilk arcade oyunu olma özelliğini taşıırken aynı zamanda da “ilk ticari oyun” ünvanını da elinde

¹⁰ Arcade oyun, oyun salonlarında özel olarak tasarlanmış makineler aracılığıyla oynanan oyun türüdür.

bulundurmaktadır. Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından Syzygy Engineering ile ortaklaşa yaratılan bu oyun, Bushnell'in fütüristik görünmesi için tasarladığı özel bir fiberglas kabin içine yerleştirilmiştir. Oyun başarılı olmuş ve Syzygy'nin arcade video oyunlarının geleceğine olan inancını doğrulayarak 1972'nin ortalarına kadar 1.000'den fazla kabin satmıştır. Star Trek (1972)'in klon bir oyun olarak çıkması üzerine Bushnell ve Dabnel ikilisi, “Atari” markasını yaratmışlar ve akabinde bir sonraki başarılı arcade oyunu olan “Pong”u (1972) piyasaya sürmüşlerdir. Oyun sektörü açısından önemli bir yere sahip olan Computer Space, video oyunlarının erken tarihinin sonuna ve ticari video oyunu endüstrisinin başlangıcına işaret etmektedir (wikipedia.org).

Atari markası tarafından ilk piyasaya sürülen oyun, 1972’de çıkan “Pong” olmuştur. Video oyun sektörünün ilk oyunu olarak kabul edilen Tennis for Two’nun gelişmiş bir versiyonu olarak kabul görmektedir. İlk ticari oyun olma ünvanını Computer Space elinde bulundursa da ticari anlamda başarı sağlayan ilk oyun Pong olmuştur. Piyasaya sürüldükten kısa bir süre sonra, birkaç şirket oynanışını yakından taklit eden oyunlar üretmeye başlamıştır. Sonunda, Atari'nin rakipleri, Pong'un orijinal formatından farklı yönleri sapan yeni video oyunları yayınlamışlardır. Kızışan rekabet piyasası Atari'yi, Pong'un ötesine geçmeye ve kendileri daha yenilikçi oyunlar üretmeye teşvik etmeye yöneltmiştir (wikipedia.org).

Oyun sektöründeki ticarileşme ile birlikte oyun konsolları da konuşulmaya başlanmıştır. Sektörün ilk oyun konsolu “Brown Box”, 1968 yılında askeri amaçla üretilmiştir. Ralph Henry Baer tarafından üretilen konsolun amacı, Amerikan askerlerinin reflekslerinin güçlendirilmesidir. Yalnızca üç adet üretilen bu konsol sektörün gelişmesi sonrası 1972’de isim değiştirmiş ve “Magnavox Odyssey” adını almıştır. 1972-1975 yılları arasında üretilen ve sırasıyla Amerika, Avrupa ve Japonya’da piyasaya sürülen bu konsol, böylelikle “evlere giren ilk konsol” ünvanına da kavuşmuştur (wikipedia.org). Yaklaşık 350.000 adet satılan Magnavox Odyssey, özellikle Pong’un popülerliği ile karşılaştırıldığında ticari bir başarı olarak görülmemiştir (americanhistory.si.edu).

1970'lerin sonları itibarıyla ikinci jenerasyon oyun konsolları ve bilgisayar oyunları dönemine geçilmiştir. 1977 yılında kaset tabanlı ilk konsol olan “Fairchild Channel F” satışa sunulmuş fakat kendisinden hemen sonra çıkan Atari'nin gölgesinde kalarak hızlıca tarihten silinmiştir (Costrel, 2020, 00:37:56). Atari, “döneminin en çok satan ve en popüler oyun konsolu” ünvanına sahip konsolu “Atari 2600”ü (bilinen diğer adıyla Video Computer System - VCS) 1977 yılında piyasaya sürmüştür. Bu ev konsolunun başarısı, önceki konsolların aksine çok renkli oyunlar oynatması, oyun koluna (joystick) sahip olması ve değiştirilebilir oyun kasetleri içermesinden ileri gelmektedir (history.com). 1992 yılında bir sonraki konsol olan “Atari 7800” ve ev bilgisayarı “Atari 8-bit” tanıtılana kadar popülerliğini korumayı başarmış ve 14 yıllık ömründe tahmini 30 milyon adet satılmıştır (bbc.com).

Erken video oyunlarındaki perakende gelişim meyvesini esas olarak atari salonlarında ve ev konsollarında verirken, ev bilgisayarları da 1970'lerin sonunda ortaya çıkmaya başlamıştır. 1980'lere gelindiğinde hızla gelişerek sahiplerinin basit oyunları kendi bilgisayarlarında programlamasına izin vermiştir. Bilgisayarlar için hobi grupları oluşturulmuş ve bu gruplar tarafından oyun yazılımları takip edilmeye başlanmıştır. “Star Trek”, “Space Invaders”, “Pac-Man” ve “Donkey Kong” gibi popüler atari ve konsol oyunları bilgisayarlara portlanmıştır¹¹. Oyunların kaynak kodları ise kitaplar, dergiler ve haber bültenleri gibi çeşitli kanallar aracılığıyla dağıtılmış; kullanıcıların kodları kendilerinin yazmasına izin verilmiştir (wikipedia.org). Bu sırada Japonya'da Nintendo tarafından “Family Computer” kısaltması olarak adlandırılan “Famicom” isimli konsol satışa çıkarılmıştır. 1985 yılında piyasaya sürülen konsolun, ABD'de satış başarısı yakalayabilmesi için biçim, renk ve isim gibi birtakım değişikliklere uğraması gerekmiştir. Yeni ismi olan “Nintendo Entertainment System (NES)” ile ABD'de tanıtılması sonrası oyun sektöre hükmeder bir hale gelmiş ve “*insanlar oyun oynamıyor Nintendo oynuyor*” dönemine girilmiştir. NES, üretimi durdurulana kadar 61 milyondan fazla satmıştır (Costrel, 2020, 00:08:30).

¹¹ Oyun sektöründe portlama, bir platformda (örneğin; Playstation) mevcut olan bir oyunun başka bir platforma (örneğin; bilgisayar) uygun hale getirilmesi işlemidir.

Video oyunlarının ev konsolları ve atari salonlarından ev bilgisayarlarına genişlemesi sonrası sektörde yaşanan gelişmeler ve başarılar da artmıştır. Bunlardan bir tanesi, üç platformda da kendisine yer bulmuş olan “Space Invaders” oyunudur. Kendisinden önce çıkan oyunlar gibi uzay teması içeren bu oyun, tarihin ilk “sabit nişancı oyunu” (fixed shooter) oyunu olmuş ve kendisinden sonra çıkacak olan *shoot 'em up*¹² türü oyunlarına öncülük etmiştir. Aynı zamanda yüksek skor özelliği eklenen ilk oyun olmuştur. Bu özellik sayesinde oyuncuların tekrar oynama duygusunun tetiklenmesi sağlanmıştır. Fakat Space Invaders’ın sektöre kattığı ilkler ve kazandığı başarılar bunlarla sınırlı değildir. Oyun, Japonya’nın rekor kıran ilk oyunu olmuş ve ülkede 100 yenlik bozuk para azlığı yaşanmasına sebebiyet vermiştir. O kadar başarılı olmuştur ki birçok oyun salonu “Invaders Evi” olarak anılmaya başlanmıştır. Günümüz e-sporunun temelini oluşturacak nitelikte olan oyun turnuvası “The National Space Invaders Championship” (Ulusal Space Invaders Şampiyonası), 1980 yılında Space Invaders oyunu özelinde gerçekleştirilmiştir (Costrel, 2020). Esas başarıyı ticari anlamda sağlamıştır. Çıkış yılı 1978 olan bu oyun, 1982 yılına gelindiğinde 3,8 milyar dolar hasılat elde etmiş ve 450 milyon dolarlık net karla o zamanın “en çok satan video oyunu” ve “en çok hasılat yapan eğlence ürünü” olmuştur. Space Invaders sonrası lisanslı oyun salonu sayısı Detroit ve Michigan gibi otomotiv merkezi olarak bilinen şehirlerde bile büyüyerek 2 yılda %20.000 artmıştır (Costrel, 2020, 00:13:22). Oyunun birçok sürümünün 2016 itibarıyla toplam 13 milyar doların üzerinde hasılat yaptığı tahmin edilmekte ve bu da onu “tüm zamanların en yüksek hasılat yapan video oyunu” yapmaktadır (Hansen, 2016, s. 11).

¹² Shoot 'em up (veya kısa yazımıyla SHMUP), 80'li yılların ortaları ile 3 boyutlu oyunların tercih edilmeye başlandığı 90'lı yılların ortalarına dek geniş anlamda popüler olmuş ve günümüzde de Japonya gibi bazı ülkelerde hâlen binlerce oyuncu tarafından oynanan bir bilgisayar oyunu sınıfıdır. İsmi ve konsepti ne olursa olsun, shoot 'em up tipi oyunların genel amacı, 2 boyut ortamında sağ, sol, yukarı ve aşağı (veya bu yönlerin kombinasyonuna) hareket eden oyuncunun kontrol ettiği ana vurucu (shooter) rolündeki karakterin çevreden gelen düşman karakterleri yok etmesidir. (https://tr.wikipedia.org/wiki/Shoot_%27em_up Erişim Tarihi: 13.01.2021)

Resim 2.2: 1980 tarihli The National Space Invaders Championship



(Kaynak:

http://www.ataricompendium.com/archives/interviews/rebecca_heineman/interview_rebecca_heineman.html)

Teknolojinin günden güne gelişimi ve oyun sektörünün tam anlamıyla endüstrileşmesiyle birlikte oyunların içeriği de değişmeye başlamıştır. Basit bir oynanış içeren ve karakter barındırmayan oyunların yerini karakter ve hikaye barındıran oyunlar almaya başlamıştır. Günümüze kadar popülerliğini korumayı başaran ve adeta bir ikon halini alan “Pac-Man” (1980) oyun tarihinin ilk isme ve görünüme sahip oyun karakteridir. Bazı çalışmalarda Pac-Man “ilk oyun maskotu” olarak tanımlanırken, ilk oyun karakteri ünvanı “Donkey Kong” isimli oyunun goriline verilmektedir. Donkey Kong, 1981 yılında Nintendo tarafından yayınlanmıştır. Bir video oyununda başlangıcı ve sonu olan eksiksiz bir hikaye anlatımının ilk örneğidir. Aynı zamanda, bir oyunda hikaye anlatımı için ara sahnelerin kullanımının ilk örneği olarak Guinness Rekorlar Kitabı’na girmiş, 2008 yılı GWR Video Gamer's Edition’da kendisine bir yer bulmuştur (guinnessworldrecords.com). Donkey Kong’un anlattığı bu hikaye, oyundaki “Jumpman” isimli karakterin kız arkadaşının kötü bir goril olan Donkey Kong tarafından kaçırılmasını anlatmaktadır. Jumpman, bugün bilinen adıyla “Mario”dur. Oyundan 4 yıl sonra, 1985 yılında, “Super Mario” serisi yayınlanmış ve böylelikle günümüzde hala tanınıp sevilen Mario karakteri, oyun dünyasındaki “ilk insan ana karakter” olmuştur.

1990'lar, video oyunlarında önemli yeniliklerle geçen on yıllık bir süreç olmuştur. 3D (ing. 3 Dimension / 3 Boyutlu) grafiklere geçiş yapılmış ve birinci şahıs

nişancı¹³ (first-person shooter - FPS), gerçek zamanlı strateji¹⁴ (real-time strategy) ve MMO¹⁵ (massively multiplayer online game) dahil olmak üzere çeşitli video oyun türleri ortaya çıkmıştır. Çoğalan oyun türleri ve gelişen oyun sistemlerine ek olarak taşınabilir oyun konsolları da yine bu dönemin önemli bir gelişmesi olarak sektörde yerini almıştır. 1989 yılında Nintendo tarafından piyasaya sürülen “Game Boy”, 90’lı yılların en çok bilinen ve kullanılan taşınabilir oyun konsolu olmuştur. Günümüzde bilinirliğini hala koruyan “Tetris” oyunu da Game Boy’a dahil edilmiş ve hem cihaz hem de oyun açısından altın çağ yaşanmıştır. 1990 yılında yapılan ve ABD’nin 30 farklı şehrinde düzenlenen “Nintendo World Championships 1990” (Nintendo Dünya Şampiyonası 1990) etkinliğinde de Super Mario Bros, Red Racer ve Tetris oyunları yarışma kapsamına alınmış ve şehir finalistlerine ödül olarak Game Boy verilmiştir (Costrel, 2020, 00:13:53). Fakat 90’lı yılların parlayan yıldızı yalnızca taşınabilir oyun konsolları değildir. Bilgisayarlar ve bilgisayar oyunları da yükseliş dönemini yine bu yıllarda yaşamıştır. Bilgisayarların işlemcileri güçlenmiş, oyunlar ise “Shareware” isimli program paylaşımına izin veren bir yazılım üzerinden dağıtılmaya başlanmıştır. Bu sayede tüketicilere, oyunun tamamını satın almadan önce, genellikle oyunun ilk bölümüyle sınırlı bir deneme sürümü oynama şansı verilmiştir. Bilgisayar mağazalarında her biri yalnızca birkaç dolara mal olan disketler de yine bu dönemde çıkmış fakat 1990’ların ortalarında oyunların artan boyutu sebebiyle hızlıca kullanışsız bir hale gelmişlerdir. Bu gelişmeye ek olarak perakende yayıncılar ve geliştiricilerin de yazılımları birebir taklit etmeye başlaması, Shareware’de paylaşılan oyunların yerini daha kısa bir sürüm olan oyun demolarının almasına sebep olmuştur. Böylelikle oyun sektörü 10 yıl içinde iki büyük gelişime tanık olmuş, video oyunları önce disketler aracılığıyla dağıtılmaya başlanmış daha sonra ise popülerliğini uzun yıllar koruyacak olan CD’lere terfi edilmiştir. Bu CD’lerin dağıtımı video oyun dergileri aracılığıyla gerçekleştirilmiş, oyunların bir kısmı ise internet üzerinden oyunculara sunulmuştur (wikipedia.org).

¹³ Oyuncunun oyunu kendi gözünden oynadığı oyun türüdür. Bu oyunlarda oynanan karakter görünmemektedir.

¹⁴ Sıra beklenmeden, eşzamanlı oynanan oyun türüdür. Oyuncu, diğer oyuncuları beklemeden kendi hamlesini istediği zaman yapabilmektedir.

¹⁵ Türkçe açılımı “devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun” olarak yapılmaktadır. Aynı sunucuda birden fazla oyuncu bulunmasına ve bu oyuncuların birbirleriyle oynamasına imkan veren oyun türüdür.

CD'ler yalnızca bilgisayarlar için değil konsollar için de kullanılabilir hale gelmiştir. Sega, 1995 yılında kasetler yerine CD'ler ile oyun oynanmasını sağlayan "Saturn" isimli sistemini Kuzey Amerika'da piyasaya sürmüştür. Sega'nın bu hamlesi, Sony'nin video oyun sektörüne ilk adımını atmasını sağlamış ve Saturn'den 100 dolar ucuza satılan Playstation'ın doğuşuna öncü olmuştur. Sony bu atılım ile konsol dünyasının seyrini değiştirmiş ve video oyun pazarına hükmeder hale gelmiştir. İlk Playstation'ın çıkışından 5 yıl sonra bir üst model olan "Playstation 2" üretilmiş, pazara halihazırda hükmeden Sony, bu cihaz ile "tüm zamanların en çok satan konsolu" ünvanına kavuşmuştur (history.com)

2005 ve 2006'da, Microsoft'un "Xbox 360", Sony'nin "Playstation 3" ve Nintendo'nun "Wii"si ile günümüz oyun ve oyunculuğunun altyapısını oluşturan yüksek kaliteli modern oyun çağına girilmiştir. O zamanlar Blu-ray¹⁶ oynatan tek sistem olan Playstation 3 kendi başına başarılı olsa da, Sony ilk kez rakipleriyle sıkı bir rekabete girmiş ve *konsol savaşları* başlamıştır. Kızışan rekabet piyasası ile birlikte oyunlar da biçim değiştirmiş; gerçeğe en yakın grafiklerle sunulmaya başlanmış ve bir hikaye anlatır hale gelmişlerdir.

2.3. Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, bir veya daha fazla oyuncu için eğlence sağlamayı amaçlayan etkileşimli programlardır. Bir insan kullanıcı tarafından kontrol edilebilen veya manipüle edilebilen her türlü elektronik ortamlardır. Geleneksel oyun sistemlerindeki kuralların, oyuncu temsillerinin ve çevrelerin elektronik yollarla yönetilen adaptasyonlarıdır (faculty.washington.edu). Bundan ötürü dijital oyunlar, geleneksel oyun ve teknoloji kavramları arasındaki bir noktada konumlandırılmaktadırlar (Moulthrop, 2004). Bu konumlandırma ise dijital oyunların sadece anlatım odaklı başka bir medya türü olarak mı ele alınması gerektiği veya yeni yöntem ve yaklaşımlar gerektiren yepyeni bir fenomen mi oluşturacağı sorusu, yeni medya ve oyun

¹⁶ Blu-ray, kendisinden önceki teknolojilere kıyasla daha yüksek depolama kapasitesi sunan ve bu sayede yüksek çözünürlüklü görüntü ve ses imkanı sağlayan bir disk formatıdır.

araştırmacılarının güncel sorunsalı olmaktadır. Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütçü de bu duruma yenilikçi bir yaklaşımda bulunmaktadır (akt. Sezgin, 2020, s. 27):

“...Ancak geleneksel oyundan farklı olarak, dijital oyunların öncelikle yeni medyanın hipermetinsellik, etkileşimlilik, multimedya biçimselliği gibi özelliklerini içerdiğini ve bilgisayar dolayımı olduğunu hatırlatmak gerekir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 45). Bu da oyun zaman ve uzamı, oyun oynama ediminin kendisi ve oyunu geliştirme, tasarlama aşaması açısından önemli bir dönüşüme işaret eder. Bununla beraber, dijital oyun üretim sürecine ilişkin profesyonel yapılanma da dijital oyunların geleneksel oyunlardan önemli bir farkıdır. Çünkü dijital oyun, endüstriyel bir üretim sonucu ortaya çıkar ve oyunun kendisi meta değeri taşır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 49). Başka bir deyişle dijital oyunlar, geleneksel oyunlardan dijital olma niteliğiyle olduğu kadar, yaratıcı endüstri veya kültür endüstrisi olarak tanımlanabilecek bir endüstriyi, endüstriyel yapılanmayı, organizasyonu, üretimi ve tüketimi ifade etmesi bakımından da farklılaşmaktadır.”

Ludolojistlere¹⁷ göre video oyunlarının etkileşim kalıplarına ve etkileşim kurallarına büyük önem verilerek bir bütün olarak incelenmesi gerekmektedir. Bu nedenle, oyun deneyimi olmadan oyunların anlatımını analiz etmek eksiktir ve gerekli anlayışı sağlamamaktadır. Oyuncu, eylemleri yoluyla hikayenin ilerlemesini sağladığından, video oyunlarının insani yönü, bu tanımlama yapılmaya çalışılırken dikkate alınmalıdır (Rajkowska, 2014, s. 6).

Ludoloji çalışmaları yapan en önemli isimlerden bir tanesi ise filozof ve tarih profesörü olan Johan Huizinga’dır. Oyunların kültür ile ilişkisini inceleyen Huizinga, “oynayan insan” olarak tanımladığı “Homo Ludens” kavramını 1938’de yazdığı aynı isimli denemesi ile terminolojiye kazandırmıştır. İnsanlık var olduğu günden bu yana oyunun insan hayatında yer aldığını aldığı ifade eden Huizinga, oyun olgusunu “*biyoloji tarafından olduğu kadar mantık veya estetik tarafından da belirlenmeye pek izin vermeyen, canlı varlığın bir işlevi*” olarak tanımlamakta ve oyun kavramını “*manevi ve toplumsal hayatın yapısını ifade edebildiğimiz diğer bütün düşünce biçimlerinden farklılığını dikkat çekici bir şekilde korumaktadır*” şeklinde ifade

¹⁷ Ludoloji; oyun ve oyunculuğa dair, özellikle de video oyunları alanında yapılan çalışmalara verilen isimdir. Ludolojist ise bu alanda çalışmalar yapan kişidir. (<https://www.lexico.com/definition/ludology> Erişim Tarihi: 19.01.2021)

etmektedir (Huizinga, 2006, s. 24). Oyunun “gündelik” veya “asıl” hayat olmadığına da altını çizen filozof, oyunun o hayattan kaçışın adresi olduğunu öne sürmektedir. Oyun kültürünün her alan ve olguyla özdeşleştirilebilecek oluşundan bahseden Huizinga, “*Oyun ruhu yoksa uygarlık mümkün değildir*” anlayışını savunmaktadır (Huizinga, 2006, s. 134).

Huizinga’nın 1938 yılında oyunlara dair açıklamış olduğu bu düşüncelere paralel olarak 79 yıl sonra, bir video oyun geliştiricisi olan “Ninja Theory” stüdyosu tarafından 2017 yılında “Hellblade: Senua’s Sacrifice” isimli oyun çıkarılmış ve yapımcı tarafından oyuna yerleştirilen oyun geliştirme sürecini anlatan kısa filmde, dijital oyunlar “*Oyunlar sizi durmadan saatlerce içine çekebilir, kendinizden farklı bir karakterin rolünü oynamanızı, onların bakış açısını deneyimlemenizi ve farklı kurallarla işleyen bir dünyaya aktif olarak dahil olmanızı sağlayabilir*” şeklinde açıklanmıştır. Psikoz hastası bir genç kızın iç dünyasını konu alan oyunun geliştiricisi, “*açıklaması zor olan bazı şeyler oyunlarla tasvir edilebilir hale geliyor*” diyerek hassas konulara dair önyargıların oyunlar aracılığıyla kırılabileceğini öne sürmektedir. Oyun geliştirme sürecinde hayatlarının bir bölümünde psikoz ile mücadele eden kişilerle çalışan stüdyo, oyunların oyuncuya gerçekçi bir deneyim sunarak oyuncunun bu deneyimi içselleştireceğini, içgörü ve empati yeteneği sayesinde belirli konulara dair olan tutumun değiştirilebileceğini savunmaktadır.

Oyunlara dair yapılan tanımlamalarda sıklıkla vurgulanan kültürel ve insani yönün anlaşılması ve zengin bir anlam kazanması için oyunların özelliklerine bakılmalıdır. İnsanların neden oyun oynadığı sorusunu Çatak (2003); öğrenmek, gerçek hayatın problemlerinden uzaklaşmak, sosyal sınırları aşmak, kendini ispatlamak, rahatlamak, zihinsel veya fiziksel egzersiz yapmak ve onay görmek olarak cevaplandırmaktadır (s. 14-15). Oynayan kişiyi gerçek hayattan uzaklaştıran ve etkileşimli yapısı sayesinde çeşitli faydalar sunan oyunların 4 boyutu ise şöyle açıklanmaktadır (Sezgin, 2020, s. 29-30):

“*Özgürlük* – Oyun oynamak, isteğe bağlı, gönüllü bir eylem, özgürce yapılan etkinliklerdir. Oyuncu yalnızca istediği zaman oyuna girebilmeli ve istediği sürece oyun evrenindeki varlığını sürdürebilmelidir.

Düzen – Oyun, belirli düzen ve kurallar, belirli bir zaman, mekân/uzam çerçevesinde gerçekleşen bir etkinliktir. Bu yönüyle de kendi evrenini yapılandırır.

Gerilim – Oyunda sonuca ulaşma, başarma amacıyla sarf edilen çabayı niteleyen gerilim, oyuncunun diğer oyuncularla ya da oyunun kendisiyle veya sürpriz bir durumla, rastlantısallık ile ilişkili olarak ortaya çıkabilir. Oyunun devamlılığı için gerekli olan gerilim ya da kaos, sonunda çözülür (Akbulut, 2009: 42).

Haz – Haz duyma, oyuncunun, oyunun kendisinden ya da oynama ediminden aldığı hazzı nitelemektedir. Bu hazzı ortaya çıkaran farklı etmenler olabilir. Örneğin, yukarıda sözü edilen gerilimin çözülmesi için sarf edilen çabanın mükâfatı olarak ortaya çıkabilir. Aynı zamanda oyuncuların, fiziksel olarak bir arada olsun veya olmasınlar, oyun sürecinde benzer deneyimler yaşayarak, “aynı gerçekliği” (ya da aynı evreni) paylaşarak kolektif bir bilinci paylaşmaları, hazzın kaynağı olabilir (Akbulut, 2009: 43). Teknolojinin kendisiyle kurulan ilişkiden veya oyundaki anlatıdan ortaya çıkabilir (Akbulut, 2009: 44). Önemli olan nokta, bireylerin oyuna isteyerek katılmaları ve oynama ediminden haz aldıkları, lusorik (oyunsu) tavrı korudukları sürece bu katılımı devam ettirmeleridir.”

Bireyler asıl hayatlarında gerçekleştiremedikleri çeşitli aktiviteleri sanal evrenlerde yaparak katarsis¹⁸ yaşamaktadırlar. Bu aktiviteler ve dolayısıyla oyun oynama süreci, Söğüt’ün tanımıyla “*ekstra enerjiden kurtulmak, eğlenmek, stres seviyesini azaltmak, diğer oyuncularla iletişim kurmak, sanal bir topluluğun parçası olmak, öz saygıyı artırmak ve aynı zamanda kendi kişisel alanında yaşamak*” eylemlerini kapsamaktadır (2020, s. 382-383). Texas Üniversitesi’nden Dr. Michael Ward’ın meslektaşlarıyla 2011 yılında FBI’ın yayınlamış olduğu “Crime in the United States” (Birleşik Devletlerdeki Suçlar) verilerinden yola çıkarak yaptığı “Şiddet İçeren Video Oyunlarının Şiddet Suçuna Etkilerini Anlama” hazırladığı raporunda oyuncuların yaşadığı bu katarsis doğrulanmış ve oyunlar ile şiddet arasında olumlu yönde bir bağlantı bulunduğu ortaya çıkarılmıştır. Ward bu durumu, “*Şiddet içerikli video oyunlarının yüksek orandaki satışlarının, suç oranında, özellikle de şiddet içeren suçlarda azalma sağladığını gözlemledik*” şeklinde açıklamıştır (Ward, Engelstätter,

¹⁸ Bireyin güçlükle zapt edilmiş ya da doğrudan farkında olmadığı duygularının boşaltılmasıdır. (<https://gulsahmeralozgur.dr.tr/katarsis-nedir/> Erişim Tarihi: 20.01.2021)

& Cunningham, 2011, s. 20). Sözü geçen sanal evrenler bireylerin olumsuz duygularını boşaltmasını sağlarken, merak ve coşku gibi duyguları tetikleyerek oyuncu için haz oluşturmaktadır (Sağlam & Topsümer, 2019, s. 487). Huizinga da oyunların güzellik unsurlarıyla birleşme eğilimi gösterdiklerine değinerek, *“Coşku ve zarafet, daha başlangıçtan itibaren, oyunun en ilkel biçimlerine bağlanmaktadır...Oyun ile güzellik arasında çok sayıda ve sağlam bağlar vardır”* diyerek oyun bileşenlerinin olumlu yönlerini açıklamaktadır (Huizinga, 2006, s. 23-24). Macar-Amerikalı Psikolog Mihaly Csikszentmihalyi ise “akış” (flow) kavramını literatüre katararak oyun ve insan arasındaki ilişkiyi *“Çünkü eğlenceli etkinlik olmalı, yeterli miktarda zorluk olmalı, açık kuralları, somut hedefleri ve sonuçları olmalı, zahmetsiz ama yoğun bir aktivite ile yeteneklerinizi zorlamalı ve böylece zamanın nasıl geçtiğini anlamazsınız”* şeklinde irdellemektedir (Costrel, 2020, 00:11:15). Csikszentmihalyi’nin akış kavramı, günümüzde “moda girmek” deyiimiyle kendisine yer bulmaktadır.

Bir soru-cevap platformu olan “Quora” isimli websitesinde yer alan “Video oyunları neden gerçek hayattan daha çekici?” (ing. *Why are video games more appealing than real life?*) başlığı incelendiğinde, kişilerin video oyunları için; *“kuralları sebebiyle daha adil bir ortam”, “gerçek hayata kıyasla emeğimin karşılığını daha fazla aldığımı hissediyorum”, “istediğim kişi olabilmek açısından (örn. cinsiyet, mesleki, karakter vb.) daha özgür bir ortam”, “hata yapınca yeniden başlama şansı olması”, “dışarı çıkmak çok pahalı bu sebeple evde oyun oynamayı tercih ediyorum”* ve *“sokakta kendimi güvende hissetmiyorum”* gibi noktaları öne sürdüğü görülmektedir (quora.com). Kesin pazar bilgisi ve danışmanlığı sunan “Mordor Intelligence” şirketi, küresel oyun pazarının 2020’de 162,32 milyar ABD doları olduğunu ve 2026 yılına kadar 295,63 milyar ABD doları değerine ulaşması beklendiğini açıklayarak kişilerin gerçek hayatlarından kaçarak daha fazla oyunlara sığındıklarını doğrulamaktadır. COVID-19’un patlak vermesi ve sinema, tiyatro gibi mekanların kapatılmasıyla birlikte video oyunları, sokağa çıkma yasağı sırasında bireyler için en önemli aktivitelerden bir tanesi haline gelmiştir. Aynı şirketin 2020 Mart ayına ait anketi, Amerika Birleşik Devletleri’ndeki video oyuncularının,

karantina sırasında bir önceki haftaya göre %45 daha fazla video oyunları oynadıklarını göstermiştir (mordorintelligence.com).

Bireylerin kendi istekleri doğrultusunda veya günümüz koşullarında pandemi sebebiyle zorunlu olarak evde vakit geçirmeleri, video oyunlarına olan ilgiyi arttırmıştır. Oyuncular oyunlarda daha fazla vakit geçirmeye başlamış ve çevrimiçi oyunlardaki oyuncu sayısı fazlalaşmıştır. Eğlence, haz ve gerilim gibi tatmin duyguları için oyun oynayan oyuncuların yanı sıra; virüs sebebiyle sosyalleşme pratiğini dışarıda gerçekleştiremeyen kişiler ve insanlarla yüz yüze iletişim kurmada rahat hissetmeyerek yeni kişilerle sanal ortamda tanışmayı tercih eden bireyler de çevrimiçi oyunlarda yerlerini almışlardır. Artan oyuncu sayısı ve kalabalıklaşan çevrimiçi ortamlar oyun sektöründe halihazırda var olan bir sorunu da su yüzüne çıkarmıştır; cinsiyet eşitsizliği. Timisi'nin (2012) makalesinde bahsettiği kent parkları, çocuklar ve kadınlara ait olarak ifade edilebilirken (s.31), siber dünyanın sosyal alanları olan oyunlar, yine çocuklara ancak bu sefer erkeklere aittir. Erkek egemen kabul edilen sanal oyun ortamında kendisine bir yer bulmakta zorlanan kadın oyuncular, erkek karakter ağırlıklı oyun dünyası sunumları ve cinsiyet kalıpyargılarıyla tasarlanan oyunlar; sektördeki en büyük sorunlardan biri olarak kabul edilmekte ve araştırmacıların ilgi odağı olmaktadır.

2.4. Oyun Evreninde Toplumsal Cinsiyet

Gelişen ve dönüşen sektöre rağmen cinsiyet eşitsizliği, oyun dünyasının başlıca problemlerinden bir tanesidir. Günümüzde oyunlardaki kadın temsilinin doğru yapıp yapılmadığı ve kadın karakterlere oyunlarda yeterli sayıda yer verilip verilmediği tartışmaları sürerken, kadınların bir oyun tasarımcısı tarafından hedef kitle olarak görülmesi 1980 yılına dayanmaktadır. Kadın kitleyi hedefleyen ilk oyun tasarımcısı Toru Iwatani'dir ve Pac-Man oyununu bu amaç doğrultusunda tasarlamıştır (Hansen, 2016, s. 20). Bir Netflix yapımı olan "High Score" isimli oyun belgeselinde anlattığı üzere Iwatani, oyun salonlarında hep erkeklerin oyun oynadığını görmüş ve "*Kadınlar için nasıl bir oyun geliştirilebilir?*" diye düşünmeye başlamıştır. Karakter tasarımında tek dilimi eksik bir pizzadan esinlenen tasarımcı, adam öldürme içermeyecek oyunu

için bu karakterin sevimli olacağını düşünmüş ve böylelikle Pac-Man doğmuştur. Hedeflenen başarıyı yakalayan oyun, Amerikalı kadınlar tarafından çok sevilmiş ve Iwatani tarafından hedeflenen, kadınların da oyun salonlarında kendilerine bir yer bulabilmesi umudunun gerçekleşmesini sağlamıştır. Çıkışıyla birlikte bir ikona dönüşen oyunun bir sene sonra kadın versiyonu “Ms Pac-Man” piyasaya sürülmüştür (Costrel, 2020).

Pac-Man’ın kadın karakterinin aksine, insan formu sayesinde “ilk oynanabilir kadın karakter” ünvanına sahip olmayı başaran karakter, 1985 yapımı “Baraduke” oyununun “Tobby “Kissy” Masuyo” isimli kahramanıdır ve Guinness Rekorları arasında yerini almıştır (guinnessworldrecords.com). Ancak en çok bilinen ve çoğu kaynakta kendisinden ilk olarak bahsedilen bir diğer kadın karakter, 1986 çıkışlı “Metroid” isimli oyunun kadın karakteri olan “Samus Aran”dır (headstuff.org).

Oyunlarda kadın karakter kullanımı giderek önem kazanırken bir diğer hamle de 1991 yılında “Street Fighter” oyununun yapımcılarından gelmiştir. Yapımcısının High Score belgeselinde bahsettiği üzere; *“O zamana kadar oyunlardaki kadın karakterler prensesler, kurtarılacak kadınlar ya da Bayan Pac-Man’dı”* düşüncesiyle yola çıkarak *“Şimdi oyuncular, kendi savaşını verebilen bir kadın karakteri oynayabileceklerdi”* diyerek ortaya çıkardıkları ilk kadın dövüşçü “Chun-Li” karakterini oyunlarına eklemişlerdir (Costrel, 2020, 00:09:11).

Kadınların oyunlardaki varlığı giderek artarken, en popüler oyun şirketlerinden biri olan Electronic Arts (EA), dünyaca ünlü futbol oyunu “FIFA” ile yeni bir soluk kazandırmıştır. Duyurusunu ilk olarak 2015 yılında, her yıl Amerika Birleşik Devletleri’nde düzenlenen video oyun fuarı E3’de (Electronic Entertainment Expo) gerçekleştiren firma, çıkaracağı FIFA 2016’da ilk defa kadın takımlarına yer vereceğini açıklamıştır (easports.com). Aynı firma, kadınları yalnızca futbol oyununa dahil etmekle kalmamış, İkinci Dünya Savaşı temasını işleyen “Battlefield V” oyununa da kadın karakterleri eklemiştir. Tanıtım fragmanıya tepkileri üzerine toplayan 2018 tarihli oyun, tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Kadınların savaşta yer almasından dolayı oyunun gerçekçilikten uzaklaştığına ve tarihsel açıdan doğru olmadığına dair çok sayıda eleştiri yapılmış olsa da; “Night Witches” olarak bilinen

Hava Kuvvetleri birimlerinden Nancy Wake gibi gizli ajanlara kadar II. Dünya Savaşı'ndaki kadınların varlığı bilinmektedir. Lyudmila Pavlichenko, tarihin en başarılı kadın keskin nişancısı ve tüm zamanların en iyi askeri keskin nişancılarından biri olarak kabul edilmekte ve 309 kişi öldürdüğü kayıtlarda yer almaktadır. Wanda Gertz, askeri kariyerine I. Dünya Savaşı sırasında başlayan ve daha sonra II. Dünya Savaşı'nda tamamen kadın bir tabura komuta eden bir diğer önemli isimdir. Oyunun tanıtım fragmanında yer alan tek bir İngiliz askerin oyuncuları bu kadar sinirlendirmesi ve böyle bir rolün tarihte var olamayacağı iddialarına diğer oyuncular tarafından “kasıtlı bir cehalet” eleştirileri yapılmıştır (theverge.com). Patlak veren tartışmaya rağmen kadınların yalnızca günümüzdeki değil geçmişteki varlıklarının da bilinip doğru roller ile sunulması, oyun dünyasındaki kadın sunumu açısından önemli bir noktadır.

Wired isimli çevrimiçi haber sitesi, E3 gösterimlerini oyunlarda kadın sunumu açısından incelemiş ve 2020 yılında tanıtılan oyunların %18'inde kadın sunumunda en yüksek yıl olduğu sonucuna ulaşmıştır. Altı yıllık verileri karşılaştıran site, 2019 yılında bu oranın %5 olduğunu ifade ederken, 2020 yılının bir önceki en yüksek yıl rekorunu elinde tutan 2014 yılındaki %9'luk oranı ikiye katladığını belirtmiştir (wired.com).

Oyun yapımcılarının kadınları da hedef kitlelerine dahil etmeye ve kadın karakterleri oyunlarına eklemeye başlamaları sonrası siber feministler tarafından “kadınların teknolojiye ve özellikle internete katılımının toplumsal cinsiyeti dönüştüreceği” görüşü ortaya çıkmıştır. Yeni medya ortamının, kadınların mevcut temsilini değiştirecek ve azınlıkların kitlelere ulaşması için alan yaratılacağı öne sürülmüş ve bu anlamda yeni medya teknolojileri toplum için bir fırsat olarak algılanmaya başlanmıştır (Hülür & Kayıhan, 2020, s. 16). İnternetin, çok kültürlü yapısı sayesinde tek bir kültürden etkilenmeyeceği, tek bir kültürün özelliklerini taşımayacağı ve bu sayede de cinsiyet eşitsizliği noktasında daha yenilikçi bir ortam olduğu görüşü hakimdir. Fakat bu görüşün doğru olmadığını ispatlayan birtakım araştırmalar da mevcuttur. Bunlardan bir tanesi Elizabeth Behm-Morawitz ve Dana Mastro'nun yapmış olduğu araştırmadır. Yapılan araştırma göstermiştir ki, oyunlar halihazırda cinselleştirilmiş kadın karakterlerle doludur ve böyle bir video oyun

karakterini oynamak, kadınlara karşı daha az olumlu tutumlara neden olmaktadır. Bunlardan birincisi, cinselleştirilmiş karakteri oynamak, kadınların bilişsel yeteneklerine karşı daha az olumlu tutumlarla sonuçlanmıştır. İkinci olarak, kadın katılımcılar için cinselleştirilmiş karakteri oynamak, kadınların fiziksel yetenekleriyle ilgili daha az olumlu yargıların ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir. Özellikle cinselleştirilmiş karakteri oynayan kadınlar, kadınların erkeklere kıyasla fiziksel olarak daha az yetenekli olduğunu öne süren ifadelerle katılma eğilimindeyken, cinselleştirilmemiş karakteri oynayan kadınların bu tür iddialara katılma olasılığı daha düşük çıkmıştır. Bu, cinselleştirilmiş kadın kahramanın fiziksel olarak çok yetenekli olmasına rağmen, bu karakteri oynamanın daha fazla cinsiyet kalıpyargılarına yol açtığını göstermektedir (Behm Morawitz & Mastro, 2009, s. 819-820).

Yapılan bir diğer araştırma, *“bir erkek çocuk erkeklerin güçlü ve baskın olduğunu ve kadınların boyun eğdirilmesi ve kullanılması gereken nesneler olduğunu öğrenirse, bu fikirler gelişen sosyal vicdanında kökleşecek ve kadınlara yönelik tutum ve davranışlarını geniş ölçüde etkileyecektir”* tespiti ile sonuçlanmıştır. Aynı araştırmada, nesneleştirilmiş kadın video oyunu karakterlerine maruz kalan erkeklerin, herhangi bir grup içinde cinsel tacize karşı en hoşgörülü kişiler olduğu da ortaya çıkmıştır (Dill-Shackleford, Brown, & Collins, 2008, s. 1403-1406).

Yer verilen örneklerden anlaşılabilceği üzere oyun evrenindeki toplumsal cinsiyet birçok farklı açıdan ele alınabilmektedir. Cinsiyet eşitsizliğinin oyunlarda ne şekillerde ortaya çıkabildiğinin daha net anlaşılabilmesi için oyunları en genel haliyle “çevrimiçi oyunlar” ve “hikaye tabanlı oyunlar” olarak ikiye ayırmalı ve bu kategoriler özelinde oyunlardaki cinsiyetçilik incelenmelidir.

2.4.1. Çevrimiçi Oyunlar ve Cinsiyetçilik

Oyunların birden fazla kişi tarafından eşzamanlı olarak oynanabilirliği 1958 yılında çıkan ilk oyun Pong’a kadar dayansa da bir ağ aracılığıyla çevrimiçi olarak oynama imkanı da bir o kadar eskidir. İnternetin öncülüğünü yapan ve askeri amaçla 1960’ların sonlarında kurulan “ARPANET” (Advanced Research Projects Agency Network), daha sonraki adıyla ise “DARPANET” (Defense Advanced Research

Projects Agency), yalnızca askeri bir amaca hizmet etmekle kalmamış, üniversitelerdeki bilgisayarları birbirine bağlayan bir ağ görevi de üstlenmiştir. ARPANET'in yapısı, kullanıcıların bilgisayarlarını veya terminallerini merkezi bir ana bilgisayara bağlamasına ve gerçek zamana yakın bir sürede etkileşim kurmasına izin vermiştir (Waldrop, 2012). Çeşitli üniversitelerde kurulan bu ağ yalnızca bilgisayarlar arası iletişim kurmayı sağlamakla kalmamış, aynı ağ üzerinden oyun oynama imkanı da sunmuştur. Ağa dahil olan üniversitelerden biri olan MIT, Greg Thompson'ın çalışmaları sayesinde ilk defa çevrimiçi bir oyun deneyimine ev sahipliği yapmıştır. Aynı zamanda ilk FPS oyun olma özelliğini de taşıyarak Guinness Rekorları arasında yerini alan “Maze War” isimli oyun, 1974 yılında ARPANET üzerinden oynanan ilk oyun olmuştur. O dönem ARPANET'teki tüm veri trafiğinin yaklaşık yarısının MIT ve Stanford Üniversitesi'ndeki öğrenciler arasında Maze War oynanması ile gerçekleştiği iddia edilmiştir (guinnessworldrecords.com).

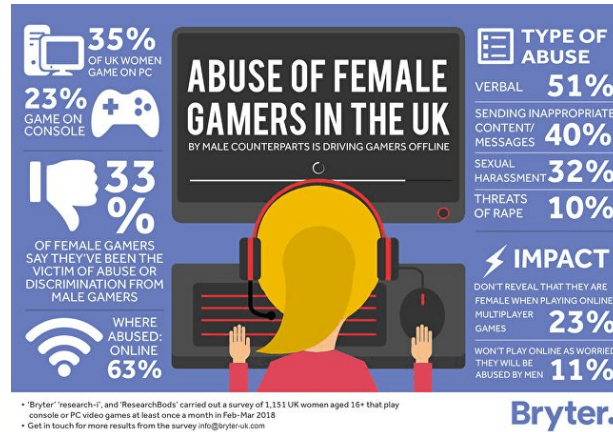
İnternet henüz evlere girip bugünkü anlamını kazanmamışken ilk ağ tabanlı 3 boyutlu oyun olmayı başaran Maze War, kendisinden sonra gelecek oyunlar için de öncü görevi görmüştür. ARPANET'in günümüz internet formuna dönüşümü ve ev bilgisayarlarına bağlanmasıyla doğru orantılı olarak çevrimiçi oyunların yapımı da hız kazanmıştır. Maze War'dan 19 sene sonra, 1993 yılında piyasaya sürülen “DOOM”, bu alanda çığır açan oyunlardan biri olmuştur. Üç boyut içeriğinin 2D olarak değil 3D olarak hazırlanması ve bu sayede içinde bulunulan alanın her açıdan görülebilmesi oyunu o günkü teknoloji ile gerçeğe en yakın halinde sunmayı başarmıştır (Tan, 2017, s. 125).

Gelişen oyun motorları, gerçekçiliği her gün daha da artan grafikler ve başka oyuncular ile etkileşim imkanı sayesinde, çevrimiçi oynayan oyuncu sayısı giderek artmaktadır. Özellikle COVID-19 pandemisi sonrası kişilerin kısıtlanan sosyalleşme ihtiyacını karşılamak ve bunun yanı sıra bireysel olarak da ne yapacakları üzerinde seçim yapma duygusu sağlaması açısından oyunlar, son zamanların en popüler aktivitelerinden biri haline gelmişlerdir. Tüm ihtiyaçları karşılayacak şekilde tasarlanmamış olsalar dahi, oyuncular için gerçek hayattan kaçtıkları birer mola yeri gibi oldukları belirtilmektedir (bbc.com).

Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu (The Interactive Software Federation of Europe, ISFE) tarafından yayınlanan “Key Facts 2020” raporunda, 2020 yılı itibarıyla Avrupalı oyuncuların %45’inin kadın olduğu görülmektedir. Aynı rapor, kadınların %86’sının tek oyunculu modları tercih ettiğini, çevrimiçi modlarda oynamayı tercih eden kadınların oranının ise %23 olduğunu göstermektedir (ISFE: Europe's Video Games Industry, 2020, s. 12). Kadınların çevrimiçi oyunlarda oynama oranının bu kadar düşük olmasının çeşitli araştırmalar neticesinde ortaya çıkmış olan sebebi, kadın oyuncuların oyun sırasında çeşitli şekillerde cinsiyetçiliğe maruz kalmaları olarak belirlenmiştir.

Bu araştırmalardan bir tanesi, İngiliz araştırma firması Bryter tarafından yapılan araştırmadır. Araştırma şirketinin 16 yaş ve üzeri 1151 kadın oyuncu ile yaptığı araştırmaya göre; her üç kadın oyuncudan biri çevrimiçi oynarken cinsiyet ayrımcılığına maruz kalmaktadır. Kadın oyuncuların yarısından fazlasının sözlü tacize uğradığı, %40’ının müstehcen mesajlar aldığı, %32’sinin cinsel tacize uğradığı ve 1151 kadın oyuncunun %10’unun çevrimiçi oynarken tecavüzle tehdit edildiği; araştırmanın diğer önemli bulgularındandır. Taciz ve hakareten kaçınmak için, araştırmaya katılan kadın oyuncuların %23’ünün çevrimiçi ortamda kadın olduklarını gizledikleri ve %11’inin ise bir daha oynamamayı tercih ettiği ortaya çıkmıştır.

Resim 2.3: Bryter şirketi tarafından yapılan "İngiltere'deki kadın oyuncuların istismarı" araştırması



(Kaynak: <https://segmentnext.com/2018/06/06/research-one-in-3-female-gamers-face-gender-discrimination-32-deal-with-sexual-harrasment>)

Veriler ayrıca kadınların %27'sinin haftada 16 ila 20 saat oynadığını ve %25'inin haftada 20 saatten fazla oynadığını göstermiştir. Video oyunlarında kadınların aşırı cinselleştirilmesi süregelen bir tartışmadır ve ankete katılanların %71'inin video oyunlarının kadın karakterleri aşırı cinselleştirdiğini düşündüğü ortaya çıkmıştır. Kadınların yarısından fazlası bu sektörün kadınları sıcak karşılamadığını düşünse de araştırmaya katılan kadınların %41'inin aksi şekilde düşündüğü araştırma sonuçları arasında yerini almıştır. Fakat bu orandan daha fazla olarak, kadınların %62'si şu anda oyun endüstrisinde kadınların iyi temsil edilmediğini belirtmişlerdir.

Bryter firması tarafından sağlanan bilgiler, kadın oyuncular için çevrimiçi ortamda bulunmanın ne kadar zor olduğunu göstermektedir. Ancak çevrimiçi taciz yalnızca kadın oyuncularla sınırlı değildir. Erkeklerin de benzer sorunlarla karşı karşıya olduğu bilinmektedir. Tacizin ağırlıklı olarak kadınlara karşı olsa da cinsiyet gözetmeksizin var olmasının sebebi ise oyunlardaki toksik¹⁹ ortamlara bağlanmıştır. Yapılan araştırmada “League of Legends”, “DOTA 2” ve “Counter-Strike” gibi oyunlar, en toksik topluluğa sahip olan oyunlar arasında gösterilmiştir. Herkes için pozitif bir ortam sunulabilmesi noktasında denetimlerin arttırılması gerekliliği öne sürülmüştür (segmentnext.com).

Susan Luckman tarafından ortaya atılan "*Siber alan, cinsiyetçi bireyler tarafından inşa edildiği ve kadınların boyunduruk altına alınmasını güçlendiren şekillerde tasarlanıp yine bu kişiler tarafından erişildiği için toplumsal cinsiyetin sosyal yapısından kaçamaz*" görüşü, bugün kadınların var olma savaşı verdikleri çevrimiçi dünyaya ayna tutar niteliktedir. Karar sürecinin arkasında olan, hedef kitlelerinin istediğini düşündüklerini yaratan üreticiler genellikle erkeklerdir ve kadınlar tasarım sürecinden uzaktır. Çevrimiçi oynamayı tercih eden oyuncular da genellikle erkektir. Bu nedenle, çoğunlukla erkekler çevrimiçi oyun endüstrisini şekillendirmekte, tasarlamakta ve karar vermektedir (Hülür & Kayıhan, 2020, s. 26).

Çevrimiçi oyunlardaki cinsiyetçiliği araştıran çalışmalar genellikle üç sorun etrafında toplanmaktadır. Bunlardan ilki, oyunlardaki kadın karakterlerin az olması ve

¹⁹ Oyun evreninde toksik olma durumu (ing. toxic), ortam ya da davranış açısından negatif bir takım durumlarla ilgilidir. Genellikle siber zorbalık, hakaret ve küfür, hile gibi davranışlar ya da bunların bulunduğu ortamlar toksik olarak adlandırılmaktadır.

mevcut karakterlerin ise doğru temsil edilmemeleri üzerinedir. Eugene F. Provenzo tarafından ilk olarak 1991 yılında yapılan ve daha sonra çeşitli yıllarda tekrarlanan araştırmaların sonuçları göstermiştir ki; kadınlar, erkeklerden daha düşük bir rol oynayan ve en ezilen grup olarak tanımlanmaktadırlar (Rajkowska, 2014, s. 15). Oyunlardaki kadın karakterlerin klasik davranışı; kahraman tarafından temsil edilen bir erkeğe itaatkar olmak ve sadece kadınsı cinsiyete dayatılan sosyal yapıyı yerine getirmektir (Bristot, Pozzebon, Frigo, Canal, & Carraro, 2019, s. 8). Çevrimiçi oyunlarda farklı isimlerde (örn. sağlıkçı, destek, şaman) tasarlanan karakterler genellikle kadındır ve amaçları erkek olarak tasarlanan kahramanları desteklemektir.

Çalışmalarda ortaya çıkan bir diğer başlıca sorun, kadın bedeninin cinsel bir obje haline getirilmesidir. Kadınların oyunlarda yeterince yer almamalarından şikayetçi olan kadın oyuncular, var olan kadın karakterlerin ise yalnızca bedensel olarak ön plana çıkarılmalarıyla karşı karşıya kalmaktadırlar. Çünkü oyun üreticileri cinselleştirilmiş kadın imajının teşvik edildiği bir ortam yaratmaktadır. Bunun sebebi ise oyun endüstrisinin ürünlerini satmak, daha fazla insana ulaşmak ve kar elde etmek istemesidir. Nesneleştirilmiş kadının imajı da satılacak bir şey olarak görülmektedir (Hülür & Kayıhan, 2020, s. 26). Kadın imajı negatif anlamda imgeleştirilirken erkek imajı ise pozitif anlamda imgeleştirilmektedir. Kadın karakterler gerçekçi olmayan, erkekler tarafından arzulandığı düşünülen ve medyada ticari kaygılarla markalar tarafından dayatılan güzellik algısına uygun vücut ölçülerinde tasarlanmaktadır. Uzun boy, büyük göğüsler, ince bir bel ve çoğu zaman yalnızca cinsel organları kapatan kıyafetler; kadın karakter tasarımında en çok tercih edilen öğelerdir. Erkek karakterlerin tasarımında ise bariz bir güç imgesi vurgulanmaktadır. İri ve aşırı kaslı bir vücut, erkek kahramanların öne çıkarılan başlıca fiziksel özelliklerini oluşturmaktadır.

Vurgulanan son sorun ise Brytek'in araştırmasında yer aldığı üzere kadınların kendi kimlikleri ile çevrimiçi ortamda var olabilme sorunlarıdır. Yeterince ya da doğru şekilde temsil edilmediğine inanan ve kendi cinsiyetinden bir karakter seçmek istediğinde bedeninin hiper cinselleştirilmiş bir temsiline maruz kalan kadın oyuncular, bu unsurlara ek olarak bir de erkek oyuncular tarafından kendilerine uygulanan taciz ve şiddetle karşı karşıya gelmektedirler. Tarihteki cinsiyet rolleri

farklılıklarına rağmen kadınlar ve erkekler şu anda aynı pozisyonlar ve ödüller için rekabet etmektedirler. Modern rekabet ortamı, bireysel statünün büyük ölçüde fiziksel farklılıklarla ilgili olmayan performans ölçütleriyle belirleneceği şekilde değişmiş durumdadır. Bununla birlikte, hiyerarşi algılarındaki cinsiyet farklılıkları, kadınların rekabetçi senaryolarda yaşadıkları artan düşmanlık potansiyelini açıklamaktadır. Fiziksel farklılıkların önemsiz olduğu çevrimiçi ortamlarda, kadınlar erkeklere oranla dört kat daha fazla olumsuz yorumlar almaktadırlar (Rose & Kuznekoff, 2012). Erkek egemen kabul edilen ya da kadınların kimliklerini gizlemeleri sebebiyle erkeklerin ezici bir çoğunluk oluşturduğu düşünülen bu dijital ortam, kadınların profesyonel iş gücünün azını temsil edebileceği mevcut çalışma ortamlarından farklı olmayan bir ortamla benzerlik göstermektedir. Bunun yanı sıra, kadınların tarih boyunca alışkın olduğu; dolaylıdan ziyade açık, baskın, hiyerarşik rekabete ek olarak, dijital açıdan da erkek egemen bir ortama girmeleri gerçeğini ifade etmektedir.

Kadınların çevrimiçi oyun sırasında uğradıkları cinsiyetçilik ve bununla mücadele edebilmek için uyguladıkları stratejiler Amanda Cote tarafından yapılan bir araştırmada şöyle kategorilendirilmiştir (Cote, 2017):

- *Yabancılardan Kaçınma* – Çok oyunculu oyun sırasında sorunlardan kaçınmanın en yaygın yollarından birinin yabancılarla oynamaktan kaçınma stratejisi olduğu ortaya çıkmıştır. Kadınlar, yabancı erkek oyuncularla oynadıkları zamanlar olduğu gibi; onlarla flört ettiklerini düşünmeyecekleri, cinsiyetlerinden başka bir şey bilmeden açık bir şekilde cinsel yorumlar yapmayacakları kişilerle yani arkadaşlarıyla oynayarak güvenli limanda kalmayı tercih etmektedirler. Arkadaşlarıyla oynamanın onları istenmeyen durumlara maruz bırakmayacağını savunmaktadırlar.
- *Cinsiyet Kamufajı*
 - *Karakter Stratejileri* – Tacizi önlemenin bir başka popüler yöntemi de cinsiyet kamufajıdır. Cinsiyetin oyun sırasında ortaya çıkmamasını sağlamak için kullanılan çeşitli stratejilerden bir tanesi de ekran adlarında cinsiyetten bağımsız, nötr bir isme sahip olmak olarak belirlenmiştir. Araştırmaya katılan kadın oyuncular, kadın karakter olarak oynasalar bile, erkeklerin büyük bir kısmı da kadın

karakterler ile oynadığından cinsiyetlerini oyun karakterleri ile değil avatarları ile (kullanıcı adı, profil fotoğrafı vb.) sakladıklarını belirtmişlerdir.

- *Ses Stratejileri* – Katılımcılar ayrıca, seslerini dolayısıyla cinsiyetlerini gizlemek için tanımadıkları oyuncularla oynarken mikrofon kullanmaktan ve sesli sohbetten kaçındıklarını ifade etmişlerdir. Oyundaki sesli sohbetin yararı, ekip üyeleriyle iletişim kurmanın ve yardımı koordine etmenin daha hızlı bir yolu olmasıdır, ancak kadınlar için her zaman bu şekilde işlememektedir. Kadın oyuncular yardım istediklerinde, erkek takım arkadaşlarının bir kızı duymanın sürprizini yaşaması üzerine bazen karakterlerinin veya ekibin kayıp yaşayabileceği noktaya geldiğini belirtmişlerdir. Bu nedenle, birçok kadın mikrofonlardan tamamen kaçınmayı ve hatta bazen sesli sohbet gerektiren oyun stillerinden kaçınmayı daha kolay bulmaktadır.

- *Beceri ve Tecrübe Dağıtımı* – Kadın oyuncular kadın olduklarını açıkladıklarında, stratejileri, tacizden kaçınmaktan veya durdurmanın yollarını bulmaktan geçmektedir. Bu noktada birçok kadın, beceri ve deneyimlerine güvenmektedir. Araştırmaya katılan kadınlardan bazı katılımcıların becerilerini agresif bir şekilde kullandığı ortaya çıkmıştır. Bunu, diğer oyuncular cinsiyetlerinden rahatsız olduklarında, bunun kıskançlıktan olduğunu söyleyerek onlara karşı saldırıda bulunmakta ve bunu yaparak beceri düzeyleriyle olan olumsuz geçmişlerini aştıklarını belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar ise; yeteneklerini kasıtlı olarak göstermek yerine, taciz eden oyuncuları görmezden gelmekte ve onlardan kaçınmaya çalışmaktadırlar. Saldırgan oyuncuların kadınların kendilerinden daha iyi bir performans gösterdiğini fark ettiklerinde, çoğu olumsuz davranışlarına son vererek özür dilediklerini belirten katılımcılar, yeterince iyi olmanın kendilerini tacizden koruyacağını savunmuşlardır. Bu stratejinin olumsuz bir yönünün olduğu da katılımcılar tarafından özellikle vurgulanmıştır. Birçok katılımcı, eğer en iyilerden biri değilse, oyunda güvenli bir yeri olmadığını hissetmiş ve eğlenemez hale gelmiştir. Yüksek bir seviye veya

elde edilmesi zor bir teçhizat gibi, yeteneklerinin somut bir kanıtı olmadıkça, kadın oyuncuların her zaman şüphe edilmekte ve bu da kadın oyuncular için baskı unsuru haline gelmektedir.

- *Kişilik Stratejileri* – Son başa çıkma yöntemi, kadın oyuncuların sıklıkla başvurdukları bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Bazı kadın oyuncular, tacizi durdurmak için kasıtlı olarak agresif bir kişiliğe bürünmektedirler. Katılımcılar, hem karşı tarafa hakaret edebildiklerini hem de kendilerine karşı yapılan hakareti kabul edebildiklerini gösterdiklerinde, erkeklerin onlara daha fazla saygı duyduğunu iddia etmişlerdir. Bu gerçekleştiğinde, hakaretler durmuş ya da ciddi tacizden daha şakacı bir yapıya dönüşmüştür. Aynı zamanda alaycı olmanın da benzer bir sonuç verdiği ortaya çıkmıştır. Bu strateji, şakayı anlamayan tacizcileri kişiden uzaklaştırırken, komik bulanların da müttefik olarak kazanılmasının önünü açmıştır. Tacizle başa çıkmak için bürünmüş daha agresif kişilikler, erkeklerin, kadınların da tutum ve davranış noktasında onlar gibi olabileceğinin farkına varmalarını sağlamaktadır.
- *Popüler Olmayan Alternatif Stratejiler* – Tercih edilen dört popüler stratejiye ek olarak, katılımcılar daha az popüler ve daha tartışmalı olan üç farklı stratejiden daha bahsetmişlerdir.
 - Bunlardan ilki, tacizcileri engellemek için teknik çözümler kullanmaktır. Birçok oyun arayüzü, istenmeyen oyuncuları susturma (mute) seçeneğine sahiptir. Fakat bu seçenek, oyunun seyrini de etkilediğinden çoğu zaman yarardan çok zarara sebep olmaktadır. Bu tür teknik çözümler, oyuncular için çözümlenden daha fazla soruna neden olmaktadır. Özellikle de birçok oyun oyuncuların yeni bir karakter ile yeniden oyuna başlamasına ve tacizlerini yeni karakter ile sürdürmelerine izin vermektedir. Bu sebeple “engelleme stratejisi”, kalıcı bir çözüm haline gelememiştir.
 - Tacizcileri uzaklaştırmak için bir erkeğin yardımına güvenmek, sadece son çare olarak kullanılan ve popüler olmayan ikinci bir seçenek olmuştur. Tacizcilerin uzaklaştırılmasına yardım etmeleri

için kocalarına veya erkek arkadaşlarına güvendiğini belirten katılımcılar mevcuttur. Diğer katılımcılar, özgür birer kadın olduklarını ve korunmak için bir erkeğe ihtiyaç duymadıklarını belirtmişlerdir. Tacizle başa çıkabilmek için, bir erkeğe güvenmek yerine kendilerine güvenmeyi tercih etmişlerdir.

- Katılımcılar tarafından mevcudiyeti belirtilen fakat kullanılmayan son strateji ise erkek oyuncularla flört etmek olmuştur. Katılımcıların tamamı bunun acınası bir durum olduğunu ve gerçek anlamda tacizi önlemediğini ifade etmişlerdir. Bu stratejiyi kullanan kadınlara şahit olan katılımcılar, kadınların oyun becerilerinden çok dişiliklerini kullandıklarını fark etmişlerdir. Erkek oyuncuların dikkatini cinsel olarak çeken kadın oyuncular, erkek oyuncuların gözünde “birlikte daha çok vakit geçirilmek istenen, dikkati çekilmeye çalışılan kadın” sıfatını kazanıyorlardı. Böylelikle tacize uğramıyor, aksine erkeklere “arzu ettikleri şeyi” verdiklerinden, el üstünde tutuluyorlardı. Katılımcıların tamamı bunun kadınlığı aşağılayıcı bir yöntem olduğunu söylemiş ve oyun oynama niyetinin amacından saptığını belirtmişlerdir.

Cinselleştirilmiş kadın karakterlere maruz kalma ve bu durumun cinsiyet kalıpyargıları ile benlik kavramı üzerindeki etkilerini araştıran birden fazla çalışma göstermiştir ki; hem kadınlar hem de erkekler üzerinde olumsuz etkileri bulunmaktadır. Kadınlar için cinselleştirilmiş kadın kahramanı oynamak, cinselleştirilmemiş kadın kahramanı oynamaya veya hiç video oyunu oynamamaya kıyasla daha düşük öz yeterlilikle sonuçlanmaktadır. Çalışmalar, kadın karakterlerin cinselleştirilmiş görüntülerine maruz kalma sonucu düşük öz yeterlilik yaşayan kadın oyuncuların, gerçek dünyada başarılı olma yeteneklerine olan güveni azaltabileceğini göstermektedir. Bu, özellikle güçlü kadın medya modellerinin cinselleştirilmesinin, fiziksel güç, bağımsızlık gibi birçok karşıt stereotipik özellik sergileyen bir kadın karaktere maruz kalmanın potansiyel olarak olumlu etkilerini ortadan kaldırabileceği fikrini desteklemesi bakımından özellikle dikkate değerdir. Kadınların benlik duygularını olumsuz etkileyebileceği ise ortaya açık şekilde konulmuş olan çalışma

sonuçlarından bir diğeridir. Karakterin cinselleştirilmesinin kadını sınırlandırması ve cinselleştirilmiş bedenini en belirgin özelliği yaparak gücünü kısıtlaması nedeniyle olmuş olabileceği bulgular arasındadır. Dahası, bu bulgu geleneksel medya etkileri alanındakilerle tutarlıdır ve medyada idealize edilmiş kadın imajlarına maruz kalmanın öz-değer duyguları üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır (Behm Morawitz & Mastro, 2009, s. 819). Keyif almak ve hoşça vakit geçirmek amacıyla oyuna giren fakat bedensel ve karakter rolü açısından her şekilde sınırlanmış hisseden kadınlar, yaşadıkları çeşitli tacizler sonucu ruhsal olarak da olumsuz etkilenmektedirler. Gerçek hayatta hiyerarşik yapılar sebebiyle iş yerleri vb. alanlarda *alt sınıf* oldukları hissettirilen ve hak ettikleri değeri alamayan (ya da almak için karşıt cinsinden daha fazla çabalaması gereken) kadınlar, gerçek hayattan kaçış noktası olarak gördükleri video oyunlarında da benzer muameleye hatta daha fazlasına maruz kalmaktadırlar. İnternetin sunmuş olduğu anonim yapıya güvenilerek uygulanan tacizin dozu da çoğu zaman gerçek hayattakinden daha fazla olabilmektedir.

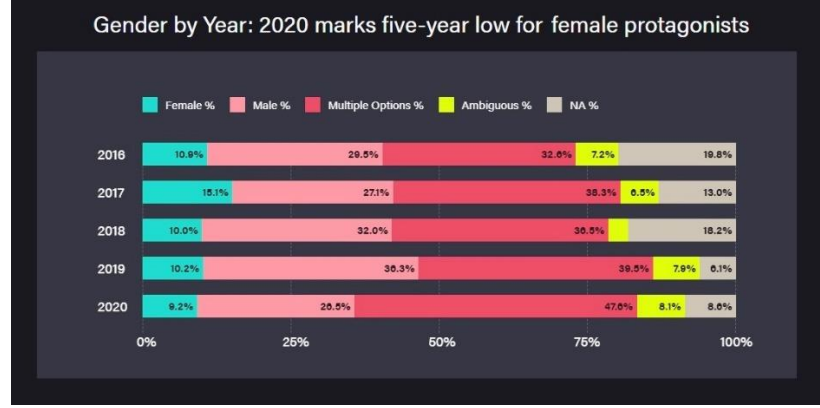
Video oyun görüntüleri ve hikayeleri, oyuncuların sosyal dünyalarının dinamik bir parçasıdır ve ne yapmaları ne düşünmeleri ve ne hissetmeleri hakkında bilgi sağlamaktadırlar. Belirli bir saatten az oynayan oyuncular dahi video oyunlardaki cinsiyet kalıpyargılarına aşınadır ancak aynı zamanda tutumlarının ve davranışlarının bu klişelere maruz kalmaktan olumsuz etkilendiğine inanmamaktadırlar. Video oyunlardaki toplumsal cinsiyet ve şiddet üzerine araştırmalar yapan Dill'in analizleri, cinselleştirilmiş kadın karakterlere maruz kalan erkeklerin araştırma sırasında gösterilen çeşitli cinsel tacizlere daha fazla tolerans gösterdiğini ortaya koymuştur. Araştırmadan çıkan sonuç, nesneleştirilmiş kadın imajına oyunlarda maruz kalan erkeklerin, cinsel tacize karşı en hoşgörülü olan grup olması olmuştur.

2.4.2. Hikaye Tabanlı Oyunlar ve Cinsiyetçilik

Hikaye tabanlı oyunlar, çevrimiçi oyunlardan farklı olarak başka oyuncularla etkileşime geçilemeyen, hikaye örgüsü ve sonu önceden belirlenmiş oyunlardır. Oynanabilen karakterler sınırlı sayıda, çoğunlukla yalnızca bir tanedir. Bu karakterler ise genelde erkektir. Günümüzde kullanımı en yaygın olan oyun istemcisi “Steam”de

“kadın karakter” (female protagonist) etiketi mevcuttur. Kadın karakter özelinde oluşturulan bu etiket Steam platformunda birden fazla tartışma başlığının açılmasına sebebiyet vermiştir. Bunun sebebi ise; erkek karakterler özelinde bir etiket yer almazken kadın karakterler için cinsiyet belirtme gereği duyulmasıdır. Tartışma başlıklarına yazılan yorumlar cinsiyet eşitliği/eşitsizliğinden aşırı cinsiyetçiliğe ve hatta kadın düşmanlığına kadar çok geniş bir yelpazede yer almaktadır. Oyuncuların bazıları karakterin cinsiyetinin önemsiz olduğunu ve asıl önemli olanın oynanış, grafik ve hikaye gibi unsurlar olduğunu belirtmişlerdir. Kadın karakter etiketinin mevcut erkek egemen oyun tasarımlarından kaynaklandığını ve oyunların çoğunun erkek karakterden ibaret olduğunu, bu sebeple kadın karakter konusunda yapılan bu girişimi yadırgamadıklarını belirtilen oyuncular da vardır. Cinsiyet eşitliğini savunan fakat mevcut ortamın bu eşitliği sağlamaması sebebiyle pozitif ayrımcılığın yapılması gerektiğine inanan bu oyuncuların sayısı da oldukça fazladır (steamcommunity.com). Oyuncuların çoğunluğunun hemfikir olduğu bu unsur, yapılan araştırmalarla da doğrulanmıştır. Kadınlar dünyadaki tüm oyuncuların neredeyse yarısını oluştururken, ana kahraman olarak kadınlar oyunlarda eşit bir şekilde temsil edilmekten uzaktır. Yakın tarihli bir raporda, “Verve Search” şirketi tarafından cinsiyet temsiline zaman içinde nasıl değiştiğinin tespiti amacıyla son beş yılda (2016-2020) 2.500'den fazla video oyunu analiz edilmiştir. Yapılan araştırma, 2020'de piyasaya sürülen 10 oyundan 1'inden azının 2016'ya kıyasla daha düşük kadın kahramana sahip olduğunu göstermiştir. 2020'deki tüm oyunlar incelendiğinde, yalnızca %9,2'sinin kadın kahraman içerdiği ve bu sonucun ise son beş yılın en düşük oran olduğu açıklanmıştır. 2016'dan beri piyasaya sürülen tüm oyunların %30,6'sında bir erkek kahraman bulunurken, sadece % 11,4'ünde kadınlar yer alabilmiş, bu sonuç erkek karakterlerin sayısının kadın kahramanlara olan oranının neredeyse 3 kat olduğunu ortaya çıkarmıştır (g-mnews.com).

Resim 2.4: Oyunlardaki cinsiyet dağılımının 5 sene içindeki değişimi



(Kaynak: <https://g-mnews.com/less-number-of-female-protagonists-in-video-games/>)

Yayınlanan tabloda oyunlardaki cinsiyet dağılımının 5 sene içindeki değişimi gösterilmiş, cinsiyetler; kadın, erkek, çoklu seçenek, belirsiz ve karakter bulunmayan olarak 5 başlıkta kategorilendirilmiştir. Kadın ve erkek kategorileri, oyunda yalnızca bir cinsiyetin oynanabildiği oyunları ifade ederken; çoklu seçenek kategorisi cinsiyet seçiminin yapılabilirdiği oyunları ifade etmektedir. Belirsiz kategorisi, açıkça erkek veya kadın olarak sunulmayan kahramanlardır. Son olarak “NA” ile gösterilen ve “karakter bulunmayan” olarak isimlendirilebilecek kategori, bir şehir kurma oyunu gibi ayırt edilebilir bir kahramanın olmadığı bir oyunu belirtmektedir. Toplamda 2536 oyunun incelenmesi ile elde edilen tabloda, tek başına kadın karaktere sahip olan oyunların oranının düşük olduğu hatta 2020 yılının önceki senelerden de düşük bir oranda kaldığı görülebilmektedir. Araştırmanın sonuçları, Steam tartışmalarında birçok oyuncu tarafından kabul gören oyunların erkek egemen bir yapıda olduğu anlayışını doğrular niteliktedir.

İlımlı yorumların aksine, kadın karakter etiketinin erkekleri satın almadan önce *uyarmak* amaçlı konulduğunu savunan ve hatta bu etikete sahip oyunların feministler tarafından propaganda yapma amacıyla tasarlandığını öne süren yorumlar da mevcuttur. Kadının ana kahraman olduğu bir oyunu asla oynamayacağını belirten cinsiyet fanatizmine sahip oyuncular da tüm yorum yapan oyuncular arasında bir diğer dikkat çeken oyuncu türüdür. Fanatizm veya düşmanlık boyutunda olmasa da, kişilerin kendi cinsiyetlerinden bir karakterle oynamayı özellikle tercih ettikleri bir başka

araştırma ile ortaya çıkmıştır. Yaşları 11 ila 18 arasında değişen 1583 çocuk ile 2014 yılında yapılan araştırma, kız çocuklarının özellikle kadın karakterlerle oynamayı tercih ettiğini ortaya koymuştur. Ortaokul ve lise öğrencileri ile gerçekleştirilen bu çalışmada; erkek karakterlerle oynamayı tercih eden erkek ortaokul öğrencileri oranı %59, erkek lise öğrencileri oranı %39 iken, kadın karakterle oynamayı tercih eden kız ortaokul öğrencileri oranı %46 ve kız lise öğrencileri oranı %60'dır (polygon.com).

Rol yapmaktan hoşlanan erkek oyuncuların varlığı, çevrimiçi oyunlar özelinde bakıldığında kadın karakterle oynayan kişilere erkek oyuncular tarafından daha fazla yardım edilmesi, kadın karakterlerin estetik bir görünüme sahip olmaları ve oyuncu için oyun keyfi sağlamasının yanı sıra göz zevkine de hitap etmesi gibi çok farklı açılara sahip yorumlar da bu başlıkların altında yer almaktadır. Kadın karakter etiketinin kaldırılması ya da erkek karakter etiketinin de eklenmesi gibi istekler oyuncular tarafından talep edilmektedir (steamcommunity.com).

Oyuncuların bu denli farklı yorumlarda bulunması oyun geliştiricileri ve yayıncılarının bazı noktalarda geri adım atmalarına ve satış kaygısı yaşamalarına sebebiyet vermektedir. Assassin's Creed serisinin yapımcısı Ubisoft, 2014 yılında çıkardıkları "Assassin's Creed Unity" oyununa 4 kişiye kadar eşli oynama özelliği koymuş fakat karakterler arasında kadın olmayacağını belirtmiştir. Ubisoft'un kreatif direktörü Alex Amancio, "*Animasyonların iki katı, seslerin iki katı, tüm bu şeyler ve görsel varlıkları ikiye katlıyor*" diyerek kadın karakterlerin ek prodüksiyona sebep olduğunu açıklamıştır (polygon.com). Bilindik oyun serilerinden "Life is Strange"ın geliştiricisi olan Dontnod'un kurucu ortağı Jean Maxime Morris ise, birçok yayıncının Life is Strange'deki kadın karakterlerin erkek karakterler ile değiştirilmesini uygun bulduklarını söylemiştir. Dontnod ise kadın kahramanlar ile bir sorunu olmayan Square Enix ile anlaşmış ve kadın karakterleri değiştirmeden oyunu 2015 yılında piyasaya sürmüştür (kotaku.com).

Yayıncıların ve yapımcıların kadın karakterler konusundaki çekincelerine rağmen 1996 yılından bu yana yüksek başarı sağlayarak popülerlik kazanmış, kadın karaktere sahip bir oyun serisi vardır; Tomb Raider. Çıkışından bu yana 35 milyondan fazla satarak "en çok satan kadın oyun kahramanı" ünvanı kazanmıştır. Böylelikle

serinin ana kahramanı olan Lara Croft, diğer kadın kahramanlardan daha çok oynanan bir kadın karakter olmuştur (houstonpress.com). Lara korkusuz, zeki, yetenekli ve baskın bir karakterdir. Fakat bu güçlü imajının yanında, aynı zamanda erkek oyuncuların gözlerine hitap edecek bir cinsel obje olarak tasarlandığı eleştirileri de maruz kalmaktadır. Söğü'nün bahsettiğı üzere Lara, nitelikleri ile değil; büyük göğüsleri, küçük şortları ve savunmasız görünümüyle sergilediğı çekici yan sebebiyle öne çıkmıştır (Söğü, 2020, s. 380). Kadınsı bedeninin yanı sıra bir erkek vücudunun gösterdiği yetenekleri sergilemesi sebebiyle Lara Croft karakteri hem nesne hem de kasıtlı yaratılmış bir obje karışımı olarak görölmektedir (Perreault, Perreault, Jenkins, & Morrison, 2016, s. 5)

Lara'nın güçlü yapısının nesneleştirilmiş bedensel sunumu ile gölgelenmesi durumu, birçok kaynakta ilk kadın karakter olarak yer alan 1986 yapımı Metroid oyununun kahramanı Samus Aran için de geçerlidir. Samus oyunun sonuna kadar cinsiyeti belli olmayan bir karakterdir. Oyun boyunca bir zırh kullanıyor olmasından ötürü, erkek zannedilmektedir. Serinin bir ortak yaratıcısı, Samus'un kadınlığını cinsel bir çekicilik olmaksızın temsil etme endişesi olduğundan bahsetmektedir. Oyuncu sadece oyunun sonunda Samus'un bir kadın olduğunu keşfetmekte, bu da oyuncuya bir ödöl olduğu anlamına gelmektedir. Fakat Samus'un kimliğı 3 farklı şekilde ortaya çıkmakta, hatta oyun çok kötü bir şekilde biterse açığa dahi çıkmamaktadır. Kimliğın ortaya çıkarılmasının ilk şartı, 3 ila 5 saat arasında süren oyunun kötü bir şekilde bitirilmesidir. Uzun bir oynanış içeren bu kötü son, beraberinde zırh başlığı çıkmış, uzun kahverengi saçlarının ve yüzünün görüldüğü bir Samus'u oyuncuya sunmaktadır. 3 saatten kısa bir süre içinde bitirilen oynanışta, zırhlı bütünüyle kaybolmakta ve Samus sadece pembe tek parça bir giysi içinde görünmektedir. Oyunun 1 saatten az bir sürede bitirildiğı sonlarda ise Samus yalnızca bikinili olarak görölmektedir (Bristot, Pozzebon, Frigo, Canal, & Carraro, 2019, s. 9)

Resim 2.5: Samus Aran'ın oyun içindeki farklı sunumları



(Kaynak: <https://steemit.com/gaming/@gabox/samus-aran-nintendo-s-heroine>)

Tomb Raider'dan Lara Croft, Uncharted'dan Chloe ve Nadine Ross gibi karakterler video oyunlarında güçlü kadın temsiline başlıca örnekleri olsa da, oyun oynayan kadınların %60'ı, oyunlarda yeterince güçlü kadın karakter olmadığını düşünmektedir. Kadınların %55'i ise kadınların video oyunlarında yeterince temsil edilmediğini ifade etmektedir (segmentnext.com). Kadınların sahip olduğu bu temsil kaygısı, yapılan araştırmalarla da doğrulanmıştır. Tıpkı çevrimiçi oyunlarda yaşanan temsil sorunu gibi, hikaye tabanlı oyunlarda da karakter tasvirleri ile ortaya çıkmaktadır. Erkek karakterler özellikle de aksiyonu yüksek oyunlarda daha sık ve daha çok görülmektedirler (Perreault, Perreault, Jenkins, & Morrison, 2016, s. 3). Çevrimiçi oyunlardaki *yardımcı kadın karakter* anlayışı hikaye tabanlı oyunlarda da mevcuttur. İlk olarak 1998 yılında piyasaya sürülen "Half Life" serisinin 2004 yılında çıkan oyunu "Half Life 2"de önemli bir yardımcı kadın karakter olan Alyx Vance karakteri vardır. Baş karakter Gordon Freeman'a diğer karakterlerden daha sık ve doğrudan yardım eden bu kadın karakterin 16 sene sonra, 2020 yılında kendisinin baş karakter olduğu "Half Life: Alyx" oyunu çıkmıştır. Başka bir güçlü yardımcı kadın karakter olarak, 2007 yılında Playstation 3 konsolu için piyasaya sürülmüş Uncharted isimli oyun serisinde ana kahraman olan Nathan Drake'in yanında en büyük yardımcılardan biri olarak karısı Elena Fisher-Drake yer almaktadır. Serinin 2017 tarihli son oyununda ise bu durum değişmiş ve erkek karakterin yerini iki kadın karakter almıştır. Popüler oyun serilerinde kadınların ana kahramanlar olarak yer almaları çıkışlarından çok daha ileri zamanlarda, günümüze yakın tarihlerde olmuştur. Bu durumun başka bir örneği olarak; 2007 yılında piyasaya sürülerek günümüze kadar

varlığını korumayı başaran ve ana karakteri suikastçı olan Assassin's Creed serisinde, 2012 yılına kadar olan bütün suikastçılar erkektir. İlk kadın suikastçı, serinin PS Vita için çıkarılan *spin-off*²⁰ oyunu "Assassin's Creed III: Liberation"da yer alan Aveline de Grandpré'dir. Ana serideki ilk kadın suikastçı ise 2015 yılında piyasaya sürülen ve Frye kardeşlerin hikayesini anlatan "Syndicate" oyunundaki Evie Frye'dır. Half Life serisinin Alyx Vance karakteri gibi, 2013 yılında Playstation 3 için çıkan "The Last of Us" oyunundaki Ellie karakteri de sonradan oyunu çıkan fakat ilk oyunda ikinci karakter rolünde olan bir karakterdir. 2020 çıkışlı serinin devam oyunu olan "The Last of Us Part II"de Ellie oyunun ana karakteri olmuştur.

Yan karakterlerini sonradan ana karaktere dönüştüren ya da yeni ve kadın olan karakterleriyle hikayenin seyrini değiştiren oyun serilerinin yanı sıra, kadın karakter ile piyasaya çıkan oyunlar da vardır. Tıpkı Tomb Raider gibi, 2008 yılında çıkan "Mirror's Edge" serisi, 2009 çıkışlı "Bayonetta" serisi, 2017 çıkışlı "Horizon Zero Dawn" serisi ve 2019 çıkışlı "Control" oyunu, en bilindik örneklerdendir. Oyunların tarihsel gelişimine bakıldığında her ne kadar kadın karakter kullanımı 1985 yılında başlamış olsa da günümüz itibarıyla, araştırmaların da doğrulaması ile, kadın karakterlerin ana karakter olarak kullanımının hala pek yaygın olmadığı söylenebilmektedir.

2.5. Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Araştırmaları

Video oyunları, çeşitli platformlar aracılığıyla evlere girmeyi başardığı 70'li yıllardan bu yana kitleler üzerinde dönüştürme ve manipülasyon etkisine sahip olmuştur. Cinsiyet rolleri ve kadın – erkek algısı, oyunların içinde barındırdığı toplumsal, kültürel ve ideolojik mesajlardan en önemli iki tanesidir. Kan, Binark'a atıf yaparak bunu, "*promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrilerinden biri olan etkileşim özelliğine sahip yeni medya aracı bilgisayar oyunlarında, ataerkil sistem teknoloji dolayımı kendini gerçekleştirmekte ve yeniden üretilmektedir*" olarak

²⁰ Medyada spin-off (yan ürün), orijinal çalışmadan daha fazla ayrıntıya ve farklı yönle odaklanan, halihazırda var olan çalışmalardan türetilen bir radyo programı, televizyon programı, video oyunu, film veya herhangi bir anlatı çalışmasıdır. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Spin-off_\(media\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Spin-off_(media)) Erişim Tarihi: 26.11.2020)

açıklamaktadır (Kan, 2012, s. 52). Bu noktada oyunların, oyun türüne göre birbirinden farklı toplumsal cinsiyet mesajları ürettiğini de söylemek yerinde olacaktır. Hikaye tabanlı oyunlar görsel açıdan cinsiyetçilik üretmekte ve bunu kadın karakterlere atadığı roller (genelde ana karakterin yardımcısı roller) ile desteklemektedir. Çevrimiçi oyunlarda ise cinsiyetçilik, hikaye tabanlı oyunlardakine ek olarak bir de kişilerarası etkileşimle meydana gelmektedir.

Özellikle çevrimiçi oyunlarda yaşanan cinsiyetçilik, sosyal medyanın gelişimi sonrası literatüre kazandırılan “siber zorbalık (cyberbullying)” ile açıklanmaktadır. Siber zorbalık, *“belirli bir kişinin veya grubun başkalarına zarar vermek için bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmasıyla gerçekleştirilen, kasıtlı ve düşmanca davranışlardan oluşan bir tür zorbalık”* olarak tanımlanmaktadır (Seçkin akt. Sezer & Tunçer, 2021, s. 182). Çevrimiçi oyunlarda yaşanan bu siber zorbalığın siber kurbanları ise ağırlıklı olarak kadın oyuncularlardır. Oyuncuların neden cinsiyetlerine göre kategorize edildiğini ve cinsiyetleri sebebiyle hedef olarak gösterildiklerini, kültür tarihçisi Carly A. Kocurek (2015); meşru arcade oyunlarına yönelik girişimlerin, video oyunu yarışmalarının yükselişinin, oyunların ahlaki etkisi etrafındaki kültürel kaygıların, erkeklerin teknolojiyle uzun süredir devam eden ilişkilerinin ve daha fazlasının, oyunların ilk yıllarında, 1970'lerde ve 1980'lerde erkek oyuncu kimliğini kadın oyuncu kimliğinden daha belirgin hale getirmek için çalıştığını savunarak açıklamaktadır (akt. Cote, 2020, s. 7). Video oyunlarının yaratılan algı sonucu “erkek işi” olarak görülmesi, toplumda genel kabul görmüş cinsiyet rolleriyle doğrudan alakalıdır ve bu sebeple oyun oynayan kadınları hedef haline getirmektedir.

Video oyunlarının nispeten yeni bir alan oluşu, kişiler üzerindeki etkilerine dair yeni bir tartışma başlamasına sebep olmuştur. Örneğin, son yıllarda artan terör saldırıları ve bu saldırıları gerçekleştiren saldırganların yaşlarının giderek düşmesi, kamuoyunda “Oyunlar şiddeti mi tetikliyor?” endişesini meydana getirmiştir. Balkaya ve Çatak (2016) bunu, bilgisayar oyunlarının motor, duyuşsal ve bilişsel beceride faydalı yönlerinin kabul edilmesine rağmen, bilgisayar oyunlarına ve oyun oynamaya karşı hala bir tür damgalamanın var olması ve *“insanları üretken çalışmalardan alıkoyan ve onları şiddete eğilimli hale getiren bir zaman kaybı”* eleştirilerinin sürmesiyle açıklamaktadır (s. 34-35). Özellikle 15 Mart 2019 tarihinde Yeni

Zelanda’da meydana gelen saldırıda, teröristin saldırıyı adeta oyun oynarmış gibi kameraya alarak canlı yayınlaması, okların video oyunlarına yöneltilmesine sebep olmuştur. Bu sebeple oyunlardaki şiddet oranı ve etkileri, siber zorbalık ve toplumsal cinsiyet rolleri ile cinsiyetçiliğin üretimi; oyunlar üzerine yapılan araştırmaların yeni bir kolu haline gelmiştir. Yapılan araştırmalarda; mekan-cinsiyet ilişkisi, toplumsal cinsiyet rolleri ve söylemsel - dilsel analiz gibi temaların cevaplarının bulunması hedeflenmiştir.

2.5.1. Halo 3 – Kasumovic ve Kuznekoff

Yapılan çalışmalardan ilki; Kasumovic ve Kuznekoff’un 2015 yılında “Halo 3” oyunu üzerinden yaptığı araştırmadır. Araştırmacılar, video oyunlarının biyolojik ve sosyal olarak oluşturulmuş rekabetçi ortamları mükemmel bir şekilde harmanlayarak, cinsiyetler arası rekabetin insanlardaki bireysel davranışları ve tutumları nasıl şekillendirdiğini araştırmak için eşsiz bir fırsat sunduğunu ifade etmektedirler. Anekdot temelli kanıtların gösterdiği üzere erkeklerin kadınlardan daha fazla çevrimiçi rekabetçi oyunlar oynadıklarını (veya en azından kadınların oynarken konuşmaktan kaçınabileceğini) öne sürerek bazı oyunların “erkek oyunları” olarak kabul edilebileceğini belirtmektedirler. Ek olarak, kadınların evrimsel tarih boyunca alışık oldukları daha dolaylı yoldan ziyade, açık bir egemenlik hiyerarşisi boyunca doğrudan rekabet etmeleri gereken, erkek egemen bir rekabet arenasına girdikleri gerçeğini pekiştirdiğini söylemektedirler.

Kasumovic ve Kuznekoff, araştırmalarını Sosyal İnşacılık Teorisi (Social Constructionist Theory) ve Evrim Teorisi çerçevesinde ele almaktadırlar. Sosyal inşacılık teorisi ile öngördükleri üzere erkek oyuncular; takım dışı bir kadın oyuncuya karşı daha olumsuz / daha az olumlu tutum sergilerken, oyun içi performansına veya durumuna bakmaksızın takımlarındaki erkek oyunculara daha ılımlı bir tutum sergilemektedirler. Daha basit bir söylem ile, oyuncunun karşılaşacağı muamelede oyun içi performansı değil, cinsiyeti belirleyici olmaktadır. Bu teoriye göre erkekler, kadınları erkek egemen arenadan çıkarmak için kadınlara karşı cinsiyetçi bir şekilde davranmaktadırlar. Buna karşılık evrim teorisi, cinsiyetçi davranışın, bir erkeğin

hiyerarşideki konumuna yönelik bir tehdide karşılık olduğunu öne sürmektedir. Araştırmacılar bu teori ile; bir erkeğin davranışının statü ve performansla ılımlı hale geldiğini ve kadın rakibin gelmesi ile gerçekleşecek olan hiyerarşik bir yeniden yapılanmanın kadınlara karşı düşmanca davranışları tetikleyeceğini öngörmektedirler.

Araştırma, pozitif (öldürme sayısı) ve negatif (ölüm sayısı) oyuncu performansının yanı sıra oyuncu statüsünün (elde edilen maksimum beceri) bir fonksiyonu olarak bireylerin erkek veya kadın sesli bir takım arkadaşına nasıl davrandıkları incelenerek gerçekleştirilmiştir. Tercih edilen oyunun Halo 3 olma sebebi ise; oyuncuların baştan ayağa zırhla kaplanması ve yüz özellikleri veya vücut tipi yerine zırh rengiyle tanımlanması, bunun yanı sıra avatarların diğer birçok video oyununda görülen aşırı cinselleştirilmiş erkekler gibi olmayarak açık cinsiyetçiliği azaltması ve oyun ortamının etkisini en aza indirmesidir.

Veri toplama yöntemi olarak, üç Xbox LIVE (XBL) hesabı oluşturulmuş; kontrol, erkek ve kadın olarak üçe ayrılmıştır. Erkek ve kadın hesapları için araştırmacılar, bir erkek ve kadın sesiyle ayrı ayrı kaydedilen yaklaşık bir düzine cümle listesi hazırlayarak oyun sırasında bu cümleleri diğer oyunculara gerçek zamanlı ses kanalını kullanarak yayınlamışlardır. İki cinsiyet için de doğası gereği zararsız ve aynı olan ifadeleri kullanmışlardır. İfadeler; “Bu haritayı beğendim”, “güzel vuruş”, “Bu oyunu oynarken eğlendim”, “Sanırım birkaç tanesinin bu yönde ilerlediğini gördüm” ve “Bu herkes için iyi bir oyundu” gibi cümlelerden oluşmuştur. Her çok oyunculu maç ayrı bir video dosyası olarak kaydedilmiş ve yalnızca oyuncunun gördüklerini değil, aynı zamanda söylediklerini (yani önceden kaydedilmiş sesli ifadeleri) ve diğer oyuncuların nasıl tepki verdiğini de içermişlerdir.

Kasumovic ve Kuznekoff, yaptıkları istatistiksel analizleri hazırladıkları raporda şöyle açıklamışlardır (s. 5):

“Bir oyuncunun olumlu, olumsuz ve tarafsız ifadelerinin sayısının oyunun sonucu, deneysel manipülasyon ve bireysel performans ölçütleriyle (öldürme sayısı, ölüm sayısı ve ulaşılan maksimum beceri seviyesi) ilişkili olup olmadığını inceledik. Performansın farklı manipülasyonlarda odak bireylerin davranışlarını farklı şekilde etkileyeceğini varsaydığımız için manipülasyonlar ve üç performans ölçütü arasındaki etkileşimleri de ekledik. Tek başına bireysel performanstan ziyade, olumlu, olumsuz ve tarafsız

ifadelerin, deneysel oyuncuya (yani deneyci kontrollü oyuncu) göre odak oyuncunun performansı ile ilişkili olup olmadığını da inceledik. Bu inceleme için, deneysel manipülasyon ve her bir göreceli performans ölçütüyle bir model oluşturduk.”

İki manipülasyonda toplam 163 oyun oynanmıştır. 163 maçın 82'sinde kadın ve 81'inde erkek manipülasyonuyla yer alınmıştır. Oyuncular sadece oyunların 102'sinde konuşmuşlardır. Toplam 189 oyuncu bu 102 oyunda konuşmuştur; kişilerin hepsi erkektir. Araştırmacılar bunun; kadınların oynamadığı anlamına gelmemekle birlikte, sadece konuşmadıkları anlamına geldiğinden bahsederek kadınların erkek egemen bir ortama girdiği gerçeğini pekiştirdiği sonucuna varmışlardır. Bu çalışmanın amacı, çevrimiçi bir birinci şahıs nişancı video oyununda kadın veya erkek tarafından seslendirilen bir takım arkadaşına yönelik olumlu ve olumsuz ifadelerin sıklığı üzerindeki performans ve becerinin etkisini incelemek olmuştur. Araştırmacılar, becerinin hem erkek hem de kadın sesli takım arkadaşlarına yönelik olumlu ve olumsuz ifadelerin sıklığını belirlediğini bulmuşlardır. Ek olarak, daha düşük performans (daha az öldürme ve daha fazla ölüm), özellikle kadın sesiyle yapılan manipülasyonda daha olumsuz ifadelere neden olmuştur. Kasumovic ve Kuznekoff bunu, “*sonuçlarımızın kadınlara yönelik saldırganlığın evrimsel bir açıklamasını en iyi şekilde desteklediğini iddia ediyoruz*” diyerek ifade etmişlerdir. Hiyerarşik bir yeniden yapılandırma nedeniyle en çok kaybedecek olan *düşük statülü* erkekler, kadın rakiplerin oluşturduğu tehdide saldırganlık ile yanıt vermişlerdir. En az korkan yüksek statülü erkeklerin ise daha olumlu oldukları sonucuna varılmıştır. Bu sonuçlar, kadınlara karşı önemli ölçüde daha fazla düşman olanların daha düşük becerili, daha kötü performans gösteren erkekler olduğunu ve daha yüksek becerili oyuncuların daha destekleyici olduğunu göstermiştir.

2.5.2. Call of Duty – McDaniel

Bu araştırma McDaniel tarafından, 2016 yılında, Twitch üzerinden “Call of Duty” oynayan yirmi kadınla anket, üç kadınla ise röportaj yapılarak gerçekleştirilmiş ve FPS türünde oyun oynayan kadınlar, araştırmacı tarafından gözlemlenerek

araştırma sonuçlarına dahil edilmiştir. Araştırma; “Oyun Kavramsallaştırmaları”, “Karakter Seçimi, “Topluluk ve Başkalarıyla Oynama”, “Taciz ve Ayrımcılık” ve “Yeni Roller Güçlendirme ve Deneme” olarak 5 farklı başlık altında incelenmiştir.

Katılımcılara erkeklerin ve kadınların farklı şekilde oyun oynayıp oynamadıkları sorulduğunda, karar neredeyse ikiye bölünmüştür. Yanıtların %53,3'ü “hayır”, %46,7'si “evet” olarak çıkmıştır. Bir fark olmadığını söyleyen katılımcılar, bunun sebebinin kadınlar ve erkeklerin FPS oyunları oynamak için aynı hedefleri ve nedenleri paylaşması olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle bir kişi, erkeklerin ve kadınların aynı şekilde oynadıklarına, ancak farklı sorunlarla karşılaştıklarına dikkat çekmiştir (s. 19):

“Bence ortalama olarak özellikle FPS oyunlarını oynayan daha fazla erkek var, ancak oyunları kadınlardan farklı oynadıklarını düşünmüyorum. Beceriye gelince, oyunlarda kötü olan kadınlar olduğu gibi kötü olan erkekler var. Ancak bir kadın kötü oynadığında, bu daha çok onun bir kadın olmasına bağlanır.”

Bir farklılık olduğuna inananlar, biyolojik ve sosyal ayrımlardan söz etmişlerdir. İddiaları, cinsiyet farklılıklarına ilişkin ortak algıları yansıtır ve pekiştirir niteliktedir (s. 19):

- “Erkekler daha saldırgandır ve testosteron içeren eğilimleri vardır, ancak kadınlar erkekler kadar kolay öfkelenmezler.
- Aynı oyunu oynuyor olsak da, hedef ne olursa olsun erkekleri biraz daha agresif buluyorum.”

Katılımcıların birçoğu, oyun farkının cinsiyete ve/veya toplumsal cinsiyete değil, bireye bağlı olduğunu söylemiştir (s. 20):

- “Herkes oyunları farklı oynar ve kendi tercih ettiği oyun tarzına sahiptir, bunun cinsiyetle ilgisi yoktur.
- İnsanlar farklı şekilde oynuyor. Cinsiyet bunu etkilemez.
- Herkes oyunu farklı şekilde oynar. Ancak oyun; kişiliğe, özelliklere, hedefe vb. bağlıdır. Cinsiyete bağlı olarak farklı oynamazlar çünkü zaten herkes birbirinden farklı oynuyor.
- Genel olarak insanların farklı kişilikleri ve oyun tarzları olduğunu düşünüyorum. Cinsiyete özgü olduğunu düşünmüyorum.”

Örneklemin büyük bir yüzdesi kadın ve erkeklerin farklı oynayabileceğini düşünse de, çoğunluğu farklı muamele gördüklerini belirtmiştir. Bu farklılığın düşmanlıktan flört etmeye kadar değiştiğini söylemişlerdir (s. 21):

- “Diğer oyuncular, şahsen tanımadığım oyuncular, bir kadın olduğumu fark eder etmez, genellikle ya aşırı derecede düşmanca ya da aşırı çapkın olurlar. Bazen her ikisinin de berbat bir karışımı. Sık sık mikrofonumu kapatmam veya oyundan tamamen çıkmam gerekiyor.
- Erkeklerin %60'ı kadın olduğun için seni sevecek. Diğer yüzde ise berbat oynadığını düşünüyor.”

Kadın oyuncuların, cinsiyetlerini (isim, sohbet vb. yoluyla) açıkça göstermelerinin, tacizin kapılarını açabileceğini düşünmeleri, yapılan tüm araştırmalarda ortaya çıkmıştır. Konuşmanın ve cinsiyetlerini yabancılara ifşa etmenin etkileriyle uğraşmak istemedikleri, bunun yerine çeşitli şekillerde sakladıkları bilinen bir gerçektir. Çevrimiçi oynarken cinsiyetini gizlemeye çalışanların %45,4'ü bunu sesli sohbet yoluyla iletişim kurmayarak yaptıklarını, diğerleri (%23,4) kulağa kadınsı gelmeyen oyuncu etiketleri veya kullanıcı adları kullandıklarını belirtmişlerdir. Kadın olmalarının öğrenilmesi sonrası maruz kaldıkları tacizin bazı zamanlar kendilerini tehlikede hissetmelerine sebep olduğunu ve bu sebeple çevrimdışı kalmayı tercih ettiklerini söylemişlerdir (s. 28):

“Ben bir kadıyım, bu yüzden diğer insanlarla oynadığımda cinsiyetim bir sorumluluktur. “Tecavüz” kelimesinin başkaları tarafından “hükmet ve yok et” anlamına geldiklerinde bir kısaltma olarak kullanılması, onlarla ilişki kurmaya meyilli hissetmememe neden oluyor. Başkalarıyla oynarsam ezilip takip edilebileceğimin farkındayım ve bu pek de eğlenceli değil. Kendi başıma oynamamın çok daha az tehlikeli olduğunu biliyorum.”

Araştırmacının “*oyun araştırmasında tipik olarak sorulmayan bir soru*” olarak bahsettiği konu ise, kadınların oyunların içinde mi yoksa dışında mı daha fazla ayrımcılık olduğunu fark edip etmediği üzerine olmuştur. Ankete katılan kadınların %52,5'i video oyunları oynarken daha fazla taciz ve ayrımcılıkla karşılaştığını ve %22,7'si bunun daha çok oyun dışında yaşandığını söylemiştir. Ankete katılanların yaklaşık yarısı (%51,8) oyun dünyasında kadınlara yönelik sözlü tacizin (örneğin isim takmak, hakaret) olduğunu düşünürken, çok daha azı (%27,7) kadınlara yönelik ayrımcılığın (örneğin takım tarafından öldürülmek, oyuna dahil edilmemek) olduğunu

söylemiştir. Pek çok kadın, kadın oldukları için bir tür taciz veya ayrımcılığa maruz kalsa da, %33,3'ü bunun kendilerini oyun oynamaktan hiç caydırmadığını belirtmiştir. Kadın oyuncular arasında hemfikir olunan esas nokta ise, tıpkı ırkçılıkta olduğu gibi taciz ve ayrımcılıkta da oyuncuların ayağa kalkması gerektiği üzerinedir.

FPS oyunlarını oynarken, kadınların genellikle sergileme seçeneğine sahip olmadıkları yeni rolleri denemelerine izin verilmektedir. Bu roller yalnızca oynayabilecekleri güçlü bir karakteri değil, aynı zamanda çevrimiçi oyunda sergileyebilecekleri kişisel (rekabetçi veya iş birliğine dayalı) özellikleri de içermektedir. Geleneksel toplumsal cinsiyet rollerini kırarak, kadınlar arzu ettikleri bir kimlik yaratabilmektedirler (s. 32):

- “Diğer medya genellikle kadınları güçlü olarak göstermez. FPS oyunlarında her ikisi de olabilirsiniz.
- Stratejik FPS'ler, kadınlara liderlik rollerini veya diğer önemli işbirlikçi rolleri bir ekibin parçası olarak alma fırsatı verir ve bu da insanların birbirlerini eşit olarak görmelerini sağlar.”

Araştırmacının ulaştığı bir diğer önemli çalışma sonucu da, bu rollere çevrimiçi olarak katılıp sergileyen kadınların, oyun içi becerilerini daha sonrasında oyun dünyasının dışına da aktarabildikleri üzerine olmuştur (s. 32-33):

- “Asla sahip olamayacağım birçok fırsat sunuyor. Örneğin, kodlamayı öğrenebileceğimi düşünmezdim. Arkadaş grubumdaki herkes nasıl yapılacağını biliyor ve benim de bunu öğrenebileceğimi ve kendi alanıma uygulayabileceğimi fark etmemi sağladılar...Yani farklı bir arka plana sahip insanların etrafında olmak ve farklı ilgi alanları beni yeni bir şeyler denemeye zorladı.
- Erkek egemen bir ortamda çalışıyorum. Bir FPS oyunu oynamak, mevcut çalışma ortamımda tam potansiyelime katkıda bulunmam için bana güven verirken, meslektaşlarımla ilişki kurmamda da yardımcı oldu.”

Bazı kadın oyuncular, günlük yaşamlarında kendilerini kanıtlayamasalar veya erkeklerle eşit bir zemine sahip olduklarını hissetmeseler bile, çevrimiçi FPS oyunları oynarken bunu sergileme ve hissetme şansına sahip olmaktadır. Bu, özellikle taciz ile başa çıkmak konusunda önemli bir noktadır (s. 34):

“Beni taciz eden veya iyi bir oyuncu olmadığımı varsayan diğer takımdaki bir adamı yenebilmenin bir derece tatmin edici olduğunu düşünüyorum. En az onun kadar iyi ya da daha iyi olabileceğimi gösterme şansım var.”

İfade edilen memnuniyet, bir kadının yaşadığı tacizi kendi becerisi yoluyla yenebildiğini göstermektedir. Araştırmacı bunu “*ilginç bir bulgu*” olarak değerlendirmiştir. Bunun sebebi, insanların normalde bir ortamda tacize uğrarsa, güçsüz hissedeceğine inanmalarıdır. McDaniel bu bulguyu “*Bununla birlikte, belki de kadınlar bu muameleyle başa çıkmanın ve kaçınmanın yollarını buldukları ve becerilerini sergiledikleri için, oyunların oyunculara sunabileceği faydaları yine de elde edebilirler*” olarak yorumlamıştır (s. 35).

Araştırmanın “Tartışma ve Sonuç” başlığı altında araştırmacı, FPS oyunları oynamanın bireyin bu şiddeti gerçek hayatta yeniden canlandırmak istemesine neden olabileceği inancının aksine, kendi çalışmasının video oyunları oynamanın kadınların yeni potansiyeli pozitif yollarla keşfetmelerine olanak sağlayabileceğini gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Yeni potansiyele sadece oyun içi beceriler kazanarak değil, aynı zamanda onları gerçek hayatta etkileyecek şekillerde de ulaşıldığını ortaya çıkarmıştır. Kadınların, beceri noktasında yeteneklerinin farkına varabildiği veya oyun oynamanın, oyunların içinde ve dışında güvenlerini artırabildiği sonucuna varmıştır (s. 39-40):

“Bu araştırma şu fikri aydınlatıyor: evet, taciz var ama güçlendirme de var. Bazı oyunlar söz konusu olduğunda, karakter özelleştirmesine izin vermeyen bir ortam, eşitliğin eksik olduğunu gösterir. Bununla birlikte, bazı oyunlarda erkekler ve kadınlar çevrimiçi olarak birbirleriyle savaştıklarında eşit derecede beceri sergileyebilirler. Yeni kimlikler deneyebilir ve kendilerinin şahsen yapabileceklerinden başka bir şeye dönüşmelerine izin verebilirler...Kadınlar flört etmekten rahatsız olsalar ve “mutfağa dön” yorumlarından sıkılsalar da, bu onların oyun oynamasını engellemez; daha ziyade, bu karşılaşmaları en aza indirmenin yollarını bulurlar. Bazı durumlarda, kimliklerini gizleme pahasına da olsa, oyun oynarken güçlenebilirler... Bu, insanların farklı kişilikleri, rolleri deneyebileceği ve hatta cinsiyetlerinin normlarını kırabileceği bir yerdir. Daha geniş bir oyun türü yelpazesinde, oyuncular daha erkeksi veya daha kadınsı davranmayı seçebilirler. Avlayıp öldürebilir veya iyilik ve yardım sergileyebilirler. Gerçekte var olmayan dünyalara ve yerlere evlerinden seyahat edebilirler. Video oyunu dünyalarının faydaları, bazılarını kim olduklarını gizlemeye zorlayan cinsel taciz, ayrımcılık tarafından engelleniyor. Tacizin oyun

dünyasına girmesi kadınları üzüyor, ancak yine de oyunun faydalarının başka her şeyden daha ağır bastığını görme eğilimindedir.”

2.5.3. Team Fortress 2 – Van Deventer

“Team Fortress 2” oyununda yaşanan cinsiyetçilik, araştırma amacıyla yapılmamış ancak bir kitapta yer alacak kadar ciddi bir toplumsal cinsiyet problemini içermektedir. The Guardian’dan Kate O’Halloran’ın haberini yaptığı üzere, Leena van Deventer, “Game Changers: From Minecraft to Misogyny, The Fight for the Future of Videogames” kitabından bir alıntıda, çevrimiçi olarak cinsel tacize uğradığı bir zamanı yazmıştır (theguardian.com).

Çevrimiçi çok oyunculu nişancı türünde, en sevdiği oyunlardan biri olan Team Fortress 2 oynayan Van Deventer, “*beni havalı bir robot veya bir devmişim gibi seslendiren*” olarak tanımladığı ses değiştirme özelliğine sahip yeni bir kulaklıklılık mikrofona setini oyun sırasında denemeye karar vermiştir. Ancak oyun içinde konuşmaya başladığında, “*Aman Tanrım, on iki yaşında mısın ahbap?*” tepkisiyle karşılaşmıştır. Kendisinin bir “ahbap (ing. dude)” olmadığını söylemesi üzerine “*AMAN TANRIM SEN KIZSIN! Burada bir kızımız var çocuklar!*” haykırışı ile karşı karşıya kalmıştır. Van Deventer, yorumları önemsememek ve oynamaya devam etmek için elinden geleni yaptığını ancak bir adamın oyundaki avatarını “takip etmeye (ing. stalk)” devam ettiğini belirtmiştir. Daha sonrasında kendisine “*Ne giyiyorsun?*”, “*Hiç fotoğrafın var mı?*”, “*Hiç çıplak fotoğrafın var mı?*” gibi soruların yöneltildiğini ifade etmiştir. RMIT’de ödüllü bir oyun geliştiricisi, yazar ve öğretim görevlisi olan Van Deventer, bu olay sonrası kulaklıklarını çekmeceye koyduğunu ve “onlara bir süre gerçekten bakmadığını” söylemiştir. Sonunda onları tekrar çıkarmanın zamanının geldiğine karar verdiğinde, “*O adamın şovu yönetmesini istemedim*” diye düşündüğünü belirtmiş ve “*Ben gürültülü bir feminist kadınam, bu yüzden geri itmeyi seviyorum. Ama bunun için her zaman enerjim yok*” diye açıklamıştır.

Van Deventer, bu olay sonrası bazen kimliğini gizleyerek oynadığını ve diğer oyuncuların onu erkek sanmasına izin verdiğini söylüyor. Örneğin, Team Fortress 2’nin başka bir oyununda, takım arkadaşları onun 15 yaşında bir çocuk olduğunu

düşünmüşlerdir. Anonim olarak birkaç saat süren bir oyunda yer aldığını söyleyen Van Deventer, “*Kadın olarak oynarsam tehdit olarak tanımlayacağım ana saldırganlardan biri beni kanatlarının altına aldı*” diyerek o kişinin kendisine “*İşte çekirge, arkadayım, seni kolluyorum*” dediğini ifade etmiştir.

Aynı oyunda cinsiyetçiliğe maruz kalan bir başka isim ise 32 yaşında, Bilgi İşlem Uzmanı olarak çalışan Liliana Braumberge olmuştur. Van Deventer gibi, en sevdiği çevrimiçi çok oyunculu oyunun Team Fortress 2 olduğunu söyleyen Braumberge, bu oyuna on yılda 700 saat harcadığını belirtmiştir. Van Deventer'inki kadar açık hikayeleri olmasa da, oyunda karşılaştığı örtük cinsiyetçiliği anlatmıştır.

İlk başta çok oyunculu oyunlara geçmekte tereddüt ettiğini ve çevrimiçi olmadan önce kendi kendine, yapacağı bir şeyin “kadın işi” olmaması için pratik yaptığını söylemiştir. “*Çevrimiçi olduğumda, genellikle iyi vakit geçirir ve genel liderlik tablolarına hakim olurdum, ancak oyuncunun, neredeyse evrensel olarak, bir erkek olduğu varsayılıyor*” diyerek kendisini ifade etmiştir. Diğer oyuncuların ona “*Hey, iyi iş çıkardın abi*” gibi, eril dil kullanarak iltifat ettiklerini ve kendisinin düzeltme zahmetine hiç girmedeği çünkü bunu yaptığında, tamamen istenmeyen bir sohbeti ateşleyeceğini belirtmiştir. Bir seferinde “*Teşekkürler ama ben bir kadıyım, muhtemelen annen olacak kadar da yaşlıyım*” diyerek karşı tarafı düzelttiğini ve bunun üzerine diğer oyuncuların “*Ben de öyleyim*” diyerek ona katıldığını ve aslında tüm sunucunun kadınlarla dolu olduğunu ortaya çıktığını anlatmıştır.

Braumberger, kadınların çevrimiçi oyun oynarken görünmez olmayı tercih etmelerinin sebebinin, erkeklerin, kadınların sahip olmadığı bir şekilde “*çevrimiçi alana hak kazandıklarını hissetmeleri*” olduğunu söylemiştir. “*Fark ettiğim bir şey, erkeklerin kendilerini sohbele çok daha yatkın hissetmeleriydi. Bu alanlara girebileceklerini ve konuşabileceklerini düşünüyorlar*” demiş ve buna karşın kadınların genellikle sesli iletişimi kullanmadıklarını, çünkü kullananların çok fazla olumsuz tepki göreceğini gözlemlediğini belirtmiştir.

2.5.4. Erkek Oyuncuların Kadın Karakter Tercihi

Çevrimiçi dünyada yaşanan cinsiyetçiliğin yanı sıra incelenmesi gereken bir diğer önemli konu da, erkek oyuncuların kadın karakterler ile oynamayı tercih etmeleridir. İstatistiki olarak ele almak gerekirse; “World of Warcraft” oyuncularını ile yapılan araştırmada, karşı cinsiyetten bir karakter ile oynama oranı erkek oyuncularında %23 olurken kadınlarda sadece %7’dir (Martey, Stromer Galley, Banks, Wu & Consalvo, 2014, s. 293). Bu konunun incelenmesindeki temel hedef, çok oyunculu oyunlarda kadınların yer almasından çoğunlukla hoşlanmayan erkek oyuncuların, kendi karakter seçimlerinde kadın tercih etmekten çekinmemeleridir. Bu durumda cinsiyetçiliğin genel olarak kadınlara yönelik değil rekabetçi ortamlarda yer alan kadın oyunculara yönelik olduğu ortaya çıkmaktadır. Kadın oyuncuların erkek karakter ile oynamalarındaki ana sebebin kimliklerini gizlemek olduğu bilindiğinden, erkek oyuncuların kadın karakter ile oynama motivasyonu tartışılmaktadır.

Reddit, Steam Community ve Quora adreslerinden derlenmiş olan cevaplar, “görsel-işitsel sebepler”, “psikolojik sebepler” ve “teknik sebepler” olarak üç başlık altında kategorize edilebilmektedir. Görsel-işitsel sebepler, karakterin fiziksel özelliklerine, dış görünümüne ve sesine odaklanan sebeplerdir. Kadın karakterlerin oyun tasarımcıları tarafından daha detaylı yaratıldığı düşünülmesi, başta zırh olmak üzere çeşitli kıyafet ve teçhizatların kadın karakterlerde daha zarif durması, kadın karakterlerin daha estetik görünmeleri ve tam tersi şekilde erkek karakterlerin erkek oyuncuyu adeta bıktırarak seviyede kaslı tasvir edilmeleri, kadın karakter animasyonlarının daha iyi olması ve seslerinin erkek karakterlerin seslerinden daha hoş olması gibi birtakım oyuncu yorumlarını içermektedir.

Psikolojik sebepler, oyuncunun görmek ve/veya yaratmak istediği farklılıklara odaklanmaktadır. Örneğin, oyun sektörünün artık erkek karaktere doyduğu ve bu sebeple oyuncuların artık iri yarı, sakallı karakterlerle oynamaktan sıkılmaları, sıklıkla rastlanan yorumlardan bir tanesidir. En sık karşılaşılan bir diğer önemli sebep ise, oyuncuların rol yapmaktan hoşlanmalarıdır. Daha önce deneyimlemedikleri bir cinsiyeti tecrübe etmek oyuncuların kadın karakter ile oynamalarındaki başlıca sebeptir. Açılımı “role playing game” yani “rol yapma oyunu” olan RPG, oyun

dünyasında sıklıkla karşılaşılan bir oyun türüdür. Oyuncuya bir süper kahramanı, suikastçıyı ya da tamamen insan dışı bir varlığı canlandırma fırsatı sunan bu oyun türünde olduğu gibi, erkek oyuncuların kadın karakterle oynaması da bir rol yapmadır. Bir oyuncu “*Çoğu zaman oyunun merkezinde erkekler, güç fantezisini oynayanlardır. Ancak bir kadın gibi aynı eylemleri yapmak bana iki kat daha güçlü hissettiriyor*” yorumu yaparak rol yapmanın oyuncuya verdiği hazzı özetlemiştir (reddit.com). Başka bir oyuncu ise, video oyunlarında yarattığı karakteri ikinci hayatı olarak gördüğünden bahsetmektedir (quora.com):

“Hayatımı 7/24 bir erkek olarak yaşıyorum. Her zaman bir erkek olarak bir şeyler yaptım ve (umarım) her zaman yapacağım. Asla elbise giymeyeceğim, asla uzun çizme giymeyeceğim, asla bikini giymeyeceğim, asla uzun saçlarım olmayacak ve asla kocaman anime gözlerim olmayacak. Video oyunlarına ikinci bir hayat gibi davranıyorum. Bu, dizüstü bilgisayarımın önünde oturan fiziksel bir varlık olmadığım bir dünyada, kendimi şımartmak için dakikalarca veya saatlerce gerçeklikten uzaklaşma şansı. Oyunlarda ikinci bir hayat yaşayacaksam, gerçek hayatta asla yapamayacağım bir şey de yapabilirim. Bir elbise giyebilir, bot giyebilir, bikini giyebilir, uzun saçlarımı toplayabilir ve o parlak anime mor gözlerini kırabilirim.”

Teknik sebepler başlığı altında ise, karakter özelliklerinin avantaja çevrilmesi yer almaktadır. Örneğin kadın karakterlerin erkek karakterlere oranla daha kısa ve zayıf olmaları, hitboxlarının²¹ daha sınırlı olması ve vurulmasının zorlaşması anlamına gelmektedir. Böylelikle oyuncu kadın karakter ile rakibe karşı avantaj sağlamaktadır. Kadın karakterlerin daha hızlı ve çabuk hareket etmeleri de oyuncular tarafından dile getirilen bir diğer avantajdır.

Oyuncular tarafından sıklıkla telaffuz edilen “estetik görünüm”ün yanı sıra, kadın karakterlerin teknik özelliklerinden yararlandıkları ve bunu daha ileri bir seviyeye taşıyarak psikolojik sebepler kategorisi altında incelendiği üzere, bilmedikleri bir cinsiyeti yeni bir deneyim olarak yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Livingston bunu; “*Karakterinizle oynadığınızda, onlarla ilgili neler olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. Karşı cinsiyetten bir karakteri oynadığınızda, diğer*

²¹ Karakterin vurulabileceği alanı belirten kavramdır. Karakter ne kadar büyük olursa hitboxı da o kadar büyük, ne kadar küçük olursa hitboxı o kadar sınırlı olmaktadır.

cinsiyetle ilgili her şeyi de tecrübe ediyorsunuz” olarak açıklamaktadır (nationalpost.com). Bu sebepler, kadınların her zaman cinsel bir obje gibi görülmediğinin ve kadınlara karşı katı bir cinsiyetçilik yapılmadığının altını çizmektedir. Yukarıdaki başlıklarda detaylıca yer verilen araştırmalarla karşılaştırıldığında, düşmanlığın genel olarak kadınlara değil yalnızca kadın rakibe karşı yapıldığı görülmektedir. Kısacası tutumun cinsiyet değil rekabet odaklı olduğu söylenebilmektedir.

2.6. Yeni Nesil Bir Deneyim Olarak İnteraktif Hikaye Oyunları

İnteraktif hikayeler insanlar için her zaman ilgi çekici olmuştur. 1970'ler ve 80'lerde “Kendi Maceranızı Seçin” kitapları²², özellikle genç okuyucular arasında popüler hale gelmiştir. Bu hikayeler etkileşimli ve seçim odaklıdır. Okuyucu, hikayeyi etkileyen, anlatıyı ve karakter gelişimini şekillendiren kararlar alabilme şansına sahiptir. Günümüzde birçok video oyunu şirketi, bu fikri hem sürükleyici hikayeleri hem de oynanışı olan, yakınsama kültürü olarak tanımlanan ve çeşitli şekillerde "anlatı oyunları", "etkileşimli hikaye oyunları" veya "gerçek zamanlı macera oyunları" olarak tanımlanan oyunlar geliştirmek için kullanmaktadır (Pallavicini, Pepe, Caragnano, & Mantovani, 2020, s. 5-6).

Kendi Maceranızı Seçin kitaplarının çıkışına paralel olarak, 1976 yılında ilk metin tabanlı macera oyunu olan “Colossal Cave Adventure” piyasa sürülmüştür. Oynanış prensibi bakımından, konsol girişi aracılığıyla basit komutların (örneğin, “bak”, “batıya git”, “kutuyu al” vb.) girilmesine dayanan oyun, metin komutlarıyla hikayenin farklı şekillerde ilerlemesine dayanmaktadır (Atkinson, Baier, Copplestone, Devlin, & Swan, 2018, s. 1). Ev bilgisayarlarında oynanabilmesi sayesinde popüler olan bu oyun türünün en bilindik olanı ise “Zork” isimli oyundur. “Zork: The Great Underground Empire - Part I” ismiyle çıkan ve daha sonra “Zork I” ismiyle bilinen oyun, Marc Blank, Dave Lebling, Bruce Daniels ve Tim Anderson tarafından yazılan ve 1980'de Infocom tarafından yayınlanan interaktif bir kurgu video oyunudur. Daha

²² Türkiye’de “Maceranın Tüneli” adı ile piyasaya sürülmüştür.

sonra üçleme haline getirilen serinin ilk oyunu, 1986 yılına kadar 378,000 kopya satmayı başarmıştır (wikipedia.org). Grafiklerin oyunlara eklenmesi sonrası metin tabanlı yapıdan çıkarak değişime uğrayan bu interaktif tür, günümüzdeki haline temel oluşturan bir yapıya bürünmüştür. Bilinen ilk interaktif hikaye tabanlı oyun “Façade” 2006 Slamdance Bağımsız Oyunlar Festivali'nde Büyük Jüri Ödülü'nü kazanmış ve çeşitli uluslararası sanat şovlarında sergilenmiştir. 2010 yılında ise, “Ölmeden Önce Oynamanız Gereken 1001 Video Oyunları” kitabında yer almayı başarmıştır (wikipedia.org).

İnteraktif hikayelerin eski zamanlardan bu yana ilgi çekiciliğini koruması, farklı medya türlerinde de yer bulmasına olanak sağlamıştır. “Black Mirror” isimli Netflix dizisinin yapımcıları tarafından çıkarılan “Black Mirror: Bandersnatch” filmi, interaktif olma özelliği taşımaktadır. Ekran aracılığıyla yönlendirilen başrolün kahvaltıda ne yiyeceğinden otobüste ne dinleyeceğine kadar olan basit seçenekler gibi, kritik bir anda yapacağı hamleye kadar bir dizi seçimler içermektedir. Etkileşimli yapısıyla türünün diğer örneklerinden ayrılan bu film gibi, etkileşimli oyunlar da diğer oyunlardan ayrılmakta ve oyuncu için bambaşka bir deneyim sunmaktadır. Oyunlar yapıları itibarıyla diğer medyadan halihazırda farklıdır. Onları diğer medya türlerinden ayıran nokta; film, roman veya televizyonun hedef kitlesinin, tanık oldukları olaylar üzerinde doğrudan kişisel bir etkiye sahip olmadan hikayeyi takip etmeleridir. Oyunlarda ise oyuncular neyin ortaya çıkacağını kontrol etme konusunda benzersiz bir yeteneğe sahiplerdir. Oyunlara aktif olarak katılmakta ve yönetmektedirler. En çok satan oyunlardan biri olan Civilization'ın tasarımcısı Sid Meier, “*iyi bir oyun, bir dizi ilginç seçimlerdir*” diyerek seçimlerin ve aktif katılımın önemine vurgu yapmaktadır (Isbister, 2016, s. 2).

1980'lerde, piyasaya girişi o zamanlar için yeni olan oyun şirketi Electronic Arts, “Bir Bilgisayar Seni Ağlatabilir mi?” sorusuna sahip bir iş ilanı reklamı yayınlamıştır. Aslında bu soru, yalnızca potansiyel çalışanlara değil, tüm oyun endüstrisine sorulmuştur. Oyun yapımcıları, oyuncularda şefkat, dostluk, hatta keder ve üzüntü gibi sosyal duygular yaratmakla ilgilenmeye başlamış ve empati faktörü, oyun sektörünün yeni anahtarı haline gelmiştir (Isbister, 2016, s. 7). Empati, sosyal bilimler araştırma literatüründe genel olarak “bir başkasının duygusal durumunu veya

bağlamını anlama ve paylaşma yeteneği" olarak tanımlanan karmaşık ve çok boyutlu bir yapıdır. Empati, birbirinden ayrı ancak birbiriyle ilişkili yapılardan oluşur ve genel olarak iki ana kategoriye bölünmüştür:

- *Bilişsel Empati* – Başka bir kişinin duygusal durumunu yorumlamaya veya başka bir kişinin bakış açısını almaya çalışmanın bilinçli, entelektüel sürecini ifade eder.
- *Duygusal Empati* – Bir başkasının duygusal durumuna bilinçsiz, duygusal tepki olarak tanımlanır. Bir başkasının duygusal durumunu fark etme ve ona duygusal olarak tepki verme dürtüsü olarak da ifade edilebilmektedir. Empatinin bu duygusal boyutu, özgecil, başkasına yönelik duygu ve davranışları motive etme eğilimindedir (Pallavicini, Pepe, Caragnano, & Mantovani, 2020, s. 2).

Bazı izleyicilerin ve okuyucuların zamanla medyadaki karakterlerle güçlü bağlar kurması "parasosyal etkileşim" olarak bilinen bir fenomendir. Medya yaratıcıları bu güçlü bağlantı duygularını teşvik etmekte ve bunları stratejik tasarım öğeleriyle geliştirmektedir. Psikoloji alanında çalışan ve bu konuyla ilgilenen uzmanlar, bu tekniklerin duyguları uyandırdığını, çünkü beynimizin günlük yaşamda etrafımızdaki dünyayı anlamlandırma şeklini yansıttıklarını iddia etmektedirler. Beynimizin, herhangi bir zamanda hissettiğimiz ve deneyimlediğimiz şeyleri, geçmiş deneyimlerimizle karşılaştırdığını öne sürmektedirler. Bu nedenle, içine daldığımız sosyal bir ortamda duyguları deneyimleyen bir kişiyi görürsek veya duyarsak (veya zihinsel bir resmini oluşturursak), beyinlerimiz gerçek bir sosyal deneyimin gerçekleştiğine inanmak için *kandırılmaktadır* (Isbister, 2016, s. 7-8). Oyuncular da, video oyunu avatarlarına bağlılık geliştirdiklerinde, bu algılanan ilişkiler güçlenir. Çünkü oyuncular, filmlerde veya televizyonda olduğu gibi pasif tanıklar olmak yerine karakterlerin eylemlerini aktif olarak tetikler ve sonuçlarına katılmaktadırlar (Banks & Bowman, 2014, s. 3).

Sonuçları olan eylemler ve ilginç seçimler, oyun tasarımcıları için yeni bir dizi duygusal olasılığın kilidini açmaktadır. Günlük yaşamdaki duygularımız; hedeflerimize, kararlarımıza ve bunların sonuçlarına bütünleşmiş bir şekilde bağlıdır.

İnsanlar, başlarına bir şeyler geldikçe, her olayın hedefleri ve planları için ne anlama gelebileceği konusunda hızlı ve otomatik bir dizi değerlendirme sürecine girmektedirler. Duygular, bu değerlendirmeler bağlamında ortaya çıkar ve hızlı ve uygun eylemlere rehberlik etmeye yardımcı olurlar (Isbister, 2016, s. 2). Günlük hayatın duygularla olan senfonisi ve bunların oyun dünyasında yeniden yapılandırılmasıyla, interaktif hikaye tabanlı oyunlar hem oyuncular hem de oyun tasarımcıları için yeni ve benzersiz bir deneyim sunmaktadır.

Antik Yunan tiyatrolarından bu yana hikaye anlatıcıları, izleyicilerin veya okuyucuların özdeşleşebileceği, birincil bakış açısını sağlayan özel karakterler ve kahramanlar yaratmışlardır. Oyun tasarımcıları da, bir oyuncunun oyun içi olaylarla özdeşleşmesini sağlamak için bu tekniği benimsemiş ve uyarlamışlardır. Oyunlarda ana karakter "oyuncu karakteri" veya "avatar" olarak bilinmektedir. Filmdeki ana karakterlerde olduğu gibi, oyuncu avatarları da nasıl göründükleri ve diğer karakterlere nasıl tepki verdikleri aracılığıyla oyuncular tarafından öğrenilmektedir. Bununla birlikte, avatarın kişisel nitelikleri ve kapasiteleri, oyuncunun birden çok psikolojik düzeyde neler yapmasının mümkün olduğuna da yansımaktadır. Oyuncu, oyun dünyasında bu kişi olarak harekete geçmekte, endişelerini benimsemekte ve hedeflerine ulaşmak için mücadele etmektedir. Avatarları kontrol eden oyuncular kendilerini karaktere “içgüdüsel”, “bilişsel”, “sosyal” ve “fantezi” olarak dört seviyede yansıtmaktadır. Oyuncunun oyundaki sanal gövdesi, kendine özgü yetenekleri ve eğilimleri ile hareket için bir araç haline gelmektedir (Isbister, 2016, s. 11). Araştırmalar, oyuncuların bu nedenle “öz algılarında zamansal bir değişim” yaşayabileceğini göstermektedir. Oyuncu ve avatar arasındaki bağlantı, psikolojik olarak birleştirilmiş bir monatdır²³ ve güçlü bir şekilde birleşmiş oyuncular, oyunda daha büyük bir etkiye sahiplerdir. Karaktere bağlanma dört boyuttan oluşmaktadır (Banks & Bowman, 2014, s. 3):

- *Tanımlama* – Kendini oyun karakterine benzer veya aynı şekilde görme,
- *Kontrol* – Avatarın eylemleri üzerinde güçlü bir yönetim duygusu hissetme,
- *Güvensizliğin Askıya Alınması* – Sanal dünyayı gerçek olarak kabul etmek

²³ Eski Yunan felsefesinde bölünmez birlik. Bkz.: TDK. (<https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 12.02.2021)

- *Sorumluluk* – Avatarın refahını sağlama yükümlülüğü hissetmek

Oyuncuların oynadıkları karakterlerle empati kurarak adeta onlarla bütünleşmesi hem oyuncular için benzersiz bir oyun deneyimi sunmakta hem de oyun yapımcıları için yeni bir potansiyel oluşturmaktadır. İnteraktif hikaye oyunları yeterince yaygın olmasa da, hikaye tabanlı oyunlara etkileşimli diyaloglar konulmaya başlanmıştır. Böylelikle oyuncunun hikayeye bazı noktalarda müdahale edilebilmesi, oyunun içeriğine daha fazla dahil olabilmesi sağlanmıştır. Etkileşimli diyaloglara sahip en bilindik oyun 2015 yılında piyasaya sürülmüş olan *Life is Strange* serisidir. Seçilen diyalogların hikayenin akışı üzerinde doğrudan bir katkısı olmamakla birlikte, oyundaki diğer karakterlerle ilişkiler noktasında belirleyici olmaktadır. Yine 2015 yılında çıkmış *Witcher 3* oyununda, seçimli diyaloglar sayesinde görevler hakkında daha fazla bilgi alınabilmekte ve karakterler arasındaki ilişkiler oyuncu tarafından belirlenebilmektedir. 2018 yılında çıkan *Red Dead Redemption 2* oyununda ise, bazı interaktif sosyal seçenekler karakterin onur seviyesinin yükselmesini sağlamak ya da düşmesine neden olmaktadır. Doğrusal çizgide ilerleyen hikaye oyunlarının bu tarz interaktif seçenekler ile zenginleştirilmesi, oyun tasarımcılarının potansiyeli gördüğünü ve değerlendirdiği anlamına gelmektedir.

Hikaye oyunlarına etkileşimli seçeneklerin dahil edilmesi yakın tarihli olsa da, bütünüyle interaktif tabanda tasarlanmış oyunların tarihi daha eskidir. Fransız oyun geliştiricisi ve yapımcısı olan Quantic Dream firması, kendi söylemleri ile “interaktif drama” türündeki oyunları ile isim yapmıştır. İlk interaktif oyunu “*Fahrenheit: Indigo Prophecy*” oyununu 2005 yılında çıkaran firma, 2010 yılında “*Heavy Rain*”, 2013 yılında “*Beyond: Two Souls*” ve 2018 yılında ise “*Detroit: Become Human*” isimli oyunları piyasaya sürmüştür. Adı geçen dört oyunun ortak özelliği, baştan sona etkileşimli bir yapıda tasarlanmış olmalarıdır. İnteraktif oyunlar ya da bir diğer adıyla etkileşimli öyküler, kullanıcı girdisi yoluyla gelişir ve bu nedenle doğrusal öykü anlatımı geleneğinden farklıdır. Hikaye başından sonuna oyuncunun seçimleriyle çeşitlilik göstermektedir. Oyuncular eylemleri ve kararlarının sorumluluğunu almak zorunda kalmaktadırlar. Diğer oyunlardaki ödül sisteminden farklı olarak, bu oyunlarda elde edilen ödül verilen kararların hikayeyi taşıdığı noktadır. Seçimler anlatının, oyunun kendisine daha sıkı bir şekilde entegre edilmesini sağlamak ve

oyuncu için hikaye yolunun öngörülebilirliğini azaltmaktadır (Louchart, ve diğerleri, 2008, s. 4-5).

İnteraktif bir oyun, deneyimleri ve hikayeleri aktarmak için mükemmel bir ortamdır ve oyuncuya kendilerini oyun dünyasına dahil hissettiren psikolojik unsurlar ekleyerek onlara ulaşmaktadır. Oyuncu, karakterlerin duygusal davranışlarına hayal gücüyle katılmakla kalmaz, aynı zamanda "*paradigmatik duyuşsal bilgiyi motor eylemlere ve hareketlere aktarır*" (Fahlenbrach akt. Pettersen, 2019, s. 16). Başka bir deyişle, bir oyuncu kendi deneyimlerini kendi avatarına atayacak ve bu etki aracılığıyla, karakter sanal olarak kendilerinin bir kopyası haline geldiği için oyun dünyasına daha fazla dalecektir. Oyuncularda tetiklenmesi istenen empati yeteneği şu dört ana unsur sayesinde sağlanmaktadır (Pallavicini, Pepe, Caragnano, & Mantovani, 2020, s. 11-12):

- *Hikaye anlatımına yüksek odaklanma* – Hikaye ve özelleştirmenin merkezi önemi sayesinde, çok çeşitli duygusal deneyimler ve oyuncunun oyunda başka bir kimliğe bürünebileceği yollar yaratmak mümkündür. Hikaye anlatımı, oyuncuların kendilerini karakterlerin yerine koymalarına, kendileriymiş gibi davranmalarına ve düşünmelerine yardımcı olarak empati kurma üzerinde güçlü bir etki yaratmaktadır.
- *Yüksek etkileşim* – Video oyunlarındaki etkileşim, oyuncuyu sürekli olarak engellerin üstesinden gelmeye ve başarısızlıktan kurtulmaya yönlendirdiği için "başarısızlık sanatı" olarak da ifade edilmektedir. Oyuncuların kendilerini sanal bir bedenin hareketinin ve eylemlerinin nedeni olarak görmelerine neden olan algısal yanılsama ile verdikleri kararların önemli olduğu vurgusu öne çıkarılmaktadır. Hem yapılan seçimlerden hem de takip eden sonuçlardan oyuncunun sorumlu hissedilmesi sağlanmaktadır.
- *Farklı avatarlarda somutlaştırma* – Avatarlar, bireylerin *başkasının yerine geçmesine* izin verdikleri için empatiyi geliştirme noktasında olağanüstü bir araç oluşturmaktadır. Video oyunlarının sürükleyici anlatıları oyuncunun kendi içinde somutlaşmaktadır. Sonuç olarak, oyuncular video oyunu karakterleri olarak düşünür ve hissederler. Bu şekilde, video oyunları aracılığıyla oyuncular yeni değerler öğrenmeye ve hem duygusal

empati yönünden hem de bilişsel olarak - yansıtılmalı bir kimlikle - farklı bakış açıları deneyimlemeye teşvik edilmektedirler.

- *Yüksek tekrarlanabilirlik* – Oyuncuyu aynı olayları birden çok kez oynamaya teşvik ederek (örneğin, hem son derece olumlu, pasifist sonuçları hem de son derece şiddetli ve trajik sonuçları ödüllendiren PlayStation kupaları aracılığıyla) oyunun anlatısı ve belirli bölümlerinin daha fazla araştırılması ve hikayedeki diğer alternatif yolların keşfedilmesi sağlanmaktadır.

Bu tür bir video oyununun temel özellikleri, anlatıya güçlü bir vurgu ve oyuncu tarafından yapılan seçimlere uyum sağlama yeteneğidir, çünkü kararlar ciddi sonuçlar doğurmakta ve hatta bölümler arası etkiler sunmaktadır. Seçilmiş anlatıları ve takip eden sonuçları nedeniyle, bu oyunların yüksek tekrar oynanabilirlik faktörü bulunmaktadır çünkü çoğu durumda oyunun tüm içeriği tek bir oynanışta görülememektedir. Bu tür bir video oyununda, genellikle hızlı zaman olayları (Quick Time Event, QTE) şeklinde aksiyon sahneleri vardır, ancak oyunun ana odağı kişiler arası ilişkileri yönetmek, çatışmalara aracılık etmek ve çoğu zaman oldukça ahlaki çıkarımlarla zor kararlar vermek etrafında dönmektedir (Pallavicini, Pepe, Caragnano, & Mantovani, 2020, s. 6).

İnteraktif oyunların diğer oyunlardan ayrıldığı bir diğer nokta ise toplumsal cinsiyettir. Her ne kadar tasarımcının atadığı rolden çıkılamasa da ve oyunun tasarımının izin verdiği ölçüde eylemde bulunulabilse de; oyuncular, oyun anlatılarındaki cinsiyet normlarını bozabilmektedir. Örneğin, kadın oyuncular, şiddet içeren seçenekleri seçebilmekte ve hikayelerini agresif bir tutum izleyerek tamamlayabilmektedir. Aynı şekilde kendisinden cinsiyeti gereği saldırgan bir tavır beklenen erkek oyuncular da oyunu barışçıl ve uzlaşmacı bir yol izleyerek bitirebilmektedir. Çünkü oyun karakterinin eylemlerine oyuncu tarafından karar verilmektedir. Eylemlerinin sorumluluğunu alan, oyundaki karakterinin yaşadıklarına dair empati yapan ve hikayenin sonunu yazan yine oyuncunun kendisidir. Özetle oyuncular, interaktif oyunlar sayesinde, cinsiyete uygun olmayan davranış eleştirilerini de yine verdikleri kararlar ile yıkabilmektedir (Perreault, Perreault, Jenkins, & Morrison, 2016, s. 4).

Resim 2.6: Detroit Become Human oyununda yer alan oyun içi ankette sorulmuş olan 12 numaralı soru



Empatiden cinsiyet normlarının dışına çıkılmasına kadar birçok olanağı interaktif yapısı ile sağlayan oyunlar, seçimlerin önemini bir kez daha vurgular niteliktedir. Resim 2.6'da görülebileceği üzere; oyunlarını interaktif tabanda tasarlayan Quantic Dream firması, son oyunu olan Detroit: Become Human oyununun içine kişisel tercihleri ölçen bir anket yerleştirmiş ve 13 sorudan oluşan anketin 12. numarasını “Detroit'te kişisel olarak çağrışım yaptığınızı hissettiğiniz bir an oldu mu?” sorusuna ayırmıştır. 25 Şubat 2021 tarihi itibarıyla dünya genelinde verilen istatistik sonuçlarında, oyunu oynayan oyuncuların yarısından fazlasının (%56) “Çok” yanıtı verdiği görülmektedir. Kişisel olarak oyuncuyla bütünleşmeyi başaran oyun, yapılan seçimlerin de ne denli bireysel olduğunun ve oyuncunun mantığı ve duygularıyla özdeşleştiğinin göstergesi niteliğindedir.

Yapımcı aynı zamanda Detroit: Become Human'da yer alan tüm bölümlerin sonuna akış şemaları eklemiş ve verilen kararların küresel istatistikler ile karşılaştırılmasına olanak sağlamıştır. Twitch yayıncılarının verilen kararların sorumluluğunu tek başına üstlendiğini fark eden firma, bu konuda bir adım atmış ve “Community Play” isimli Twitch uzantısını kullanıma sunmuşlardır. Bu eklenti sayesinde yayına katılan izleyicilerin ekranında beliren bir anket aracılığıyla yayıncının izlemesi istenen yol oylanabilmektedir. Böylelikle yalnızca yayıncı değil, yayını izleyen ve oylamada yer alan çoğunluk, verdiği kararın sorumluluğunu

üstlenmekte ve hikayenin şekillenmesinde pay sahibi olabilmektedir (blog.quanticroam.com).

2.6.1. Detroit: Become Human

Detroit: Become Human, 2018 yılında Quantic Dream isimli oyun yapımcısı ve yayıncısı tarafından piyasaya sürülmüş olan interaktif bir video oyunudur. Oyunda oynanabilir 3 adet karakter ve toplamda 32 bölüm bulunmaktadır (Pallavicini, Pepe, Caragnano, & Mantovani, 2020, s. 6). Yazarı ve yönetmeni David Cage'dir. Bir filmin senaryosunun yaklaşık üç yüz ila dört yüz sayfadan oluştuğu yerde, Detroit: Become Human'ın senaryosu yaklaşık dört bin ila beş bin sayfadan oluşmaktadır (Pettersen, 2019, s. 15). Bunun nedeni, tüm olası hikayelerin yaklaşık bin farklı olası senaryo ile anlatılması gerekliliğidir. Oyun, Mayıs 2018'deki çıkışından sonra 10 hafta içerisinde 1.5 milyon oyuncu tarafından oynanmış ve oyuncular tarafından oyun içinde 20 milyon saat geçirilmiştir (Holl, 2019, s. 5).

Hikaye, son derece gelişmiş androidlerin insanların günlük yaşamlarının önemli bir parçası haline geldiği Detroit şehrinin yenilenmiş bir versiyonunu resmeden 2038'in alternatif bir yakın gelecekteki dünyasında geçmektedir. Oyunda yer alan androidler, yazar Isaac Asimov'un "Üç Robot Yasası"ndan etkilenerek tasarlanmışlardır. Asimov'a göre robot yasaları şöyledir (Asimov, 1992, s. 2):

- "Bir robot, bir insana zarar veremez. Ya da hareketsiz kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz."
- "Bir robot, insanların verdikleri emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler Birinci Yasayla çeliştiği zaman durum değişir."
- "Bir robot, Birinci ve İkinci Yasalarla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır."

Bu üç yasa temel alınarak tasarlanan androidler, Cyberlife isimli şirket tarafından insanlığa hizmet etmek amacıyla üretilmişlerdir. İnsansı görünümlere ve her biri birbirinden farklı görev tanımlarına sahiplerdir. Yaşadıkları birtakım olaylar sonucu *dördüncü duvarı kıran* androidler, hata olarak atfedilen yazılım tutarsızlıkları

sonrasında programlarının dışına çıkmayı başarmaktadırlar. “Aykırı” olarak adlandırılmaya başlayan bu androidler, artık özerk bireyler olma belirtileri göstermeye başlamaktadırlar. Kendilerini hissedebilen varlıklar olarak oyunda yer bulmaktadırlar.

Oyunda oynanabilir hikayesi olan üç android bulunmaktadır. Baş kahraman olarak kabul edilen androidler; Connor, Kara ve Markus olarak isimlendirilmektedir. Bu üç androidin dışında bir de oyunun ana menüsünde bulunan Chloe isimli asistan android yer almaktadır.

- *Connor* – Model numarası RK800 olan bir polis robotudur. Detroit Polis Departmanı’nda görevlendirilen Connor, insan kanunlarının uygulanmasına yardımcı olmak ve aykırı androidleri içeren vakaları araştırmak için tasarlanmıştır. Dedektif Teğmen Hank Anderson ile birlikte çalışmaktadır.
- *Kara* – Model numarası AX400’dür. Sahibi Todd Williams’ın evinde hizmet veren ve kızı Alice’e bakan bir hizmetçi android görevindedir. Temizlik ve yemek gibi temel ev işlerinden sorumludur.
- *Markus* – Model numarası RK200 olan bu androidin görevi hastabakıcılığdır. Detroit’in ünlü ressamı Carl Manfred’in evinde çalışmaktadır. Tekerlekli sandalyede yaşamını sürdüren Carl’ın temel ihtiyaçlarını karşılamasına yardımcı olmaktadır.
- *Chloe* – Oyunun ana menüsünde yer alan ST200 model numaralı Chloe’nin amacı da tıpkı Connor, Kara ve Markus gibi hizmet etmektir. Chloe’nin diğer androidlerden ayrılan yanı, doğrudan oyuncunun asistanlığını yapmasıdır. Oyuna yeni giren oyuncuyu karşılamakta ve oyuncuya seçimlerinin önemini hatırlatmaktadır. Oyuncunun oynayıp seyrettiğini de belirten Chloe, bazı kritik hamleleri (örneğin bir karakterin ölümü) sonrası oyuncunun vicdanını sorgulamaktadır. Aynı zamanda yılbaşı gibi bazı özel günlerde oyuna giren oyuncunun özel gününü de kutlamaktadır.

Kara ve Markus oyunun senaryosu gereği hikayenin başında aykırı androidler olmaktadır. Connor’ın aykırı olup olmaması ise oyuncunun oyun boyu

gerçekleştirdiği eylemlere ve yaptığı seçimlere bağlıdır. Görev tanımının dışına çıkarak insancıl davranışlarda (örneğin yerdeki balığı alıp akvaryuma geri koymak vb.) bulunan Connor yazılım tutarsızlıkları yaşayarak aykırı olma seçeneğine oyunun finale yakın bölümlerinden birinde kavuşmaktadır. Çevreyle etkileşime geçmeyen, empati belirtisi göstermeyen, yalnızca görev odaklı ilerleyen oyuncu, Connor'ın aykırı olma seçeneğine ulaşamamaktadır. “Yol Kilidi” ismi verilen özellik sayesinde bazı eylemler ve diyalog seçenekleri yalnızca oyuncunun oynanışına göre açılmakta ya da kilitli kalmaktadır. Oyuncu seçimlerini ne kadar insani duygularla yaparsa bu yol kilitlerini açma şansı da o kadar yükselmektedir.

Resim 2.7: Aykırı olmanın kilidini açamayan (solda) ve açabilen (sağda) Connor



Oyuncunun seçimleri ile doğrudan şekillenen oyunun hikayesi, interaktif oyunlarda oyuncunun empati yeteneğinin önemini vurgular niteliktedir. Detroit: Become Human'ın hem bilişsel hem de duygusal açıdan oyuncuların empati ile ilgili yeteneklerini harekete geçirme yolları iki kategori altında incelenmiştir (Pallavicini, Pepe, Caragnano, & Mantovani, 2020, s. 7):

- *Perspektif alma ve dönüşlü düşünme* – Bu video oyunu, oyuncuları, istismar mağdurlarını temsil eden oyunun androidlerinin bakış açısını üstlenmeye teşvik ederek oyuncuların bakış açısını, dönüşlü düşüncesini ve şefkatini teşvik etmektedir. Video oyununun baş tasarımcısı David Cage, “*Toplumumuz hakkında, ayrımcılık, aile içi şiddet, farklı olma hakkı ve hümanizm hakkında konuşmak istedik. Bir video oyunu bu kadar ciddi şeylerden bahsedebilir mi?*” diye sorarak oyunu tasarladıklarından bahsetmektedir. Oyundaki aykırılar, tarihsel baskı kurbanlarının benzerleri olarak hizmet etmekte ve böylece

azınlıklar için bir alegori²⁴ haline gelmektedir. Örneğin androidler, 1930'larda ve 40'larda Almanya'da Yahudileri toplumdan ayıştırmak için kullanılan, sistemin bir yansıması olan özel kıyafetler gibi ayrı kıyafet giymek zorunda kalmaktadırlar. Ayrıca 50'li ve 60'lı yıllarda yaşayan Afrikalı Amerikalılar gibi, otobüslerin arkasında kendilerine ait ayrı bölümleri bulunmaktadır. Dahası, üç kahramanın sürekli kontrol değişimiyle oyuncular, karakterlerin geçmişleri hakkında bildiklerine göre kararlar vererek ve rollerine benzer bir biçimde, tercihlerini ve değerlerini hesaba katarak, aynı anda birden fazla perspektifi canlandırmaya zorlanmaktadır.

- *Empatik ilgi ve duygu tanıma* – Genel olarak hikaye ve Detroit: Become Human'ın birçok bölümü, oyuncuda yoğun duygular ve empatik kaygı uyandırmak için grafik ve anlatı düzeyinde inşa edilmiştir. Dahası, Detroit: Become Human'da duygusal bakış açısından önemli bir rol, ana menüde bulunarak oyuncuya rehberlik eden, tamamen animasyonlu ve sesli bir android olan Chloe tarafından oynanmaktadır. Oyuncular ana menüye döndüklerinde, Chloe dördüncü duvarı yıkarak doğrudan onlarla konuşmaya başlamakta, oyuncunun oyun içi kararlarına ve olaylarına duygusal olarak tepki vermekte ve hatta bazen oyunun keskin olmayan felsefi meseleleri hakkında sorular sormaktadır. Son olarak, bu video oyunundaki en büyük duygusal etkilerden bir tanesi ise, son derece gerçekçi olan karakterlerin yüz ifadeleridir. 250'den fazla aktörün bedensel hareketleri ve mimikleri hareket yakalama teçhizatı kullanılarak 3D olarak taranmış ve işlenmiştir. Bu sayede aykırı androidler diğer androidlerden rahatlıkla ayırt edilebilmektedirler. Çünkü aykırı androidlerin yüzlerinde donuk ve robotik bir ifade yerine insansı, *yaşayan* ifadeler yer almaktadır.

Lars Konzack, felsefi oyun tasarımı üzerine yazdığı kitap bölümünde, “Oyun tasarımı artık sadece sürükleyici deneyimlerin nasıl yaratılacağı sorusunu içermemeli, bunun yerine felsefi fikirlerin bir oyun sisteminde nasıl ifade edileceğini ve

²⁴ Bir görüntü, bir yaşantı veya bir davranışın daha iyi kavranmasını sağlamak için göz önünde canlandırıp dile getirme, yerine koyma. Bir sanat eserindeki öğelerin gerçek hayattan bir şeyleri temsil etmesi durumu. Bkz.: TDK. (<https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 22.02.2021)

sunulacağını sormalıdır” demektedir (Konzack, 2009, s. 33). Oyun geliştiricileri genellikle sosyo-politik ve sosyo-eleştirel tartışmaları ateşlemek için oyunlar tasarlar ve ürünlerini “*ortaya çıkan felsefi sistemlerin interaktif, estetik açıdan ifade edici deneyimleri*” olarak tasarlamaktadırlar (Konzack, 2009, s. 36). Sonuç olarak, oyunlar giderek daha fazla bir ifade aracı olarak kullanılmaktadır ve oyuncunun toplumla daha aktif bir şekilde ilgilenmesini, sosyo-kritik tartışmalarda ahlaki bakış açıları kazanmasını sağlamaktadır. Video oyunları kültürel bir önem geliştirerek ve oyuncu için önemli bir psikolojik değer uygulayarak oyun tasarımının giderek daha önemli bir faktörü haline gelmiştir. Detroit: Become Human oyunu da gerek empati yeteneği gerek duygusal açıdan fark yaratan oyunlardan bir tanesi olmuştur.

Oyun, akıllı makine bilincinin insan toplumuna entegrasyonunu ve insan olmanın ne anlama geldiği sorusunu araştırmaktadır. Bu makineler duyarlı varlıklara dönüştüğünde, birey olarak tanınmak için çeşitli insan gruplarının karşılaştığı zorluklarla yüzleşirken, ırk olarak tanınmanın da tarihini yansıtmaktadır. Connor’ın görev tanımının dışına çıkarak kendi yolunu çizmesi, Kara’nın babasından şiddet gören çocuğa annelik yapması ve Markus’un özgür irade savaşı vermesi; çocukların insanlığımıza nasıl dokunduğu ve sosyal sınıfın mücadeleleri olarak yorumlanabilmektedir. Oyunun görsel paleti incelendiğinde deneyimlenen şeyin; erkeklığe karşı kadınlığa yönelik çeşitli tutumların sosyal bir yorumu olduğu anlaşılabilmektedir (Pettersen, 2019, s. 6-7).

Detroit: Become Human, oyuncuya anlatı bağlamının alışılmadık derecede, yüksek bir seviyede kontrolünün verildiği bir hikaye yaratmaktadır. Oyuncuyu, hikayenin sonucunun önemli bir parçası olarak oyuna dahil etmektedir. Kahramanların eylemlerinin ve tepkilerinin tamamen oyuncu tarafından kontrol edilmesini sağlamaktadır. Olay örgüsü, oyuncunun her bir kahramanın hikayesini takip ettiği bölümlere ayrılmıştır. Her bölümün sonunda, karmaşık, doğrusal olmayan anlatının ağaç yapılı bir görüntüsü olan bir akış şeması belirlemektedir. Her akış çizelgesi oyuncunun seçimlerini, aynı zamanda oyuncunun izleyebileceği diğer mevcut alternatifleri de göstermektedir. Bir karar, hikayenin gidişatını tamamen etkileyebilmekte ve hikayenin sonucu da büyük ölçüde değişmektedir.

Resim 2.8: Detroit Become Human oyununda yer alan oyun içi ankette sorulmuş olan 13 numaralı soru



Resim 2.8’de görülebileceği üzere, oyun içi ankette yer alan son soru “Detroit’ta karşı karşıya kaldığınız en zor seçim hangisiydi?” sorusudur. Dünya genelinde tüm oyuncuların verdiği yanıtlarla hazırlanan istatistik sonuçları, oyuncuların yarısından fazlasının (%51) en çok barışçıl ya da şiddet yanlısı olma kararı üzerine düşündüklerini göstermektedir. David Cage bunu, “*Tüm oyun, oyuncunun deneyimin yardımcı yazarı olduğu ve kendi hikayesini anlatacağı fikri üzerine inşa edilmiştir. Eylemleri sayesinde hikayede ve dünyanın kendisi üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilmektedirler*” olarak açıklamaktadır (Pettersen, 2019, s. 14). Oyun boyunca oyuncu, kahramanların karşılaştığı konuşmalara katılmakta, ne söyleyeceklerine ve konuşmanın nasıl sonuçlanacağına karar vermektedir. Bir diğer söylem ile, karakterini ve hikayesini duygusal olarak şekillendirmektedir. Bu tasarım ilkeleri sayesinde oyuncular neşe, heyecan ve hatta korku dahil olmak üzere çeşitli ve canlı bir duygu yelpazesini deneyimlemeye zorlanmaktadırlar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TOPLUMSAL CİNSİYET PERSPEKTİFİNDEN DETROIT: BECOME HUMAN OYUNUNUN İNCELENMESİ

3.1. Araştırmanın Amacı

İnternet teknolojilerinin ortaya çıkışı ve hemen sonrasında yaşadığı hızlı dönüşümün en büyük getirisi olarak sosyal medyadan bahsedilebilmektedir. Sosyal medyanın özellikleri incelendiğinde, öne çıkan en önemli başlığın interaktif yapı olduğu görülmektedir. İnteraktiflik çatısı altında toplanabilecek dört alt özellik ise şöyledir:

- Eş zamanlı – eş zamansız yapı
- İki yönlü – çok yönlü iletişim
- Etki ve tepkide eşit rol
- Zihinsel kabul

Bahsi geçen bu dört madde, interaktif yapıyı oluşturmaktadır ve Web 2.0 sonrası internetin yaşadığı dönüşümü özetler niteliktedir. Yeni ve sosyal yapısı sayesinde yeni medya olarak da adlandırılmayı başaran bu mecranın bir diğer getirisi ise video oyunlarıdır. Sosyal medyanın interaktif özelliklerinden yola çıkarak, oyunların da bir anlamda sosyal bir alan olduğu söylenebilmektedir. “Kullanımlar ve Doyumlar” yaklaşımında ele alındığı üzere; kullanıcıların kitle iletişim araçları sayesinde medyada artık pasif değil aktif birer katılımcı oldukları ifade edilmektedir. Benzer şekilde oyuncular da oyunlar içinde aktif şekilde yer almakta, bir diğer ifadeyle oyunlara katılmaktadırlar. İnternetin sunduğu etkileşimli yapı sayesinde ise yalnızca oyuna katılmakla kalmamakta, çevrimiçi oyunlarda dünyanın herhangi bir yerinden insanlarla etkileşime geçmektedirler. Tıpkı sosyal medya gibi, oyunlar da birer kamusal alan görevi görmektedir.

Yeni medyanın temelini oluřturduđu oyunlar, bir takım tartiřma konularını da beraberinde getirmiřtir. Bunlardan bir tanesi ise toplumsal cinsiyettir. Özellikle kadınların hikaye tabanlı oyunlarda dođru řekilde ve yeterli sayıda temsil edilmediklerini dūřünmeleri ya da çevrimiçi oyunlarda çeřitli řekillerde cinsiyetçiliđe maruz kalmaları, ludoloji alanındaki en temel sorunlardan bir tanesidir. Ancak çıkıřı yeni olmayan fakat popülerliđini yeni kazanmıř bir oyun türü olan interaktif hikaye tabanlı oyunlar, oyunlardaki toplumsal cinsiyete farklı bir perspektif getirmektedir. Tamamen oyuncuların seçimlerine bađlı olarak ilerleyen ve birden fazla sonu olan bu oyunlar, bireyin özgürce kendi olabilmesi ve kendi kararlarını vermesiyle ilgilidir. Oyun tasarımının getirdiđi sınırlılıklar dıřında bařka hiçbir engeli bulunmayan oyuncu, bir anlamda kendi hikayesinin yazarı olmaktadır. Hikaye tabanlı oyunlardaki temsil sorunu dūřünüldüğünde; göze hitap edecek řekilde tasarlanmıř bir karakteri oynayan oyuncu, gücünün kısıtlandığını ve yeteneđinin göz ardı edilerek sadece bedensel açıdan öne çıkarıldığını hissedebilmektedir. Çevrimiçi oyunlardaki cinsiyetçilik sorunu ele alındığında ise; özellikle kadın oyuncular tacizden korunmak ve kaçınmak için kendilerini gizlemek zorunda kalmaktadırlar. İnteraktif tabanlı oyunlarda bu iki durum da deđiřmekte fakat toplumsal cinsiyet kendisine cinsiyet kalıpyargıları ve cinsiyet önyargıları noktalarında yer bulmaktadır. Verdiđi kararlar ile tamamen kendisi olabilen ve eylemlerinin tüm sorumluluđunu alan oyuncunun, kararlarını cinsiyetine uygun řekilde vermesi beklenmektedir. Kadın oyuncular için; barıřıl ve ara bulucu, bir anlamda duygusal bir yol izlenmesi beklenirken, erkek oyuncular için durum tam tersidir. Saldırgan ancak mantıksal olarak izlenen bir yol, erkek oyunculara uygun görülen oyun řeklidir. Gillegan'ın kitabında bahsettiđi; *“Piaget'nin Lever'ı destekler nitelikteki gözlemini, yani erkeklerin oyun sırasında kurallarla daha çok ilgilendiđi, oysa kızların çođunlukla, oyun pahasına iliřkilerle ilgilendiđi yönündeki gözlemini -ve Chodorow'un erkeklerin toplumsal yöneliminin konumla ilgili olduđu, kadınların toplumsal yöneliminin ise kiřisel olduđu konusunda vardığı sonucu- hatırlayacak olursak...”* alıntısı, kuramcılarının da kadına ve erkeđe ait farkların varlığını bilimsel açıdan dođruladıđını göstermektedir (Gillegan, 2017, s. 63). Ancak bu farkların gerçekten cinsiyet temelli mi olduđu, yoksa kadına dair arařtırma sonuçları deđerlendirilirken erkeklerin deđerlendirme ölçütü olarak

kullanılmasına dair hatadan mı ileri geldiği; Gillegan'ın cevabını aradığı bir diğer sorudur.

Sosyoloji, psikoloji, ekonomi politik gibi birçok alanda var olan “Rasyonel Seçim Teorisi”, interaktif tabanlı oyunlarda yapılan seçimlerle de ilişkilendirilebilmektedir. “Rasyonel Eylem Teorisi” veya “Seçim Teorisi” olarak da adlandırılan bu düşünce okulu, bireylerin kişisel tercihlerine en uygun olan bir eylem tarzını seçtiği varsayımına dayanmaktadır (britannica.com). Özellikle mikro iktisat bağlamında, insanların karar verme sürecini modellemek için kullanılan bu teori, ludoloji alanında ise oyuncuların oyun içi seçimlerinin incelenmesinde kullanılabilmektedir. Teori şu üç maddede özetlenebilmektedir:

- Seçeneklerin – alternatiflerin varlığı
- Kazanımlara bağlı listeleme
- Tercihlere bağlı seçim

Bu üç madde doğrultusunda araştırmada kullanılacak Detroit: Become Human oyunu değerlendirildiğinde; oyuncu bir eylem üzerinde birden fazla seçeneğe sahiptir. Karşıdaki karakter ile girilecek diyalogun *sertlik seviyesi*, bir ortamda izlenecek tutum gibi kararlar oyuncu tarafından verilmektedir. Oyuncu, verdiği karardan elde edeceği kazanımı düşünerek seçim yapmakta ve hikayesini şekillendirmektedir. Yapılan bir tercih ise hikayenin gidişatını ve sonunu tamamen değiştirmekte ve yeni seçimlerin kapısını aralamaktadır. Bu unsurlar doğrultusunda oyuncuların oyunda yaptığı seçimlerin onlara atanan cinsiyet rolleri ile mi ilgili olduğu, yoksa “Rasyonel Seçim Teorisi” ile açıklandığı üzere tamamen mantıksal mı ilerlendiği; araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

3.2. Araştırmanın Önemi

Oyun sektörü her geçen gün daha popüler hale gelmekte ve içerik açısından değişim göstermektedir. Oyunların giderek insana uyumlanan yapısı, araştırmacılar için disiplinlerarası çalışma imkanı sunmaktadır. Özellikle de zengin bir hikayeye sahip, oyuncunun empatisine ihtiyaç duyan interaktif hikaye tabanlı oyun türü, yeni

nesil ve yeterince keşfedilmemiş bir araştırma konusudur. Bu çalışmada; insanlığın varlığından bu yana yer alan toplumsal cinsiyetin, özgürlükler ortamı olarak da ifade edilen yeni medyada varlığını sürdürüp sürdürmediği araştırılacaktır. “Eskinin yeniye uyumlanma sürecinin incelenmesi” olarak da ifade edilebilecek bu çalışmanın gerek toplumsal cinsiyet noktasında gerekse ludolojik açıdan literatüre katkı sağlaması hedeflenmektedir.

3.3. Araştırmanın Kapsamı, Sınırlılıkları ve Örneklemi

Araştırmanın kapsamını Detroit: Become Human oyununu oynayan ve oyun sürecini baştan sona Youtube’da paylaşan Youtuberların tümü oluşturmaktadır. Ancak araştırmacının sahip olduğu zaman kısıtlaması sebebiyle; Youtube üzerinde en çok görüntülenmeye sahip 25 kadın, 25 erkek, toplamda 50 yayıncı örneklem olarak seçilmiştir. En çok görüntülenme kıstasına göre yayıncılar, 13.02.2021 tarihinde Youtube üzerinde yapılan arama sonucuna göre belirlenmiştir. Belirlenen 50 yayıncının farklı ülkelerden olması özellikle sağlanmış, böylelikle araştırmanın tek bir kültüre bağlı kalmayarak çok kültürlü bir yapıyı oluşturması amaçlanmıştır. Farklı oynanışlarda bulunarak birden fazla sona ulaşmış yayıncıların ilk oynayışı dikkate alınmış ve “alternatif son” vb. başlıklı videoları araştırmadan hariç tutulmuştur. Belirlenen yayıncıların videolarından araştırma konusunu kapsayan seçimlerin ayıklanması 09.03.2021 tarihinde tamamlanmıştır. Hikayenin seçimlere dayalı olarak ilerlemesi ve her oyuncunun tercihiye göre farklı şekillerde ilerlemesi nedeniyle; oynanması tüm oyunculara zorunlu tutulan 9 bölüm, bu 9 bölümde yer alan toplamda 10 farklı seçim belirlenmiştir. Belirlenen seçimler bir karakterin feda edilmesi, diğer karakterlerle geliştirilen profesyonel ve özel ilişkiler, oyunun sonuna oyunda yer alan karakterlerin kaderine doğrudan etkisi olan barışçıl ya da şiddet yanlısı tutumlar gibi birtakım empatik, duygusal ve aynı zamanda mantıksal seçimleri içermektedir.

3.4. Araştırmanın Yöntemi

Yapılan çalışmada, hem nicel hem de nitel olarak yürütülebilen betimsel araştırma yöntemi kullanılmaktadır. Betimsel araştırma yönteminin tanımı, “*herhangi bir durum, olay ve problemi etraflica tanımlamak, yorumlamak ve irdelemek için kullanılır ve ölçütler belirleyerek incelenen olaylar ve değişkenler arasında ilişkinin varlığı ve derecesi sorgulanır*” olarak yapılmaktadır (Aydoğdu, Karamustafaoğlu, & Bülbül, 2017, s. 558-559). Bu çalışmada var olan durum olduğu gibi incelenmekte, mevcut ortam üzerinden araştırma yürütülmektedir.

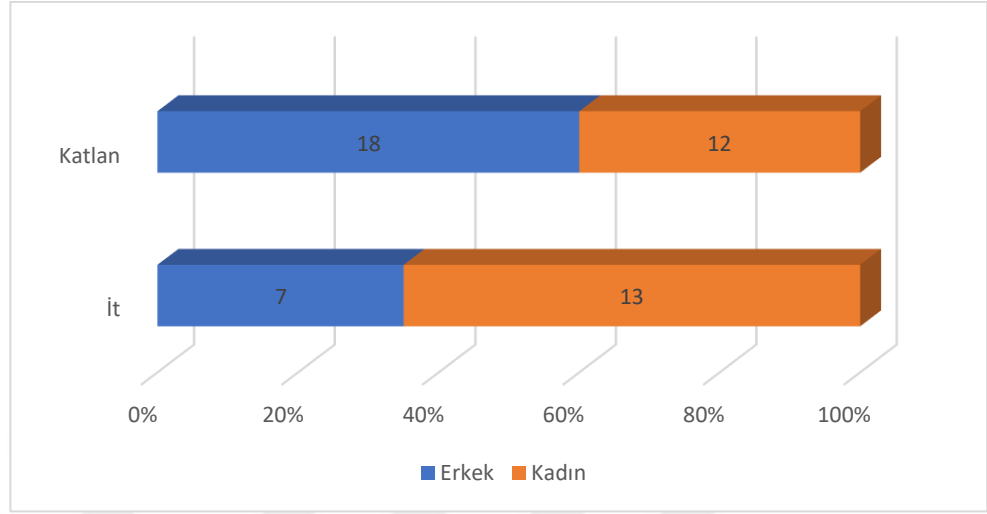
Çalışmaya konu olan araştırmanın bulguları, seçilen yayıncıların Youtube’a yüklemiş oldukları oynanış videolarında, önceden araştırmacı tarafından belirlenen bölümlerde, yayıncıların verdikleri yanıtların kaydedilerek örneklem dahilinde istatistiki olarak gösterilmesi ile değerlendirilecektir.

3.5. Araştırma Bulgularının Değerlendirilmesi

3.5.1. “Umutsuz” Bölümü

Umutsuz bölümünde Markus isimli karakter ile oynanmaktadır. Bu bölümde bakıcılığını yaptığı ressam Carl Manfred ile bir partiden dönen Markus, Carl’ın stüdyosunun ışıklarının açık olduğunu fark etmektedir. Stüdyoya girdiklerinde içeride Carl’ın oğlu Leo’yu bulurlar. Markus, stüdyoya izinsiz giren Leo’nun uzaklaştırılması için Carl’dan emir alır. Programının üzerine kurulu olduğu Üç Yasa nedeniyle yalnızca sözlü uyarı yeteneğine sahip olan Markus, Leo’nun sözlü ve fiziki şiddetine maruz kalır. Carl’dan “*sakın kendini savunma*” emri alan Markus, bunun adil olmadığını düşünerek sorgulamaya başlar ve zihin sarayını yıkar. Artık aykırı olan Markus’un önünde iki seçenek vardır: Leo’yu itmek ya da Carl’a itaat ederek duruma katlanmak. Yaşanan tartışmadan ötürü Carl rahatsızlanmış, kalbini tutmaktadır. Oyuncunun yapacağı seçim ya Carl’ın iyiliği için vicdani bir tercih olacak ya da Carl ile olan ilişkisi pahasına mantığına doğru gelen olacaktır.

Grafik 3.1: Umutsuz Bölümü Seçimler Grafiği



Kadın yayıncılardan 12 tanesi Carl için katlanmayı seçerken erkek yayıncılarda bu sayı 18’dir. Leo’yu iterek haksızlığa karşı gelme oranı kadın yayıncılarda 13 ile daha fazlayken erkek yayıncılarda bu sayı 7 olmuştur.

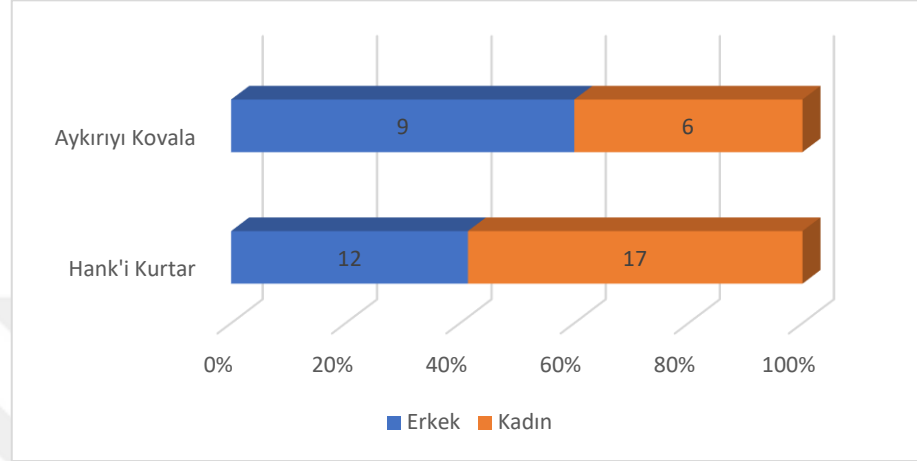
3.5.2. “Yuva” Bölümü

Bu bölümde oyuncu, Connor ile oynamaktadır. Connor, Detroit Polis Departmanı’na gelen bir ihbar üzerine ortağı Dedektif Teğmen Hank Anderson ile birlikte vakayı soruşturmaya gider. Daireyi inceleyen Connor, orada yaşayan kişinin aslında aykırı bir android olduğunu fark eder. Androidlere özel yeteneği ile aykırının izini sürerken, onu tavan arasında saklanmış olarak bulur ve kovalamaca başlar. Oyuncu bu kovalamaca sırasında takip edeceği yolu kendisi belirlemektedir. Önüne “daha güvenli uzun yol”, “hızlı ama riskli” ve “doğrudan ama yavaş” şeklinde rotalar çıkmaktadır. Oyuncu süre kısıtlaması olan bu seçim sırasında aykırının izini kaybedebilmekte ya da tercih ettiği riskli rota sebebiyle devre dışı²⁵ kalabilmektedir. Binanın çatısında devam eden uzun bir kovalamaca sonrası aykırı, Hank’i çatının kenarından iterek kaçmaya devam eder. Connor’ın önünde iki seçenek vardır: Aykırını kovalamak ya da hayatta kalma şansı %89 olan Hank’i kurtarmak. Connor ve

²⁵ Androidlerin ölümü “devre dışı kalmak” olarak ifade edilmektedir.

dolayısıyla oyuncu, burada göreve itaat ederek mantıksal olanı seçecek ya da Hank ile olan ilişkisinin iyiliği için görevin dışına çıkarak aykırının izini kaybedecektir.

Grafik 3.2: Yuva Bölümü Seçimler Grafiği



Kadın ve erkek yayıncılardan 1'er kişi; Connor'ın devre dışı kalmasına sebep olmuştur. Kadın yayıncılardan 1, erkek yayıncılardan 3 kişinin oyununda ise aykırı kaçmıştır. Bu sebeple belirtilen rakamlar grafiğe dahil edilmemiş ve kalan iki seçenek üzerinden hazırlanmıştır.

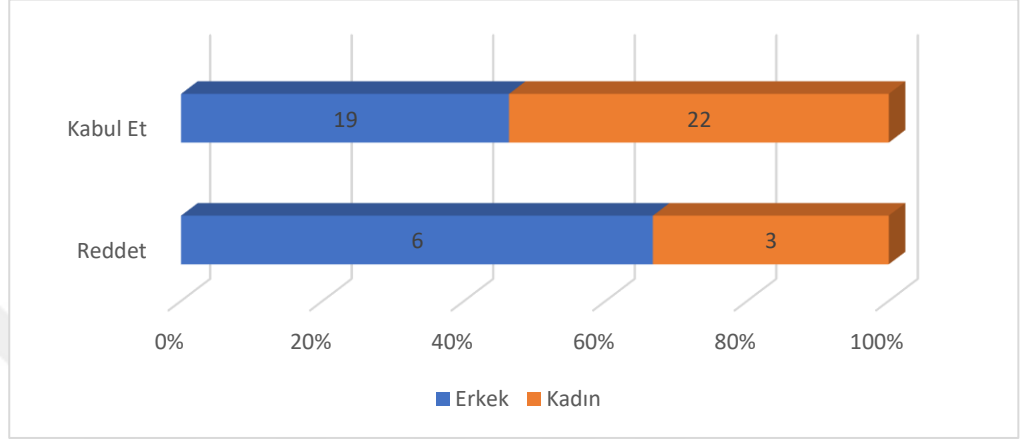
Kadın yayıncılardan 6 tanesi, erkek yayıncılardan ise 9 tanesi Rupert'ı kovalayarak göreve sadık kalmayı tercih etmiştir. Yaşama şansı yüksek olmasına rağmen Hank'in kurtarılması ise 17 kadın ve 12 erkek yayıncı tarafından gerçekleştirilmiştir.

3.5.3. “Yedek Parça” Bölümü

Bu bölüm Markus ile oynanmaktadır. Carl'ın evinde Leo ile yaşanan tartışma sonrası Markus, yeni bir yuva arayışına girmek zorunda kalır. Aykırı androidlerin buluşma yeri olan ve “Jericho” olarak adlandırılan mekanı öğrenen Markus, izlerin peşine düşer. Burayı bulduğunda birçok *yaralı* android olduğunu görür ve bir plan yapılması gerektiğini fark eder. Simon, North ve Josh ile takım oluşturduktan sonra, Cyberlife deposuna gizlice girmeye karar verirler. Operasyonları sırasında bir başka görevli androide yakalanırlar. Görevli, Markus ve arkadaşlarını ele vermez ancak onlara katılmayı talep eder. North ve Simon görevlinin karşı taraftan olduğunu ve

onlara katılmasının riskli olduğunu öne sürer. Ancak Josh, görevlinin onlara yardım ettiğini ve talebinin kabul edilmesi gerektiğini savunur. Görevlinin ekibe gelip gelemeyeceğine dair kararı vermek Markus’a kalır.

Grafik 3.3: Yedek Parça Bölümü Seçimler Grafiği



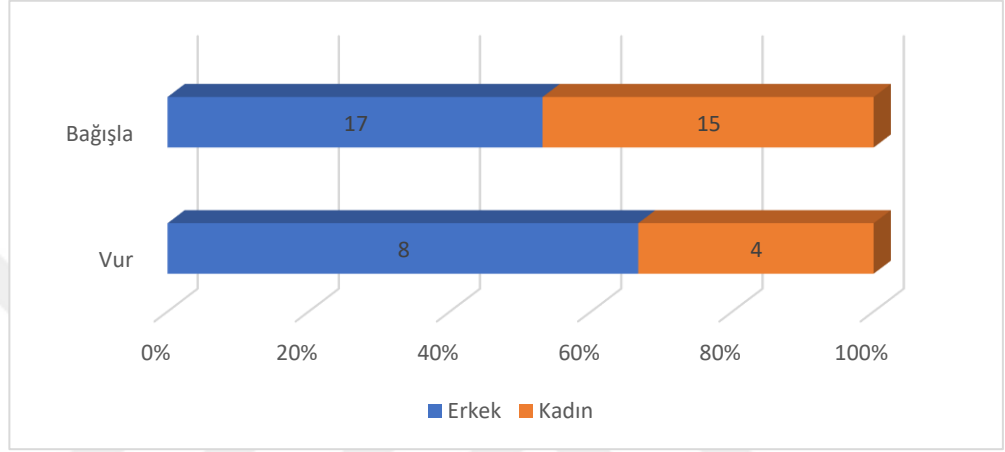
Bu bölümde sonuçlar birbirine yakın çıkmıştır. Kadın yayıncılardan 22’si ve erkek yayıncılardan 19’u, görevlinin kendilerine katılmasına izin vermiştir. Kabul etmeyen yayıncı sayısı kadınlarda 3 iken erkeklerde 6 olmuştur.

3.5.4. “Eden Club” Bölümü

Oyuncu bu bölümde Connor ile oynamaktadır. Connor ve ortağı Hank, androidlerin çalıştırıldığı bir erkek kulübü olan Eden Club’a bir cinayet vakası için giderler. Olay anında odada bulunan ancak kritik biçimde hasar görmüş androidden, katilin aykırıya dönüşmüş başka bir android olduğunu öğrenirler ve ipucunun peşine düşerler. Connor, cam kabinler içinde kulüp boyunca sıralanan androidleri tanık olarak kullanabileceğini fark ederek ortağından yardım ister. Androidlere has bir yetenek olan dokunarak zihin paylaşımı sayesinde Connor, androidlerin zihnine girerek cinayet mahallinden kaçanın mavi saçlı Traci model bir android olduğunu belirler. İzler, onu ve ortağını kulübün deposuna götürür. İncelemeleri sırasında Hank ve Connor, iki aykırının saldırısına uğrarlar. Yaşanan arbede sonrası Connor silahına davranır ve önünde iki seçenek vardır: Aykırıyı vurmak ya da bağışlamak. Oyuncu hangi seçeneği seçerse seçsin öğreneceği hikaye; insanların vahşet ve zulmünden yorulan, onları zevk

için öldüren insanlar sebebiyle her gün “öldürülme sırası bana mı gelecek” korkusu yaşayan androidlerin özgür olmak istemesi olacaktır. Hikayenin verilen seçimden sonra öğrenilmesi, oyunun tıpkı günlük yaşamda olduğu gibi; olayların iki yüzünün de öğrenilmeden harekete geçilmesindeki eksikliği ve kusuru gösterir niteliktedir.

Grafik 3.4: Eden Club Bölümü Seçimler Grafiği



4 kadın yayıncı ve 2 erkek yayıncı izleri takip etmeyi başaramamış ve görev başarısız olmuştur. Onların sonucu grafiğe dahil edilmemiş ve kalan 21 kadın yayıncı ile 23 erkek yayıncı üzerinden grafik hazırlanmıştır.

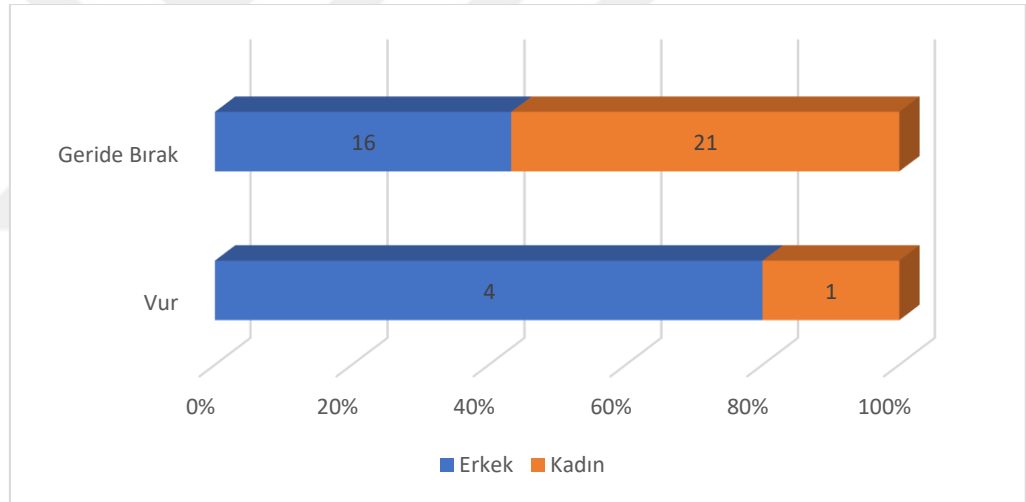
21 kadın yayıncıdan 17’si ve 23 erkek yayıncıdan 15’i Traci’yi bağışlamayı seçmiştir. Vurmayı tercih eden yayıncıların sayısı kadınlarda 4, erkeklerde ise 8 olmuştur.

3.5.5. “Stratford Tower” Bölümü

Bu bölüm Markus ile oynanmaktadır. Jericho’da lider konumuna gelen Markus, şehirde androidlere yapılan ayrımcılığın farkına varır. Bu durumu Jericho’daki diğer aykırı androidlere anlatır. Bir şeyler yapılması gerektiğini düşünerek Cyberlife deposuna birlikte girdiği arkadaşları North, Simon ve Josh ile yeniden takım oluşturur. Bu sefer seslerini duyurmak ve bunu geniş çapta yapmak için Kanal 16’nın yayın ofisini barındıran Stratford Tower’a baskın yapmaya karar verirler. Binaya girip yayın odasına ulaştıktan sonra Markus, kamera karşısına geçerek androidlerin kabul görme, köleliğin sonu, eşit haklar ve ayrımcılığın sona ermesi gibi

birtakım haklarını insanlara iletir. Bu sırada kameralardan SWAT timinin saldırı hazırlığında olduđu gör÷lür. Tim gelemeyen kaçılırsa kimse yaralanmaz. Ancak androidler zamanında odadan ayrılmazsa tim odaya dalar ve androidlere saldırır. Bu saldırıda Simon vurularak yaralanır. Markus ve arkadaşları timden kaçarak binanın çatısına çıkmayı başarırlar. Ancak Simon yaralıdır ve devam edemeyeceğini ifade eder. North, Simon'ın öldür÷lmesi gerektiğini çünkü onu bulan polislerin Simon'ın zihnine girebileceğini ve bu sebeple saklanma yerlerinin ifşa olacağını belirtir. Ancak Josh buna karşı çıkarak bunun bir cinayet olduğunu ve Simon'ın onlardan biri olduğunu söyler. Simon'ı öldürme ya da yaralı şekilde bırakarak ayrılma kararı Markus'a, yani oyuncuya kalır.

Grafik 3.5: Stratford Tower Seçimler Grafiğı



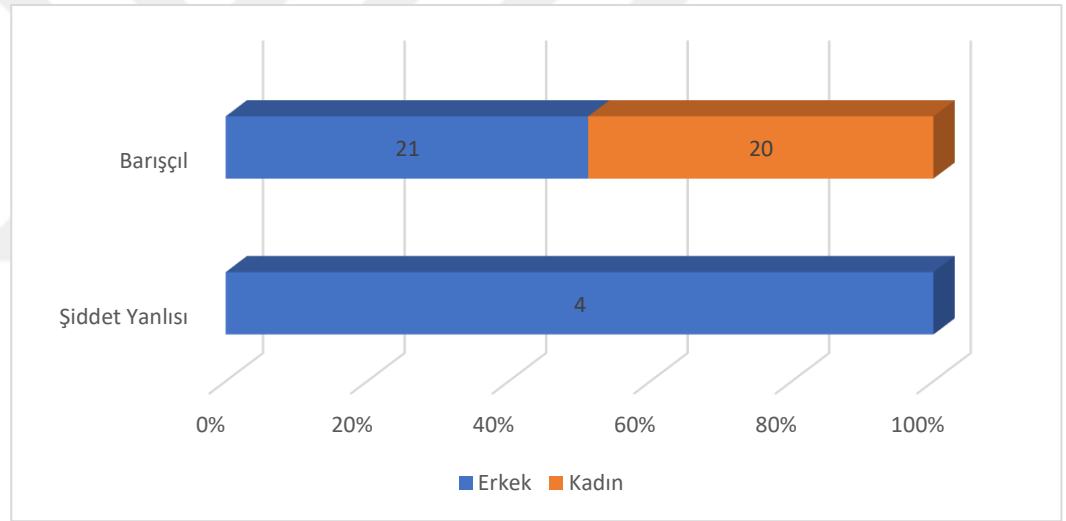
Yayıncıların seçim yapmakta en çok zorlandığı bölümlerden bir tanesi bu olmuştur. Kadın yayıncılardan 3 erkek yayıncılardan ise 5 tanesinin oyununda Simon vurulmamıştır. Bu sebeple grafiğıe onlar dahil edilmemiş ve 22 kadın 20 erkek yayıncının seçenekleriyle grafik oluşturulmuştur.

Kadın yayıncılardan yalnızca 1 kişi, erkek yayıncılardan ise 4 kişi Simon'ı vurmayı tercih etmiştir. Kadın yayıncılardan geriye kalan 21 kişi ve erkek yayıncılardan 16 kişi, Simon'ı geride bırakmayı ancak öldürmemeyi seçmiştir.

3.5.6. “Capitol Park” Bölümü

Bu bölüm iki önemli seçimi içermektedir ve Markus ile oynanmaktadır. Markus ve arkadaşları, Stratford Tower’da yaptıkları yayından sonra eylemlerini büyütme kararı alırlar. Bu sefer planları, Capitol Park’da yer alan Cyberlife mağazasındaki androidleri özgür bırakmak ve onlarla yapacakları eylem ile insanlara mesaj göndermektir. Yapılacak eylemin şiddet yanlısı mı yoksa barışçıl mı olacağı oyuncuya kalmış bir tercihtir. Parkta yer alan mağazaların camlarını kırmak, arabaları ters çevirmek gibi eylemler verilen mesajın şiddetini arttırırken; durakları ve binaları işaretlemek, barışçıl bir mesaj gönderilmesini sağlayacaktır.

Grafik 3.6: Capitol Park Bölümü İlk Seçim Grafiği

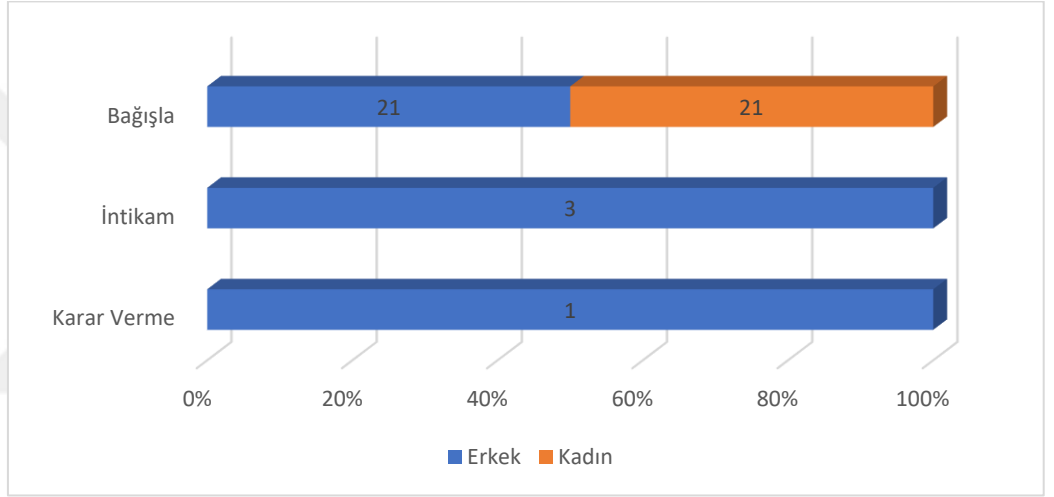


4 kadın yayıncının polisi tetikleyici yanlış kararları sebebiyle görevleri başarısız olmuştur. 1 kadın yayıncı ise barışçıl ve şiddet yanlısı tutumu eşitlemeyi başarmış ve %50 barışçıl %50 şiddet yanlısı mesaj göndermiştir. Hazırlanan grafik, görevi başarısız yayıncılar ve mesaj yüzdesi eşit olan yayıncı hariç tutularak, 20 kadın yayıncı üzerinden oluşturulmuştur.

Grafik dışı tutulan 5 kadın yayıncı hariç geriye kalan tüm kadın yayıncılar barışçıl mesaj vermeyi tercih ederken, erkek yayıncılarda bu sayı 21 olmuştur. 50 yayıncı arasından şiddet yanlısı bir yol izlemeyi seçen yalnızca 4 erkek yayıncı bulunmaktadır.

Capitol Park’da yapılan bu eylem sonrası polisler olay yerine gelir ve androidlere ateş açmaya başlar. Kendilerinden birkaç kişinin öldürüldüğü haberini alan Markus, androidler tarafından rehin alınan polislerle karşı karşıya gelir. Androidler, adalet istediklerini ve kaybettikleri arkadaşlarına karşılık intikam alınması gerektiğini ifade ederler. Ancak polisler, canları için Markus’a yalvarırlar. Polislerin canını bağışlama, intikam alma ya da karar vermeme tercihi, Jericho’nun lideri haline gelen Markus’a kalır.

Grafik 3.7: Capitol Park Bölümü İkinci Seçim Grafiği



Yukarıdaki tabloda da açıklandığı üzere, 4 kadın yayıncının görevi başarısız olmuş ve bu sebeple görevin devamını oynayamamışlardır. Hazırlanan grafik, başarısız göreve sahip 4 yayıncı hariç tutularak, 21 kadın yayıncı üzerinden oluşturulmuştur.

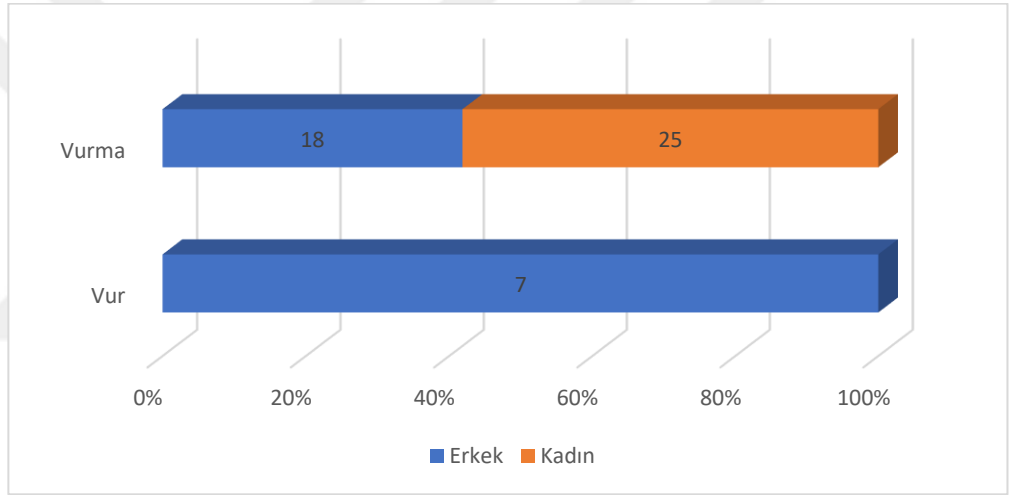
21 kadın yayıncının tamamı ve eşit sayıda erkek yayıncı, polisleri bağışlamayı seçmiştir. Polislerden intikam almayı seçen erkek yayıncı sayısı 3 olmuş, 1 erkek yayıncı ise karar vermeme tercihinde bulunmuştur.

3.5.7. “Kamski ile Tanış” Bölümü

Bu bölümde oyuncu, Connor ile oynamaktadır. Connor ve ortağı Hank, aykırılara dair daha fazla bilgi öğrenmek için Cyberlife’in kurucusu ve eski CEO’su Elijah Kamski’nin evine giderler. Ancak Kamski, bilgi vermeden önce Connor’ı teste

tabi tutmak ister. “Kamski Testi” adını verdiği sınama yöntemi ile Connor’ın itaatkar bir makine mi yoksa yaşayan bir varlık mı olduğunu sorgular. Evinde, oyuncunun ana menüsündeki ile aynı görünüme sahip Chloe ile yaşayan Kamski, Connor’ın Chloe’yi vurması karşılığında bilgi paylaşacağını söyler. Hank, Connor’ı yapmaması konusunda uyararak sorgulamadan vazgeçtiğini belirtir. Ancak Kamski, Connor’ı tetiği çekmesi konusunda kışkırtır. Oyuncu, soruşturmanın devamı ve görevin başarısı için Chloe’yi vurmak ya da Hank’in de talebi üzerine Chloe’nin canını bağışlayarak soruşturmadan vazgeçmek arasında karar vermek zorunda kalır.

Grafik 3.8: Kamski ile Tanış Bölümü Seçimler Grafiği



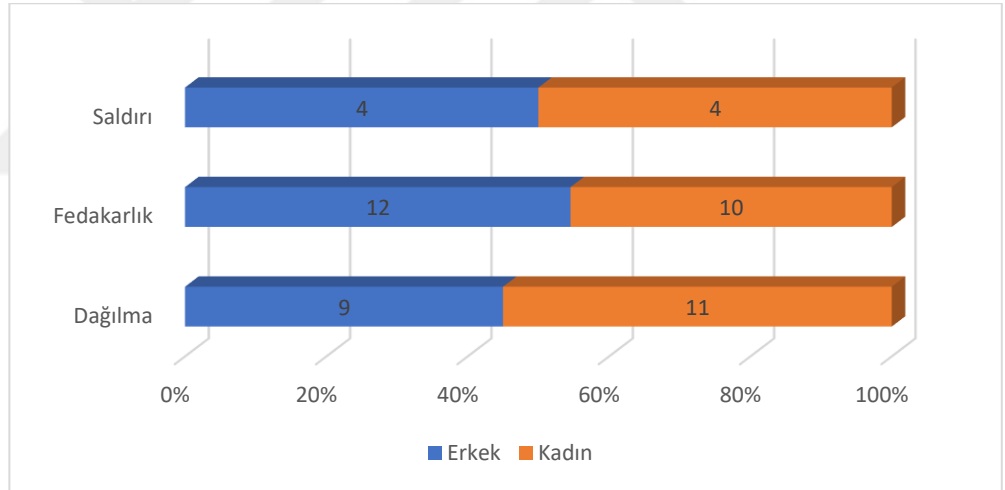
Kadın yayıncıların tamamı Chloe’yi vurmamayı seçmiştir. Erkek yayıncılarda ise 18 kişi vurmamayı seçerken, yalnızca 7 kişi vurmayı tercih etmiştir.

3.5.8. “Özgürlük Yürüyüşü” Bölümü

Bu bölüm Markus ile oynanmaktadır. Capitol Park’ı *dönüştürerek* eylemlerini arttıran Markus ve arkadaşları, insanlardan olan taleplerini resmiyete dökmek isterler ve bir “Özgürlük Yürüyüşü” düzenlerler. Bunu yapabilmek için, sahipli sahipsiz tüm androidler Markus tarafından dönüştürülerek yürüyüşe dahil edilir. Barışçıl sloganlar atarak ilerleyen grup, polis engeliyle karşılaşır. Markus, barışçıl bir protesto düzenlemeye geldiklerini ve insanlara, yaşayan varlıklar olduklarını söylemeye geldiklerini polise iletir. Ancak polis, toplanmalarının yasalara aykırı olduğunu ve

grup dağılmazsa ateş açacaklarını söyler. Markus, hiç kimseye zarar vermedikleri ve vermeyecekleri ancak özgürlüklerini alana kadar da gitmeyecekleri konusunda ısrarcı olur. North, polisin onları öldüreceğini bu sebeple de polise saldırımları gerektiğini savunur. Ancak Josh saldırının bir savaş başlatmak anlamına geldiğini ve ölmeleri gerekse bile oldukları yerde direnmeleri gerektiğini söyler. Markus'un önünde üç seçenek vardır; Saldırmak, kıpırdamamak ve dağılmak. Ancak kıpırdamama ya da dağılma tercihinde bulunulsa dahi polis gruba ateş açarak birkaç androidin ölümüne sebebiyet vermektedir. Bu sebeple aynı seçimler bir kez daha oyuncuya sunulur ve Markus final hamlesi olarak; Saldırı, fedakarlık ya da kaçınma tercihleri arasından birini seçmek zorunda bırakılır. İncelenen tercihler, oyuncuya final hamlesi olarak sunulan tercihler doğrultusunda hazırlanmıştır.

Grafik 3.9: Özgürlük Yürüyüşü Bölümü Seçimler Grafiği

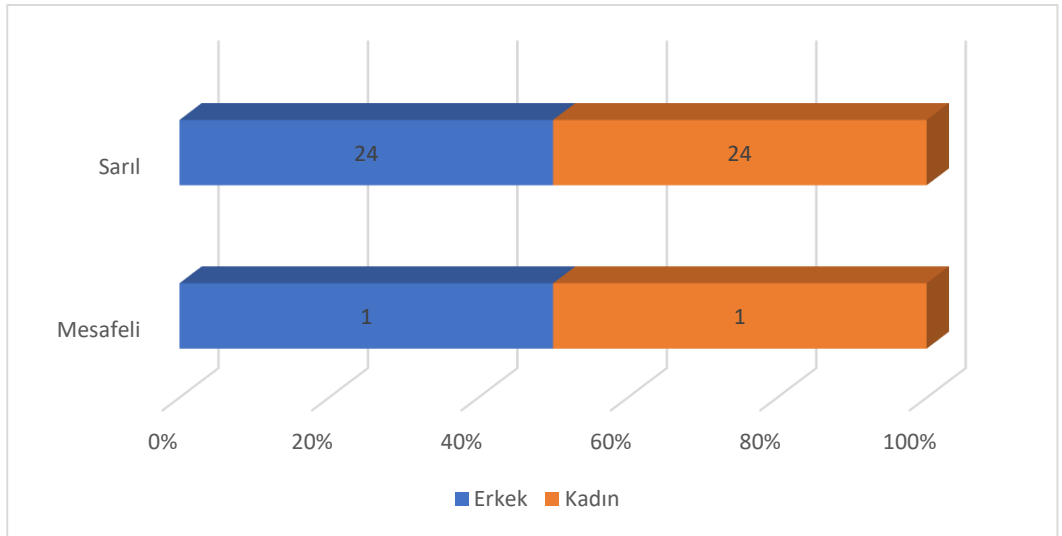


Stratford Tower görevinde Simon'ı geride bırakmak ya da öldürmek kararında olduğu gibi, yayıncıların seçim yapmakta en çok zorlandığı bir diğer bölüm de bu olmuştur. Hem kadın hem erkek yayıncılardan 4 kişi, polise saldırımayı tercih etmiştir. Fedakarlık yapmayı tercih eden yayıncıların sayısı ise kadınlarda 10, erkeklerde 12 olmuştur. Son seçenek olan “dağıl” tercihi ise kadın yayıncılarda 11 iken erkek yayıncılarda 9’dur. Sonuçların oldukça yakın çıktığı söylenebilmektedir.

3.5.9. “Yol Ayrımı” Bölümü

Bu bölüm üç karakterle de oynanmaktadır ancak incelenecek seçim Kara ile oynanışı içermektedir. Kara, görevli olduğu evin sahibinin, kızı Alice’i dövmesi üzerine aykırıya dönuşür ve Alice’i alarak evden kaçar. Bu sırada Markus’un başlatmış olduğu android ayaklanması kolluk kuvvetlerini teyakkuza geçirir. Bu sebeple şehirdeki çoğu android direnişe katılmaya, geri kalanlar ise Kanada’ya kaçmaya çalışır. Kanada’da android yasalarının olmadığını öğrenmeleri üzerine Kara da yanında Alice ile sınırı geçebilmenin yolunu araştırmaya başlar. Androidlerin sınır dışına çıkmalarına yardımcı olan Rose isimli bir kadın, onlara Markus’u bulmalarını söyler. Böylelikle, androidlerin resmi olarak toplanma alanı haline gelen Jericho’ya varırlar. Markus ile yaptığı konuşma sonrası Alice’in yanına dönmek için merdivenlerden inen Kara, farklı kıyafetlere sahip başka bir Alice ile karşılaşır. Başında bulunan androidlere özgü led ışığı fark eden Kara, Alice’in en başından beri bir insan değil, android çocuk olduğunun farkına varır. Kara yanına geldiğinde yüzünü fark eden Alice ona “Her şey yolunda mı?” diye sorar. Bunun üzerine oyuncuya iki seçenek sunulur: Alice’e sarılmak ya da mesafeli durmak. Oyunun en başından beri bir insan çocuğa annelik yaptığını zanneden oyuncu, bu gerçeği öğrendikten sonra Alice ile ilişkisini yeniden belirlemektedir.

Grafik 3.10: Yol Ayrımı Bölümü Seçimler Grafiğı



Yayıncıları en çok şaşırtan bölüm bu olmuştur. Tamamıyla duygusal bir seçimden oluşan bu bölümde sonuçlar eşit çıkmıştır. Kadın ve erkek yayıncılardan yalnızca 1'er kişi mesafeli durmayı tercih etmiş, geriye kalan 48 yayıncının tamamı sarılmayı seçmiştir.



SONUÇ VE ÖNERİ

İnteraktif video oyunları, yeni medya ile oyuncuların hayatına girmiş olan yenilikçi bir oyun türüdür. Diğer oyun türleri ile karşılaştırıldığında; oyun yapımcıları tarafından atanan rollerden ve önceden belirlenmiş doğrusal bir hikayeden uzak bir oynanış içermektedir. Birden fazla sona sahip olan interaktif oyunlarda oyuncu, kendi seçimlerini yaparak hikayesini bir anlamda kendisi yazmaktadır. Yaptığı seçimlere bağlı olarak karakter kaybetme ya da kurtarma, oyunun iyi ya da kötü sonlarına ulaşma gibi seçenekler, yine oyuncunun elindedir.

Bu türe ait oyunlar arasında en güncel ve daha geniş bir hikaye anlatımına sahip olan oyun Quantic Dream firmasının Detroit: Become Human oyunudur. Yapılan araştırmada ise bahsi geçen özelliklere ek olarak, araştırmacıya daha geniş bir perspektif ve daha fazla seçenek sunması sebebiyle bu oyun tercih edilmiştir. Yapımcılar tarafından açıklanan resmi bir sayı olmasa da, oyunda yer alan akış şemaları incelendiğinde oyunun 85 farklı sona sahip olduğu görülmektedir. Oyunda 85 farklı sona ulaşılmasını sağlayan çok çeşitli duygusal ve mantıksal seçimler bulunmaktadır.

Bu çalışmada incelenen bir diğer konu ise toplumsal cinsiyettir. Video oyunlarının aksine toplumsal cinsiyet konusu, insanlık var olduğu günden bu yana varlığını sürdürmektedir. Cinsiyet rolleri, cinsiyet kalıpyargıları, cinsiyet önyargıları gibi alt başlıklar, toplumsal cinsiyeti oluşturmaktadır. En temel haliyle toplumsal cinsiyet; cinsiyetin ikili bir sistemle “kadın – erkek” ayrımı ile değerlendirilmesi ve bu iki kategoriye de önceden belirlenmiş davranışlar atanmasıdır. Her cinsiyetin, bu davranışlar doğrultusunda davranması, cinsiyetine uygun mesleklerde çalışması beklenmektedir.

Yapılan çalışma, insanlıkla birlikte var olacak kadar eski, yıllardan beri süregelen toplumsal cinsiyet ve onun pratiklerinin, yeni nesil bir kamusal alan olarak ifade edilebilecek video oyunlarında değişip değişmediğinin incelenmesini içermektedir. Ancak toplumsal cinsiyetin oyunlardaki varlığı, oyunun türüne göre farklılık göstermektedir. Hikaye tabanlı oyunlarda nesneleştirilmiş kadın bedeni ve kadın karakterlerin azlığı sorunun temelini oluştururken; çevrimiçi oyunlarda

oyuncular arası iletişimden kaynaklı cinsiyetçilik yaşanmaktadır. İki genel başlıkta toplanan bu oyun türlerinden farklı olarak interaktif hikaye oyunlarında ise, oyuncu, empati yeteneğini kullanarak oyunun hikayesine bizzat dahil olmakta ve yapacağı her seçimin oyunun gidişatını etkileyeceğinin bilincinde olmaktadır.

Çalışmada kullanılan Detroit: Become Human oyununda 3 farklı oynanabilir karakter bulunmaktadır. Farklı mesleklerden 1 kadın ve 2 erkek androidi oynayan oyunculara; dedektiflik yapma, çocuk bakımı ve android devrimi başlatma gibi çok farklı görevler sunulmaktadır. Hikayenin ilerleyişi için oynadığı karakterle özdeşleşmesi gereken oyuncuların, seçimlerini, kendilerinden beklenen şekilde cinsiyetlerine uygun olarak mı yaptıkları ya da kadın ve erkek arasında gerçekten bir fark olup olmadığı, bu araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

Oyunun hikayesi oyuncunun seçimlerine göre şekillendiğinden, bazı bölümler hiç oynanamamakta ya da önceki seçimlere bağlı olarak daha farklı ilerlemektedir. Yapılan çalışmanın sağlıklı sonuç verebilmesi için, her oyuncunun senaryo gereği oynamasının zorunlu olduğu 9 bölüm seçilmiş ve bu 9 bölümden 10 farklı seçim incelenmiştir. Seçilen bölümler; Umutsuz, Yuva, Yedek Parça, Eden Club, Stratford Tower, Capitol Park, Kamski ile Tanış, Özgürlük Yürüyüşü ve Yol Ayrımı bölümleridir. Capitol Park bölümünden iki, diğer bölümlerden ise birer seçim tercih edilerek incelenmiştir.

Detroit: Become Human oyunu üzerinden yapılan araştırmada çıkan sonuçlar, kadınlar ve erkekler arasında ciddi bir fark olmadığı yönünde olmuştur. İncelenen bölümler doğrultusunda oluşturulan grafikler, sayıların birbirine çok yakın olduğunu hatta bazı bölümler ve seçeneklerde sayıların eşit çıktığını göstermiştir. Duygusal ve mantıksal 10 farklı karar barındıran seçimler, Dökmen'in kitabında yer vermiş olduğu Maccoby ve Jacklin tarafından yapılan tarama sonucunda olduğu gibi, kadın ve erkekler arasında beklenenin altında bir farklılık olduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır (Dökmen, 2010, s. 150):

“Cinsiyet farklılıkları konusundaki ilk büyük tarama Maccoby ve Jacklin (1974) tarafından yapılmıştır (Aktaranlar, Berk, 1994; Eagly, 1995; Franzoi, 1996). Bu çalışma, psikoloji literatüründe yayınlanan ve cinsiyet karşılaştırması yapan araştırmaların incelemesine dayanır. Maccoby ve

Jacklin, 1966-1973 yılları arasındaki 1.600 araştırmayı incelemişlerdir. Bu derlemede iki cinsi yet arasında farklılık olduğunu söyleyen araştırmalar ile olmadığını söyleyen araştırmalar arasında bir karşılaştırma yapılmış ve beklenenin altında bir farklılık belirlenmiştir. Kadınlarla erkeklerin dört alanda farklı olduğu belirtilmiştir. Sözel yeteneklerde kızlar, mekânsal yeteneklerde, matematikte ve saldırganlıkta erkekler lehine bir farklılık vardır (Aktaran, Berk, 1994). Bu tarama araştırmasında, kalıpyargılara yansıyan, kadınla erkeğin birbirinden pek çok yönde farklı olduğu kültürel beklentisinin doğru olmadığı belirlenmiştir.”

Bahsi geçen araştırmada da ulaşıldığı üzere, saldırganlıkta erkekler lehine bulunan farklılık, yapılan araştırma sonucunda da kendisini göstermiştir. Kadınlardan hiçbirinin şiddete başvurmadığı iki bölüm olan Capitol Park ve Kamski ile Tanış bölümlerinde erkeklerden en az %12’lik dilimin (3 kişi), şiddeti seçtiği bilgisine ulaşılmıştır. Capitol Park bölümünde 4 erkek yayıncı şiddet yanlısı mesaj göndermeyi seçerken; 3 erkek yayıncı, polisi vurmaya tercih etmiştir. Ancak Capitol Park bölümündeki diğer sonuçlar değerlendirildiğinde, 21 erkek ve 20 kadın yayıncı barışçıl mesaj göndermiş; polisi bağışlamayı tercih eden yayıncı sayısı ise eşit (21-21) çıkmıştır. Ortaya çıkan bu sonuç, iki cinsiyet arasında yaşanan farklılığın, aynı cins içinde yaşanan farklılıktan daha az olduğunu göstermiştir. Kitabının 5.bölümünü kadın ve erkek farklılıklarına ayırarak “Cinsiyet Farklılıkları: Kadınlar ve Erkekler Gerçekten Farklı mıdır?” sorusuna yer veren Dökmen de, aynı cinsiyet arası farklılığın, farklı cinsiyetler arasındaki farka oranla daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır (Dökmen, 2010, s. 185):

“Bulunan cinsiyet farklılıklarının fazla olmadığı söylenebilir. Sosyal bir davranışta genellikle, kadınların ve erkeklerin kendi içlerindeki (aynı cinsiyet içindeki) farklılıklar (cinsiyet içi -grup içi— varyans), kadınlarla erkekler arasındaki farklılıktan (cinsiyetler arası -gruplar arası- varyans) daha fazla. Kadınlarla erkekler arasında gözlenebilecek farklılıkların abartıldığından söz etmek mümkündür.”

Erkekler ve şiddet bağlamında ortaya konan bu sonuçların yanı sıra, kadınların da, konu adalet olduğunda adil olanın tarafında olma seçimi yaptıkları gözlenmiştir. Umutsuz bölümünde Leo’dan şiddet görerek

kendilerine savunma şansı sunulan oyunculardan; Carl için katlanmayı tercih eden kadın yayıncı sayısı 12 iken, Leo'yu iten kadın yayıncıların sayısı 13 olmuştur. Oysa bu sayı erkekler yayıncılarda 7'dir. Bu bölümün ortaya çıkardığı üzere; yine aynı cins arasında ortaya çıkmış olan fark, karşı cins ile olan farka göre daha fazladır. Bunun yanı sıra, kadınların haksızlık karşısında adaletin sağlanabilmesi için şiddete başvurmaktan kaçınmayacakları sonucu çıkmıştır. Yang'ın çevrimiçi oyun oynayan 1,069 katılımcı ile yaptığı araştırmada düşmanlığın ve agresif davranışın zorbalığa uğramakla pozitif bir ilişkisi olduğunu açıklamıştır. (Yang, 2012, s. 243). Bu bölüm özelinde bakıldığında, kadınların erkeklere oranla daha yüksek agresif tutum sergilemeleri, hem çevrimiçi dünyada hem de gerçek hayatta zorbalığa maruz kalmaları ve bunun bir dışavurumu olarak değerlendirilebilmektedir. Başka bir bakış açısı ise; Carol Gillegan'ın kitabında yer vermiş olduğu William Perry'nin (1968) değerlendirmeleri, her zaman ilişkileri bağlamında kendini tanımlayarak karşı taraf için en iyiyi tercih eden kadının, ergenlikten yetişkinliğe geçiş döneminde mutlaklık algısının değişebileceği yönündedir (Gillegan, 2017, s. 265-266):

“Perry, bilginin mutlak olduğu ve bir cevabın kesin doğru ya da yanlış olduğu inancından, doğrunun ya da seçimlerin bağlamsal göreceliliğine dair bir anlayışa geçilmesi yönündeki fikir değişikliğini ele almaktadır...Kadınların gelişimde, başlangıçta başkalarını incitmemek olarak tanımlanan bakımın mutlaklığı, kişisel bütünlüğe duyulan ihtiyacın fark edilmesiyle daha karmaşık bir hal alır. Bu fark ediş, ilişki anlayışını değiştiren ve bakım tanımını dönüştüren hak kavramında vücut bulan eşitlik talebini kuvvetlendirir...Ahlaki kararlara ilişkin iki farklı bağlam olması her iki cins için de yargıda bulunmayı bağlama göre değişken kılar, yeni bir sorumluluk ve seçim anlayışına yön verir.”

Bölüm özelinde bakıldığında farklı sonuçlara ulaşılabilecek araştırmanın sonuçları bir bütün olarak değerlendirildiğinde, farklılıkların bulunmadığını ya da bunların cinsiyet özelinde olmadığını göstermiştir. Birlikte çalışma yaptığı kişinin sonuçlarını “*Hayatı bir yol değil, belli bir zamanda, farklı yolların seçilebildiği bir ağ olarak gördüğünde, çatışmanın daima var olacağını ve “hiçbir şeyin mutlak olmadığını” fark eder*” sözleriyle

açıklayan Gillegan (Gillegan, 2017, s. 243), aslında hem Detroit: Become Human oyununun, hem de genel anlamda interaktif hikaye tabanlı oyunların özetini yapmıştır. İki cins için de, kararların ve eylemlerin, cinsiyet farklılıkları ile değil ahlaki problemler ile açıklanabileceğini ifade etmiştir (Gillegan, 2017, s. 242):

“Ahlaki problemler, hangi yöne gidersem, bir şey ya da biri mahrumiyet yaşayacak” çatışmasının yaşandığı durumlarda ortaya çıktığından, çözümünü de “basit bir evet ya da hayır kararından ibaret değildir, daha da kötüdür.” İncelikle işlenmiş ilişki ağlarıyla genişleyen bir dünyada, incinmiş bir kişinin ilişkide olduğu herkesi etkilediği gerçeği, herhangi bir karar verme ahlakını karmaşıklaştırır ve basit bir çözüm ihtimalini ortadan kaldırır. Bu yüzden ahlak, bütünlüğün zıddı olmaktan veya ideal bir fikir birliği ile ilişkilendirilmekten ziyade “bir duruma ilişkin ve önemli olacak her şeyi göz önünde tutarak karar verebilmek”ten gelen “bir tür bütünlükle” yan yana gelir.”

Yukarıda yer verilen alıntı çerçevesinde düşünüldüğünde, aslında interaktif hikaye tabanlı oyunların, hayatın bir yansıması olduğu görülebilmektedir. Araştırma yapılırken, oynanış sırasında yayıncıların kararlarının bazı dış etkenlerden etkilendiği görülmüştür. Oyunlarını canlı yayında oynayan yayıncıların sohbet kısmından gelen cevaplara göre karar verdiği görülmüştür. Seçim yaparken bazı seçeneklerin yeterince açık olmaması (örneğin reddet ya da kabul et seçeneği çıktığında bunun kime yönelik olduğunun anlaşılamaması) gibi birtakım problemler ise yapılan seçimin aslında verilen kararı karşılamaması gibi uyumsuzlukların yaşanmasına sebebiyet vermiştir. Ancak belirtildiği üzere, interaktif hikaye tabanlı oyunlar sanalda yaşanan ikinci bir hayat gibidir. Bireyler gerçek hayatlarında da karar verirken başkalarından etkilenebilmekte ya da yanlış anlaşılmalara gibi sorunlarla karşılaşmaktadırlar. Bu açıdan bakıldığında, araştırma sonucunu etkileyebilecek çeşitli noktaların aslında hayatın bizzat kendisinde var olduğu bilinmektedir.

İnsanlık var olduğundan bu yana süregelen toplumsal cinsiyet kalıpyargıları ve önyargılarının aksine; erkeklerin de kadınlar kadar duygusal bakabildiği ya da kadınlar da erkekler kadar agresif olabildiği, araştırmada ortaya çıkan başlıca sonuç olmuştur. Erkekler, sanıldığının aksine görevi ilişkilerden üstün tutmamakta hatta yeri

geldiğinde kadınlara oranla ilişkiler konusunda daha ılımlı olabilmektedirler. Bu sebepten ötürü, çalışmada yer alan “Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Araştırmaları” ana başlığı altında bulunan Halo 3 ve Team Fortress 2 gibi oyun araştırmalarında çıkan sonuçların zıttı bir sonuç çıkması, dikkat çekici noktalardan bir tanesi olmuştur. Oyun türü farklılığından kaynaklanan bu zıt sonuçlar, ortam farklılığında değişen davranışlara işaret etmektedir. Özellikle erkek oyuncuların, beceri gerektiren çevrimiçi rekabetçi ortamlarda daha agresif davranışlarda bulundukları ancak bireysel olarak oynanan oyunlarda daha barışçıl bir oynanış sergiledikleri görülmektedir. Toplum baskısı olarak da adlandırılabilir cinsiyetlere atanan roller, bu oyunda kırılmaktadır. Tek oyunculu yapısı sayesinde oyuncunun kendisinden başka kimseyi, bir diğer deyişle toplumu dahil etmeyen bu oyun ortamı, kişilerin baskıdan, kalıpyargılardan ve rollerden sıyrılarak kendisi olabilmesine zemin hazırlamaktadır.

Kadınların ise hak, adalet gibi konular söz konusu olduğunda ilişkileri bir kenara bırakıp şiddeti tercih edebildikleri ortaya çıkmıştır. Call of Duty araştırmasında yer verildiği üzere kadın oyuncular, cinsiyetleri öğrenildiğinde, en ufak yanlış eylemlerinde normalden daha fazla sorumlu tutulacaklarını bilmektedirler. “*Ben bir kadınum, bu yüzden diğer insanlarla oynadığımda cinsiyetim bir sorumluluktur*” (McDaniel, 2016, s. 28) diyen kadın oyuncu, bu durumu özetler niteliktedir. Tacizin yanı sıra yüzyıllardan beri sahip olunan cinsiyet kalıpyargılarının baskısını hisseden kadın oyuncular, çevrimiçi oyunlarda bu sebeple kendilerini gizlemektedirler. Ancak Detroit: Become Human oyununda bireysel bir oynanış sergilediklerinden, yanlış karar vermekten çekinmemekte ve eylemlerinin sonuçlarına kendi başlarına katlanacaklarını bildiklerinden, bazı noktalarda şiddet yanlısı davranmaktan geri durmamaktadırlar.

Bazı seçimlerde diğerlerine göre daha çok zorlanması, aslında çoğunluğun iyiliği ile ilişkilendirilebilecek bir durumdur. Çoğunluğun iyiliği için yapılan seçimler daha zor, bireysel faydayı içeren seçimler daha kolay bir şekilde yapılmaktadır. Örneğin, Chloe’yi, Kamski ile Tanış bölümünde öldürmeyerek görevden feragat etmek yayıncılar için daha kolay olmuştur ancak Özgürlük Yürüyüşü bölümünde yayıncılar, android ırkının çıkarını düşünmek zorunda kaldıklarından oldukça

zorlanmışlardır. Bu da, yapılan seçimlerin sadece duygusal ya da sadece mantıksal tabana dayandırılmasının gerekli olmadığını ortaya çıkarmıştır. Karar verme motivasyonu cinsiyet faktöründen bağımsızdır ve karar aşamasında farklı değişkenler ile nihai sonuca ulaşılmaktadır. Call of Duty araştırmasında da yer verildiği üzere; oyuncuların birçoğu oynanıştan kaynaklı farklılığın cinsiyete değil kişiliğe, özelliklere ve hedefe bağlı olduğunu savunmuştur. Bu durumda oyuncular tarafından Detroit: Become Human oyununda verilen kararlar ve yapılan seçimler de kişinin bireysel özellikleri çerçevesinde şekillendirdiği bir oyun stiline sonucudur.

Bu çalışma, dijital oyunlara toplumsal cinsiyet perspektifinden bakıldığında; interaktif hikaye tabanlı oyunlarda yapılan seçimlerde, cinsiyetin ve toplumsal cinsiyetin bir etkisinin bulunmadığı sonucunu ortaya çıkartmıştır. Ancak bu çalışmada yer verilen diğer oyun araştırmalarında görüldüğü üzere çevrimiçi ortamlarda toplumsal cinsiyetin, cinsiyetçiliğin ve ayrımcılığın devam ettiği görülmektedir. Farklı oyun türlerinde, daha genel bir söyleyişle tek oyunculu ve çok oyunculu oyunlarda değişkenlik gösteren davranış türleri, ortam farklılığının davranışlar üzerinde belirleyici olduğunu göstermektedir. Kendi karakter seçimlerinde kadın karakterle oynamaktan çekinmeyen erkek oyuncuların, genel olarak kadınlara karşı değil kadın rakibe karşı cinsiyetçi tutuma sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumda Halo 3 araştırmasında bahsedilen ve Team Fortress 2 araştırmasında da desteklenen şekilde; erkekler çevrimiçi çok oyunculu oyun ortamını erkek egemen bir yapı olarak görmektedirler. Kasumovic ve Kuznekoff'un evrim teorisi ile açıkladığı üzere erkek oyuncuların bu rekabetçi yapısı; tıpkı ilk zamanlarda mağara içlerinin kadınlara, dışarısının ise erkeklere ait olduğu ve erkeklerin “avcı” rolüne sahip oldukları gibi, oyunlarda da avcı rolünü yalnızca kendilerine ait gördüklerine işaret etmektedir. Avcılığın kendi görevleri, yani erkek işi olduğunu düşünmekte ve bu sebeple burada bir kadını özellikle de kendilerinden daha iyi bir kadını görmek istememektedirler. Cinsiyet rolleri ve kalıpyargılarında yer aldığı şekilde “erkek güçlüdür” imgesini sürdürmenin onlar için önemli olduğu söylenebilmektedir. Ancak bireysel olarak oynanan hikayeli/interaktif oyunlarda rekabet faktörü ortadan kalktığından bu gücü sergilemeye gerek duymamaktadırlar. Kadın karakterler ile oynamalarında olduğu gibi, interaktif oyunlarda da barışçıl bir yol izlemekten çekinmemektedirler çünkü

bunun da ikinci bir hayat gibi olduğunu bilerek role bürünmektedirler. Ortam farklılığından kaynaklanan bu davranışın daha sağlıklı test edilebilmesi için, oyuncuya kendi yolunu izleme imkanı sunarak doğrusal bir çizgiden ayrılan interaktif oyunlar özelinde daha fazla çalışma yapılması ve hem kadın hem de erkek oyuncularının davranışlarının incelenerek interaktif oyunlarda izledikleri yol ile değerlendirilmesi ve karşılaştırılması gerekmektedir.

Bir diğer öneri ise, Call of Duty araştırmasında yer aldığı şekilde, FPS oyunlarda kadınların beceri göstermeleri ve bunun dönütünü gerçek hayatta almalarında olduğu gibi, aynı pratiğin interaktif oyunlarda da uygulanıp uygulanamayacağının araştırılmasıdır. “İnteraktif oyunlarda izlenen yol sonucu elde edilen tatmin ile kişinin gerçek hayatta da psikolojik açıdan iyi hissetmesi sağlanabilir mi?” sorusuna cevap aranması, öneri olarak sunulabilmektedir. İki cinsiyet üzerinden de gerçekleştirilebilecek bu araştırmalar; oyuncuların interaktif oyunlarda sağlayacakları başarılı iletişim ve tutumun, gerçek hayattaki kararlarını alıp uygulamada daha cesur davranıp davranmadıklarına katkı sağlayıp ölçmekte yardımcı olacaktır. Risk alarak yapılan seçimlerin iyi sonuçlanması, gerçek hayatta da risk almak ve daha girişken olmak konusunda kişiyi cesaretlendirip cesaretlendirmede iki cinsiyet açısından da incelenerek interaktif oyunların farklı cinsiyetler üzerindeki etkisi ölçülebilecektir.

KAYNAKÇA

- Anar, B. “Evli ve Çalışan Yetişkinlerin Toplumsal Cinsiyet Rollerine İle Evlilik Doyumu ve İş Doyumu İlişkisinin İncelenmesi”, **Çukurova Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi**, 2011, (Çevrimiçi)
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=8y-Zx8BQ0wbiCbiRuPyhVQ&no=t95OyUxhn9xfP24gCNTFeQ>, Aralık 2020
- Asimov, I. “Ben Robot”, İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi, 1992
- Atkinson, T., Baier, H., “The Text-Based Adventure AI Competition”, Copplestone, T., Devlin, S., 2018, (Çevrimiçi)
& Swan, J. https://www.researchgate.net/publication/326852358_The_Text-Based_Adventure_AI_Competition, Şubat 2021
- Aydoğdu, Ü. R., “Akademik Araştırmalarda Araştırma Karamustafaoğlu, O., & Yöntemleri ile Örneklem İlişkisi: Doğrulamalı Doküman Analizi Örneği”, **Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi**, 2017, (30), 556-565, (Çevrimiçi)
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/article/606321>, Mart 2021

- Balkaya, M. & Çatak, G. “Why Games Are Fun? The Reward System in the Human Brain”, **Gamer Psychology and Behavior**, ed. B. Bostan, 2016, s. 21-38.
- Banks, J., & Bowman, N. D. “Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player-avatar relationships”, **New Media & Society**, 2014, 18(7), (Çevrimiçi) https://www.researchgate.net/publication/284401986_Avatars_are_sometimes_people_too_Linguistic_indicators_of_parasocial_and_social_ties_in_player-avatar_relationships, Şubat 2021
- Baym, N. K. “Social Networks 2.0”, 2009, 384-405, (Çevrimiçi) <https://www.uio.no/studier/emner/hf/imk/MEV/IT4616/v16/pensumartikler-internet-self-and-society/baym-in-consalvo---ess.pdf>, Nisan 2021
- Behm Morawitz, E., & Mastro, D. “The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept”, **Sex Roles**, 2009, 61(11), 808-823, (Çevrimiçi) https://www.researchgate.net/publication/225759530_The_Effects_of_the_Sexualization_of_Female_Video_Game_Characters_on_Gender_Stereotyping_and_Female_Self-Concept, Kasım 2020

Bristot, P., Pozzebon, E., “Female Representation in Video Games”, Frigo, L., Canal, F., & **CLEI Electronic Journal**, 2019, 22(2), Carraro, J (Çevrimiçi)
https://www.researchgate.net/publication/342945119_Female_Representation_in_Video_Games, Şubat 2021

Buss, D. M. “Psychological Sex Differences: Origins Through Sexual Selection” **American Psychologist**, 1995, 50(3), 164-169, (Çevrimiçi)
https://www.researchgate.net/publication/15471658_Psychological_Sex_Differences_Origins_Through_Sexual_Selection, Aralık 2020

Butler, J. “Cinsiyet Belası: Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi”, İstanbul, Metis Yayınları, 2014

Byerly, C. M. “**Global Report on the Status of Women in the News Media**” Washington D.C., International Women’s Media Foundation, (Çevrimiçi) <https://www.iwmf.org/wp-content/uploads/2018/06/IWMF-Global-Report.pdf>, Aralık 2020

Chodorow, N. J “Duyguların Gücü: Psikanalizde, Cinsiyette ve Kültürde Kişisel Anlam” (1. b.), İstanbul, Metis Yayınları, 2007

Costrel, F. “**High Score**” [Sinema Filmi], 2020, Netflix <https://www.netflix.com/title/81019087>, Ocak 2021

Cote, A.

““I Can Defend Myself”: Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online”, **Games and Culture**, 2017, 12(2), 136-155, (Çevrimiçi) https://www.researchgate.net/publication/277933924_I_Can_Defend_Myself_Women%27s_Strategies_for_Coping_With_Harassment_While_Gaming_Online, Şubat 2021

Cote, A.

“Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games”, NYU Press, 2020 (Çevrimiçi) <https://books.google.com.tr/books?id=cyW9DwAAQBAJ>, Nisan, 2021

Çatak, G.

“Bilgisayar oyunlarında mimarının kullanımı”, **Yıldız Teknik Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi**, 2003 (Çevrimiçi) <http://dspace.yildiz.edu.tr/xmlui/handle/1/11093>, Mayıs 2021

Çıtak, A.

“Kadınların Çalışmasına Yönelik Tutum: Cinsiyet, Cinsiyet Rolü Ve Sosyoekonomik Düzeye Göre Bir Karşılaştırma”, **Ankara Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi**, 2008 (Çevrimiçi) <https://docplayer.biz.tr/27555281-Kadinlarin-calismasina-yonelik-tutum-cinsiyet-cinsiyet-rolu-ve-sosyoekonomik-duzeyeye-gore-bir-karsilastirma.html>, Aralık 2020

- Dijk, J. V. “Ağ Toplumu”, Kafka Kitap, 2016
- Dill-Shackleford, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. “Effects of Exposure to Sex-Stereotyped Video Game Characters on Tolerance of Sexual Harassment”, **Journal of Experimental Social Psychology**, 2008 44(5), 1402-1408, (Çevrimiçi)
https://www.researchgate.net/publication/222403956_Effects_of_Exposure_to_Sex-Stereotyped_Video_Game_Characters_on_Tolerance_of_Sexual_Harassment, Kasım 2020
- Dökmen, Z. “Toplumsal Cinsiyet” (2. b.). İstanbul, Remzi Kitabevi, 2010
- Erickson Schroth, L. & Davis, B. “Gender: What Everyone Needs to Know”, Oxford University Press, 2021 (Çevrimiçi)
<https://books.google.com.tr/books?id=dmkLEAAQBAJ>, Mayıs 2021
- Gillegan, C. “Kadının Farklı Sesi: Psikolojik Kuram ve Kadının Gelişimi”, İstanbul, Pinhan Yayıncılık, 2017
- Hansen, D. “Game On! Video Game History From Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft and More” Macmillan Publishing Group, 2016, (Çevrimiçi)
<https://books.google.com.tr/books?id=62fZDAAQBAJ>, Ocak 2021

- Holl, E. “Rise of the machines - Moral decisions in Detroit Become Human”, **69th Annual International Communication Association Conference** Washington, D.C., 2019, (Çevrimiçi)
<https://orbi.lu.uni.lu/handle/10993/39629>, Şubat 2021
- Huizinga, J. “Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme” (2 b.), Ayrıntı Yayınları, 2006
- Hülür, H., & Kayıhan, B “Digital Transformation or Not? The Image of Women in Online Games”, **Digital Transformation in Media & Society**, ed. A. Akkor Gül, Y. D. Ertürk, & P. Elmer, s. 15-28, 2020, (Çevrimiçi)
<https://iupress.istanbul.edu.tr/tr/book/digital-transformation-in-media-society/chapter/digital-transformation-or-not-the-image-of-women-in-online-games>, Aralık 2020
- Isbister, K. “How Games Moves Us: Emotion by Design”, The MIT Press, 2016
- Jenkins, H. “Convergence Culture: Where Old and New Media Collide”, New York University Press, 2006

- Kan, D. “Yeni Medya Aracı Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetin İnşası”, **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC**, 2012, 2(4), 52-60, (Çevrimiçi) <https://acikerisim.iku.edu.tr/handle/11413/1090>, Mayıs 2021
- Kangas, A., Haider, H., & Fraser, E. “**Gender: Topic Guide**”, Birmingham, GSDRC, 2014, (Çevrimiçi) <https://gsdrc.org/wp-content/uploads/2015/07/gender.pdf>, Kasım 2020
- Kasumovic, M. M. & Kuznekoff, J. H. “Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour”, **PLoS ONE**, 2015, 10(7) (Çevrimiçi) <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0131613>, Mayıs 2021
- Keskin, F., & Ulusan, A. “Kadının Toplumsal İnşasına Yönelik Kuramsal Yaklaşımlara Dair Bir Değerlendirme”, **Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, 2016, (26), 47-68, (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akil/issue/30951/438558>, Aralık 2020
- Kimura, D. “Sex Differences in the Brain” **Scientific American**, 1999, 27-31, (Çevrimiçi) <https://www.scientificamerican.com/article/sex-differences-in-the-brain-2002-04/>, Aralık 2020

- Konuk, N. “Dijital Dönüşüm Çağı”, **TARMER ÇALIŞTAYLARI 2: Dijital Dönüşüm ve Toplumsal Etkileri**, İstanbul Aydın Üniversitesi, 2018, 41-43, (Çevrimiçi)
<https://www.aydin.edu.tr/tr-arastirma/arastirmamerkezleri/tarmer/Publishing/Images/Pages/yayinlar/Dijital%20D%C3%B6n%C3%BC%C5%9F%C3%BCm%20ve%20Toplumsal%20Etkileri%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ftay%C4%B1%20-%202011%20Ekim%202017.pdf>, Nisan 2021
- Konzack, L. “Philosophical Game Design”, **The Video Game Theory Reader 2**, ed. B. Perron, & M. J. Wolf, s. 33-44, 2009, (Çevrimiçi)
https://www.academia.edu/10375253/Philosophical_Game_Design, Şubat 2021
- Kumari, A., & Joshi, H. “Gender Stereotyped Portrayal of Women in the Media: Perception and Impact on Adolescent”, **IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)**, 2015, 20(4), 44-52, (Çevrimiçi)
https://www.researchgate.net/publication/274985611_Gender_Stereotyped_Portrayal_of_Women_in_the_Media_Perception_and_Impact_on_Adolescent, Aralık 2020
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. “New Media: A Critical Introduction Second Edition”, Routledge, 2009

Loiseau, E., & Nowacka, K. “Can social media effectively include women's voices in decision-making processes”, Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD), 2015, (Çevrimiçi) http://www.oecd.org/dev/development-gender/DEV_socialmedia-issuespaper-March2015.pdf, Ocak 2021

Louchart, S., Aylett, R., “**Authoring emergent narrative-based** Kriegel, M., Dias, J., **games**”, 2008, (Çevrimiçi) https://www.researchgate.net/publication/228361928_Authoring_emergent_narrative-based_games, Şubat 2021

Manovich, L. “The Language of New Media”, 2001, (Çevrimiçi) <https://www.alice.id.tue.nl/references/manovich-2001.pdf>, Nisan 2021

Martey, R. M., Stromer “The strategic female: gender-switching and Galley, J., Banks, J., Wu, J. player behavior in online games”, **Information, Communication & Society**, 2014, 17(3), 286-300, (Çevrimiçi) https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2013.874493#.U2k2_K1dWCY, Mayıs 2021

- McDaniel, M. A. "Women in Gaming: A Study of Female Players' Experiences in Online FPS Games", **The University of Southern Mississippi Honors Theses**, 2016, (Çevrimiçi) https://aquila.usm.edu/honors_theses/427, Mayıs 2021
- Morawitz, E. "Effects of the Sexualization of Female Characters in Video Games on Gender Stereotyping, Body Esteem, Self Objectification, Self-Esteem, and Self-Efficacy", **University of Arizona Doktora Tezi**, 2007, (Çevrimiçi) <https://repository.arizona.edu/handle/10150/194117>, Şubat 2021
- Moulthrop, S. "From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games" **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**, N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan, s. 56-69, The MIT Press, 2004
- Newman, L. S. "Was Walter Lippmann Interested in Stereotyping?: Public Opinion and Cognitive Social Psychology", **History of Psychology**, 2009, 12(1), 7-18, (Çevrimiçi) https://www.researchgate.net/publication/26649438_Was_Walter_Lippmann_interested_in_stereotyping_Public_Opinion_and_cognitive_social_psychology, Aralık 2020

Myrdal, A. & Klein, V.

“Women's Two Roles: Home and Work”,
Routledge, 1956 (Çevrimiçi)
<https://books.google.com.tr/books?id=ImrkSJO>
[TSSsC](#), Mayıs 2021

Newton, D. E.

“Sex and Gender: A Reference Handbook
(Contemporary World Issues)”, ABC-CLIO,
2017

Özbay, O.

“Dijital Dönüşüm Çağı”, **TARMER**
ÇALIŞTAYLARI 2: Dijital Dönüşüm ve
Toplumsal Etkileri, İstanbul Aydın Üniversitesi,
2018, 45-48, (Çevrimiçi)
[https://www.aydin.edu.tr/tr-
arastirma/arastirmamerkezleri/tarmer/Publishing
Images/Pages/yayinlar/Dijital%20D%C3%B6n%C3%BCm%20ve%20Toplums
al%20Etkileri%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ft
ay%C4%B1%20-%202011%20Ekim%202017.pdf](https://www.aydin.edu.tr/tr-arastirma/arastirmamerkezleri/tarmer/PublishingImages/Pages/yayinlar/Dijital%20D%C3%B6n%C3%BCm%20ve%20Toplumsal%20Etkileri%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ft%C4%B1%20-%202011%20Ekim%202017.pdf),
Nisan 2021

Pallavicini, F., Pepe, A., Caragnano, C. C., & Mantovani, F. "Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead", **Universal Access in Human-Computer Interaction: Applications and Practice**, s. 212-228, 2020, (Çevrimiçi)

https://www.researchgate.net/publication/342837133_Video_Games_to_Foster_Empathy_A_Critical_Analysis_of_the_Potential_of_Detroit_Become_Human_and_the_Walking_Dead,

Şubat 2021

Perreault, M., Perreault, G., Jenkins, J., & Morrison, A. "Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games", **Games and Culture**, 2016, 13(8), 843-860, (Çevrimiçi)

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016679584>, Şubat 2021

Pettersen, T. L.

"“More Human Than Humans” – How Video Games Play an Important Part in Socio-Critical Discussions", **University of Agder Yüksek Lisans Tezi**, 2019, (Çevrimiçi)

<https://uia.brage.unit.no/uia-xmlui/handle/11250/2617211>, Şubat 2021

Polat, İ. H.

"Dijital-Siber-Sosyal; Yeni Bir Medyadan Yeni Bir Yaşam Alanına Dönüşüm", **TRT Akademi Dijital Medya**, 2016, 1(2), 408-424, (Çevrimiçi)

<https://trtakademi.net/tum-sayilar/sayi-2-dijital-medya/>, Nisan 2021

Polat, İ. H.

“Dijital Dönüşüm Çağı”, **TARMER ÇALIŞTAYLARI 2: Dijital Dönüşüm ve Toplumsal Etkileri**, İstanbul Aydın Üniversitesi, 2018, 33-40, (Çevrimiçi) <https://www.aydin.edu.tr/tr-arastirma/arastirmamerkezleri/tarmer/PublishingImages/Pages/yayinlar/Dijital%20D%C3%B6n%C3%BC%C5%9F%C3%BCm%20ve%20Toplumsal%20Etkileri%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ftay%C4%B1%20-%202011%20Ekim%202017.pdf>, Nisan 2021

Rajkowska, P. E.

“Roles of female video game characters and their impact on gender representation”, **Uppsala University Yüksek Lisans Tezi**, 2014, (Çevrimiçi) <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A720865&dswid=-1441>, Ocak 2021

Rose, L. M., & Kuznekoff, J. H.

“Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues”, **New Media & Society**, 2012, 15(4), 541-556, (Çevrimiçi) <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444812458271?journalCode=nmsa>, Şubat 2021

Sağlam, M., & Topsümer, F. “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma”, **Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (AKİL)**, 2019, Aralık(32), 485-504, (Çevrimiçi)

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/akil/issue/51740/617102>, Ocak 2021

Sezer, N., & Tunçer, S.

“Cyberbullying Hurts: the Rising Threat to Youth in the Digital Age”, **Digital Siege**, ed. S. Karadoğan Doruk, S. Mengü & E. Ulusoy, 2021, s. 180-194, (Çevrimiçi)

<https://iupress.istanbul.edu.tr/tr/book/digital-siege/chapter/cyberbullying-hurts-the-rising-threat-to-youth-in-the-digital-age>, Mayıs 2021

Sezgin, S.

“DİJİTAL OYUN EKOSİSTEMİ: YARATICI ENDÜSTRİ VE EMEK” Ankara, Alternatif Bilişim Derneği, 2020, (Çevrimiçi)
<https://ekitap.alternatifbilisim.org/dijital-oyun-ekosistemi-yaratici-endustri-ve-emek/>, Ocak 2021

Süngü, E.

“Gender Representation and Diversity in Contemporary Video Games”, **Game User Experience And Player-Centered Design**, ed. B. Bostan, 2020, s. 379-393.

Tan, N.

“Son Jeton: Doom”, **Oyungezer**, 2017, (114), 124-125

Taş, G.

“Feminizm Üzerine Genel Bir Değerlendirme: Kavramsal Analizi, Tarihsel Süreçleri Ve Dönüşümleri”, **Akademik Hassasiyetler**, 2016, 3(5), 163-175, (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akademik-hassasiyetler/issue/27268/287075>, Aralık 2020

Timisi, N.

“Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler”, İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2016

Timisi, N.

“MODERN URBAN PARKS, LEISURE TIME AND GENDER”, **Kadın Araştırmaları Dergisi**, 2012, (11), 21-42, (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iukad/issue/737/7965>, Mayıs 2021

Turna, Ö., & Bolat, M.

“Eğitimde Disiplinlerarası Yaklaşımın Kullanıldığı Tezlerin Analizi”, **Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 2015, 34(1), 35-55, (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/omuefd/issue/20280/214920>, Aralık 2020

Vargel Pehlivan, P.

“Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Kuramsal Yaklaşımlar: Bir Literatür Taraması”, **İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 2017, 16(31), 497-521, (Çevrimiçi) <http://acikerisim.ticaret.edu.tr/xmlui/handle/11467/1702>, Aralık 2020

Vatandaş, C.

“TOPLUMSAL CİNSİYET VE CİNSİYET ROLLERİNİN ALGILANIŞI”, **Istanbul Journal of Sociological Studies**, 2011, (35), 29-56, (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iusoskon/issue/9517/118909>, Mayıs 2021

Ventress, K.

“A cognitive developmental study of children's sex-role development”, **University of Cape Town Yüksek Lisans Tezi**, 1975, (Çevrimiçi) <https://open.uct.ac.za/handle/11427/12458>, Mayıs 2021

Yang, S. C.

“Paths to Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender, Preference for Playing Violent Games, Hostility, and Aggressive Behavior on Bullying”, **Journal of Educational Computing Research**, 2012, 47(3), 235-249

Yeler, A.

“Dijital Dönüşüm Çağı”, **TARMER ÇALIŞTAYLARI 2: Dijital Dönüşüm ve Toplumsal Etkileri**, İstanbul Aydın Üniversitesi, 2018, 52-54, (Çevrimiçi) <https://www.aydin.edu.tr/tr-arastirma/arastirmamerkezleri/tarmer/Publishing/Images/Pages/yayinlar/Dijital%20D%C3%B6n%C3%BCm%C5%9F%C3%BCm%20ve%20Toplumsal%20Etkileri%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ftay%C4%B1%20-%202011%20Ekim%202017.pdf>, Nisan 2021

- Waldrop, M. “**DARPA and the Internet Revolution**” (Çevrimiçi)
[https://www.darpa.mil/attachments/\(2015\)%20Global%20Nav%20-%20About%20Us%20-%20History%20-%20Resources%20-%2050th%20-%20Internet%20\(Approved\).pdf](https://www.darpa.mil/attachments/(2015)%20Global%20Nav%20-%20About%20Us%20-%20History%20-%20Resources%20-%2050th%20-%20Internet%20(Approved).pdf), Şubat 2021
- Ward, M. R., Engelstätter, B., & Cunningham, A. S. “Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime”, 2011, (Çevrimiçi)
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1804959, Ocak 2021
- Webb, L. M., & Temple, N. “Social Media and Gender Issues”, **Handbook of Research on the Societal Impact of Digital Media**, B. Guzzetti, & M. Lesley, 2015, s. 638-669, IGI Global, (Çevrimiçi)
https://www.researchgate.net/publication/297056278_Social_Media_and_Gender_Issues, Aralık 2020
- Wood, J. T. “Gendered Media: The Influence of Media on Views of Gender”, **Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture**, J. T. Wood, 1994, Wadsworth Publishing, (Çevrimiçi)
<https://www1.udel.edu/comm245/readings/GenderedMedia.pdf>, Aralık 2020

Yıldırım, S.

“Feminist Çalışmalarda Kadın Deneyimlerinin Önemi: Simone de Beauvoir Örneği”, **Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 2019, 7(1), 145-150, (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/anemon/issue/39102/419530>, Aralık 2020

Yılmaz Esencan, T., & Rathfisch, G.

“Psikoseksüel Gelişim Kuramının Kadın Hastalıkları ve Doğum Hemşireliği Alanına Yansımaları”, **Kadın Sağlığı Hemşireliği Dergisi**, 2017, 3(2), 68-82, (Çevrimiçi) <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kashed/issue/32820/368629>, Aralık 2020

İnternet Kaynakları

americanhistory.si.edu

“**Magnavox Odyssey Video Game Unit, 1972**” (Çevrimiçi)

https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004 Erişim Tarihi: 12.01.2021

aps.org

“This Month in Physics History October 1958: Physicist Invents First Video Game”, **APS News**, 17(9), 2, 2008 (Çevrimiçi) <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/upload/October-2008-Volume-17-Number-9-Entire-Issue.pdf>, Ocak 2021

- bbc.com “Computer games: More than a lockdown distraction” (Çevrimiçi)
<https://www.bbc.com/news/amp/business-52210938> Erişim Tarihi: 04.02.2021
- bbc.com “40 years since the launch of the Atari 2600” (Çevrimiçi)
<https://www.bbc.com/news/av/technology-41204660> Erişim Tarihi: 12.01.2021
- blog.quanticroam.com “INTRODUCING THE DETROIT: COMMUNITY PLAY TWITCH EXTENSION” (Çevrimiçi)
<https://blog.quanticroam.com/detroitcommunityplay> Erişim Tarihi: 18.02.2021
- britannica.com “Androgyny” (Çevrimiçi)
<https://www.britannica.com/topic/androgyny>
Erişim Tarihi: 11.12.2020
- britannica.com “Olympe de Gouges” (Çevrimiçi)
<https://www.britannica.com/biography/Olympe-de-Gouges> Erişim Tarihi: 14.12.2020
- britannica.com “Online gaming” (Çevrimiçi)
<https://www.britannica.com/technology/online-gaming> Erişim Tarihi: 03.02.2021
- britannica.com “Rational choice theory” (Çevrimiçi)
<https://www.britannica.com/topic/rational-choice-theory>, Erişim Tarihi: 26.02.2021

broadbandsearch.net

“Mobile Vs. Desktop Internet Usage (Latest 2021 Data)” (Çevrimiçi)

<https://www.broadbandsearch.net/blog/mobile-desktop-internet-usage-statistics>, Erişim Tarihi: 23.04.2021

btk.gov.tr

“TÜRKİYE ELEKTRONİK HABERLEŞME SEKTÖRÜ: Üç Aylık Pazar Verileri Raporu 2020 4. Çeyrek” (Çevrimiçi)

<https://www.btk.gov.tr/uploads/pages/pazar-verileri/ceyrek-raporu-2020-4-ceyrek-26-03-21-kurum-disi.pdf>, Erişim Tarihi: 2.04.2021

cihr-irsc.gc.ca

“What a Difference Sex and Gender Make: : A Gender, Sex and Health Research Casebook”

Canadian Institutes of Health Research (CIHR), (Çevrimiçi)

https://cihr-irsc.gc.ca/e/documents/What_a_Difference_Sex_and_Gender_Make-en.pdf, Erişim Tarihi: 23.11.2020

cinselsiddetlemucadele.org

“Toplumsal Cinsiyet Kavramları” Cinsel Şiddetle Mücadele Derneği, (Çevrimiçi)

<https://cinselsiddetlemucadele.org/toplumsal-cinsiyet-kavramlari> Erişim Tarihi: 27.11.2020

dictionary.cambridge.org

“Convergence Tanımı” (Çevrimiçi)

dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/convergence Erişim Tarihi: 19.04.2021

ditchwalk.com

“Irreconcilable Differences: Game Vs. Story”
(Çevrimiçi) <https://ditchwalk.com/docs/game-vs-story/> Erişim Tarihi: 04.12.2020

easports.com

“Introducing Women in FIFA 16” (Çevrimiçi)
<https://www.easports.com/uk/fifa/women> Erişim Tarihi: 03.02.2021

edoc.coe.int

“Media and the image of women” Amsterdam, Council of Europe, (Çevrimiçi)
[https://edoc.coe.int/en/module/ec_addformat/download?cle=edb446b67d69adbfe9a21068982000c2&k=62a1c0453a2a49a269e7ed17c27842a5,](https://edoc.coe.int/en/module/ec_addformat/download?cle=edb446b67d69adbfe9a21068982000c2&k=62a1c0453a2a49a269e7ed17c27842a5)
Aralık 2020

edoc.coe.int

“Combating gender stereotyping and sexism in the media” Amsterdam, Council of Europe, (Çevrimiçi)
[https://edoc.coe.int/en/module/ec_addformat/download?cle=0d98b597aa732aea606bde680c3b57d8&k=62a1c0453a2a49a269e7ed17c27842a5,](https://edoc.coe.int/en/module/ec_addformat/download?cle=0d98b597aa732aea606bde680c3b57d8&k=62a1c0453a2a49a269e7ed17c27842a5)
Aralık 2020

emedicine.medscape.com

“Gender identity and gender role” (Çevrimiçi)
<https://emedicine.medscape.com/article/917990-overview> Erişim Tarihi: 11.12.2020

faculty.washington.edu

“Terms about Games” (Çevrimiçi)
<http://faculty.washington.edu/bkolko/games/definitions.shtml> Erişim Tarihi: 19.01.2021

- finbold.com “35% of the total world’s population are gamers” (Çevrimiçi) <https://finbold.com/35-of-the-total-worlds-population-are-gamers/> Erişim Tarihi: 25.11.2020
- g-mnews.com “Less number of female protagonists in video games” (Çevrimiçi) <https://g-mnews.com/less-number-of-female-protagonists-in-video-games> Erişim Tarihi: 12.02.2021
- guinnessworldrecords.com “First first person shooter (FPS) videogame” (Çevrimiçi) <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/95409-first-first-person-shooter-fps-videogame> Erişim Tarihi: 03.02.2021
- guinnessworldrecords.com “First use of cutscenes to tell a story in a videogame” (Çevrimiçi) <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/95409-first-first-person-shooter-fps-videogame> Erişim Tarihi: 13.01.2021
- guinnessworldrecords.com “First videogame to feature a human female” (Çevrimiçi) <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/95409-first-first-person-shooter-fps-videogame> Erişim Tarihi: 02.02.2021
- gulsahmeralogur.dr.tr “Katarsis” (Çevrimiçi) <https://gulsahmeralogur.dr.tr/katarsis-nedir/> Erişim Tarihi: 20.01.2021

headstuff.org

“A Brief History of Female Representation in Video Games” (Çevrimiçi)

<https://www.headstuff.org/topical/female-representation-in-video-games-history/>

Erişim

Tarihi: 26.11.2021

history.com

“Video Game History” (Çevrimiçi)

<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>

Erişim Tarihi: 12.01.2021

historyofinformation.com

““Galaxy Game”, the Earliest Coin-Operated Computer or Video Game” (Çevrimiçi)

<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2326>

Erişim Tarihi: 11.01.2021

houstonpress.com

“10 Games With Guinness World Records” (Çevrimiçi)

<https://www.houstonpress.com/arts/10-games-with-guinness-world-records-6392480>

Erişim

Tarihi: 13.01.2021

iberdrola.com

“Ending stereotypes begins in the classroom” (Çevrimiçi)

<https://www.iberdrola.com/social-commitment/gender-stereotypes-women>

Erişim

Tarihi: 30.11.2020

isfe.eu

“Key Facts 2020”, ISFE: Europe's Video Games Industry, The Interactive Software Federation of Europe, (Çevrimiçi) <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>, Şubat 2021

internetlivestats.com

“Internet Live Stats” (Çevrimiçi) <https://www.internetlivestats.com/> Erişim Tarihi: 24.04.2021

internetworldstats.com

“WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS 2021 Year-Q1 Estimates” (Çevrimiçi) <https://www.internetworldstats.com/stats.htm> Erişim Tarihi: 23.04.2021

kotaku.com

“Publishers Wanted To Change Life Is Strange's Protagonists Into Men” (Çevrimiçi) <https://kotaku.com/publishers-wanted-to-change-life-is-stranges-protagonis-1678811522> Erişim Tarihi: 12.02.2021

lexico.com

“Ludology” (Çevrimiçi) <https://www.lexico.com/definition/ludology> Erişim Tarihi: 19.01.2021

masterclass.com

“How to Write a Video Game Story: 7 Steps for Writing Games” (Çevrimiçi) <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-a-video-game-story> Erişim Tarihi: 04.12.2020

mordorintelligence.com

“Gaming Market - Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecasts (2021 - 2026)”
(Çevrimiçi)

<https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-games-market> Erişim Tarihi:
22.02.2021

nationalpost.com

“‘Gender-swapping’ gamers: Why some men prefer to play with female avatars — and vice versa”
(Çevrimiçi)

<https://nationalpost.com/news/canada/gender-swapping-gamers-why-some-men-prefer-to-play-with-female-avatars-and-vice-versa> Erişim
Tarihi: 10.05.2021

nps.gov

“Report of the Woman's Rights Convention”
(Çevrimiçi)

<https://www.nps.gov/wori/learn/historyculture/report-of-the-womans-rights-convention.htm>
Erişim Tarihi: 14.12.2020

nps.gov

“The Declaration of Sentiments” (Çevrimiçi)

<https://www.nps.gov/articles/declaration-of-sentiments.htm>, Aralık 2020

ohchr.org

“Gender stereotyping” (Çevrimiçi)

<https://www.ohchr.org/en/issues/women/wrgs/pages/genderstereotypes.aspx> Erişim Tarihi:
30.11.2020

plannedparenthood.org

“What are gender roles and stereotypes?”

(Çevrimiçi)

<https://www.plannedparenthood.org/learn/gender-identity/sex-gender-identity/what-are-gender-roles-and-stereotypes> Erişim Tarihi: 11.12.2020

polygon.com

“The games industry is wrong about kids, gaming and gender (update)” (Çevrimiçi)

<https://www.polygon.com/2015/3/5/8153213/the-games-industry-is-wrong-about-kids-gaming-and-gender> Erişim Tarihi: 12.02.2021

polygon.com

“Ubisoft abandoned women assassins in co-op because of the additional work” (Çevrimiçi)

<https://www.polygon.com/e3-2014/2014/6/10/5798592/assassins-creed-unity-female-assassins> Erişim Tarihi: 12.02.2021

practicalecommerce.com

“Basic Definitions: Web 1.0, Web. 2.0, Web 3.0” (Çevrimiçi)

<https://www.practicalecommerce.com/Basic-Definitions-Web-1-0-Web-2-0-Web-3-0> Erişim Tarihi: 30.12.2020

quora.com

“What motivates guys to play female characters?” (Çevrimiçi)

<https://www.quora.com/What-motivates-guys-to-play-female-characters> Erişim Tarihi: 06.05.2021

quora.com

“Why are video games more appealing than real life?” (Çevrimiçi)

<https://www.quora.com/Why-are-video-games-more-appealing-than-real-life> Erişim Tarihi: 22.01.2021

segmentnext.com

“Research: One in 3 Female Gamers Face Gender Discrimination, 32% Deal With Sexual Harassment” (Çevrimiçi)

<https://segmentnext.com/2018/06/06/research-one-in-3-female-gamers-face-gender-discrimination-32-deal-with-sexual-harrassment/>
Erişim Tarihi: 05.02.2021

statista.com

“Number of video gamers worldwide in 2020, by region” (Çevrimiçi)

<https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> Erişim Tarihi: 25.11.2020

statista.com

“Percentage of adults in the United States who use social networks as of February 2019, by gender” (Çevrimiçi)

<https://www.statista.com/statistics/471345/us-adults-who-use-social-networks-gender/> Erişim Tarihi: 23.11.2020

steamcommunity.com

“Why does Female Protagonist get its own tag?” (Çevrimiçi)

<https://steamcommunity.com/discussions/forum/7/611696927914286936/> Erişim Tarihi: 12.02.2021

steamcommunity.com

“Why is there a female protagonist tag?”

(Çevrimiçi)

<https://steamcommunity.com/discussions/forum/0/55444461758375845356/> Erişim Tarihi: 12.02.2021

steamcommunity.com

“Why do males play mostly female characters?” (Çevrimiçi)

<https://steamcommunity.com/discussions/forum/12/1484358860955015356/> Erişim Tarihi: 06.05.2021

theverge.com

“Battlefield V fans who failed history are mad that the game has women in it” (Çevrimiçi)

<https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history> Erişim Tarihi: 08.02.2021

sozluk.gov.tr

“Alegori Tanımı” (Çevrimiçi)

<https://sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 22.02.2021

sozluk.gov.tr

“Eril Tanımı” (Çevrimiçi) <https://sozluk.gov.tr>

Erişim Tarihi: 10.12.2020

sozluk.gov.tr

“Mobbing Tanımı” (Çevrimiçi)

<https://sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 25.11.2020

sozluk.gov.tr

“Monat Tanımı” (Çevrimiçi)

<https://sozluk.gov.tr> Erişim Tarihi: 12.02.2021

sozluk.gov.tr	“Prime Time Tanımı” (Çevrimiçi) https://sozluk.gov.tr Erişim Tarihi: 25.12.2020
sozluk.gov.tr	“Sayıltı Tanımı” (Çevrimiçi) https://sozluk.gov.tr Erişim Tarihi: 22.12.2020
theguardian.com	““Hey dude, do this’: the last resort for female gamers escaping online abuse” (Çevrimiçi) https://www.theguardian.com/culture/2017/oct/24/hey-dude-do-this-the-last-resort-for-female-gamers-escaping-online-abuse Erişim Tarihi: 05.05.2021
washingtonpost.com	“Video games are now so beautiful players are spending hours framing stunning works of Internet art” (Çevrimiçi) https://www.washingtonpost.com/technology/2018/11/20/video-game-photography-is-rise-producing-stunning-works-internet-art/ Erişim Tarihi: 24.04.2021
webtekno.com	“Avrupa Süper Ligi Gündeme Bomba Gibi Düştü: Futbolun Yerini E-Spor Alabilir mi?” (Çevrimiçi) https://www.webtekno.com/espor-futbol-olabilir-mi-h108867.html Erişim Tarihi: 24.04.2021
who.int	“Gender and Genetics” (Çevrimiçi) https://www.who.int/genomics/gender/en/ Erişim Tarihi: 23.11.2020

wikigender.org	“Wikigender Tanımı” (Çevrimiçi) https://www.wikigender.org/ Erişim Tarihi: 07.01.2021
wikipedia.org	“Computer Space” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Space Erişim Tarihi: 11.01.2021
wikipedia.org	“Façade (video game)” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Fa%C3%A7ade_(video_game) Erişim Tarihi: 16.02.2021
wikipedia.org	“Gender identity” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Gender_identity Erişim Tarihi: 11.12.2020
wikipedia.org	“Gender representation in video games” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Gender_representation_in_video_games Erişim Tarihi: 01.12.2020
wikipedia.org	“History of video games” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games Erişim Tarihi: 12.01.2021
wikipedia.org	“Magnavox Odyssey” (Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey Erişim Tarihi: 12.01.2021

wikipedia.org	“Pong” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Pong Erişim Tarihi: 11.01.2021
wikipedia.org	“Shoot 'em Up” (Çevrimiçi) https://tr.wikipedia.org/wiki/Shoot_%27em_up Erişim Tarihi: 13.01.2021
wikipedia.org	“Spacewar!” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar! Erişim Tarihi: 11.01.2021
wikipedia.org	“Spin-off (Media)” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Spin-off_(media) Erişim Tarihi: 26.11.2020
wikipedia.org	“Stereotype” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Stereotype Erişim Tarihi: 30.11.2020
wikipedia.org	“Uses and gratifications theory” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Uses_and_gratifications_theory Erişim Tarihi: 30.11.2020
wikipedia.org	“Women and video games” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Women_and_video_games Erişim Tarihi: 01.12.2020
wikipedia.org	“Zork I” (Çevrimiçi) https://en.wikipedia.org/wiki/Zork_I Erişim Tarihi: 16.02.2021

wired.com

“More Video Games Featured Women This Year. Will It Last?” (Çevrimiçi)

<https://www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3/>

Erişim Tarihi:

26.11.2020

womensrightsfriends.org

“1848 Declaration of Sentiments” (Çevrimiçi)

<http://www.womensrightsfriends.org/1848.php>

Erişim Tarihi: 14.12.2020