Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet İnşası: Warrior Of Nemesis Örneği

Güher DÜNDAR

Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı Yüksek Lisans

ÖZET

Toplumsallaşma aracıları arasında önemli bir yer tutan dijital oyunlar; gelişen ve değişen teknoloji ile bireylerarası iletişime yeni bir boyut kazandırmış ve adeta bireylerin yaşam biçimi haline gelmiştir. Dijital oyunlar, bireyin toplumsal cinsiyet kimliği gelişiminde etkili bir role sahiptir.

Çevrimiçi olarak oynanan dijital oyunlarda yer aldığı düşünülen eril ve dişil modellerin de bireyin toplumsal cinsiyet kimliği üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir. Sosyalleşme aracı olarak kullanılan çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarında kullanıcıya yazılı ve görsel olarak aktarılan mesajların eril ve dişil özellikler taşıdığı söylenebilir. Çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarında kullanıcıya sunulan eril ve dişil özelliklerin ortaya çıkarılmasıyla, toplumsal cinsiyetin nasıl inşa edildiğinin sorgulanması çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Araştırma için amaçsal/yargısal örneklem metodu kullanılmıştır. Bu örneklem metodu ile Warrior of Nemesis oyunu, literatür çalışmalarında verilecek olan toplumsal cinsiyete dair göstergeler içermesinden dolayı seçilmiştir.

Oyun görsellerde yer alan göstergeler; var olduğu savunulan toplumsal cinsiyete dair mesajlar feminist kuramlar çerçevesinde incelenmiştir. Feminist kuramlardan yararlanılmasının nedeni, feminizmin tarihsel gerçeklik içerisinde ataerkil sistem, toplumsal cinsiyet rolleri gibi temel konu ve yaklaşımları sorgulaması, cinsellik, cinsiyet gibi yapıları ortaya çıkarmasıdır.

Anahtar Sözcükler: Yeni Medya, Toplumsal Cinsiyet, Dijital Oyunlar

ABSTRACT

Digital games which has an important place among the agents of civilization, has addet a new dimension to interpersonal communication with developing and changing technology, has become the way of life of individuals. Digital games have an effective role in the development of gender identity of individual.

Masculine and feminine characters in online games will also have an impact on the gender identity. These games include messages written and visually that will impose masculine and feminine characteristics. The focus of this work is mainly gender mainstreaming and

investigation of the factors building up this. In this research judicial sampling method is used. “Warrior of Nemesis” game is chosen for this work due to the fact that it includes indications of gender.

The visuals located in the game is investigated considering the feminist models. The main reason of using feminist theorems was mainly historical. These theorems generally reveal gender mainstreaming, sexuality and gender.

Keywords: New Media, Gender, Dijital Games

GİRİŞ

Günümüz toplumunda bilişim teknolojilerinin giderek yaygınlaşması, bilginin stratejik bir faktör olarak sisteme entegre olmasına sebep olmuştur. Hızla değişen bu süreç bilgi temelli iletişim teknolojilerinin olduğu toplumsal yapıya dönüşmüştür. Bu gelişmeler de bilgi teknolojilerinin oluşumunda büyük katkısı olan bilgisayar oyunlarının otaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. 1960’ladan bu yana hızla gelişim gösteren bilgisayar oyunları peşinden sürüklenen kitleleri manipüle ederek, güçlü bir endüstri haline gelmiştir. Özellikle simgesel anlatım ve kitlelere iletilen imgeler ile belirli ideolojik, kültürel, toplumsal düşünceleri barındırmaktadır.

Yeni Medyanın Bağımlılık Hali: DİJİTAL OYUNLAR

Dijital oyunlar hayatımızdaki etkisini gün geçtikçe artırmaktadır. Günden güne gelişen teknoloji ile oyun kavramı; bilgisayar oyunları, video oyunları, mobil oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Binark (2008), “Bireysel iletişim aracı olarak dijital oyun, yeni iletişim ortamı özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesiyle geleneksel oyun anlayışından ayrılmakta” olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca dijital oyun sektörünün ulaştığı ekonomik boyut, bu konunun önemini bir kere daha ortaya koymaktadır (Gentile ve Anderson, 2006).

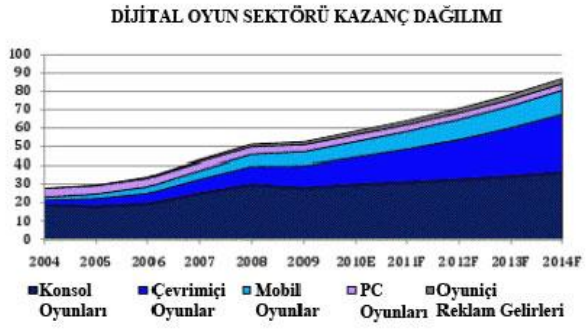
Oyunlar karar verme, stratejik düşünme, planlama ve iletişim alanlarında çeşitli kazanımlar sağlamaktadır (Üçgül, 2006). Ayrıca dijital oyunların, kültürel ve yeni sosyal dünyalar oluşturduğunu ve böylece düşünme, sosyal iletişim ve teknolojiyi birleştirme yoluyla öğrenmeye yardımcı olduğunu bilinmektedir. Bunun yanında dijital oyunların iyi tasarlandığı takdirde asıl önemini, eğlence ve öğrenmenin eş zamanlı olarak oyunların içindeki sanal dünyalarda insanların kendilerini yeniden yaratmasıyla meydana geldiğini söylemektedir (Korkusuz & Karamete, 2013).

Dijital oyunlar bir donanım aracılığıyla (bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet vb.) oynanan oyunlar olarak tanımlanabilir. Ancak video oyunları, bilgisayar oyunları ve mobil oyunlar kavramları da birbirlerinin yerine kullanılabilecek kavramlardır (Kaya, 2013).

Dijital oyun sektörü sürekli olarak büyümekte olan dinamik bir sektördür. Günümüzde 1 milyarın üzerinde insan dijital oyun oynamaktadır ve oyun pazarının dijital ekonomi içerisindeki payı giderek büyümektedir. 2013 yılının sonunda küresel oyun piyasasının büyüklüğü 70,4 milyar dolar olarak hesaplanmıştır. Dünyadaki oyuncu sayısı ise; 1 milyar 231 milyon kişi civarındadır (www.digitalage.com.tr, 2014). Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF) verilerine göre krizlerden en az etkilenen ve katma değeri yüksek olan sektörlerden biri de dijital oyun sektörüdür (Dinç, 2012).

Dijital oyun sektörüne kullanıcılar açısından bakıldığında, sektörün gençlerin yanı sıra yetişkinler tarafından da kullanıldığı görülmektedir (www.bilisimdergisi.org, 2012).

Dünyada dijital oyun sektörüne baktığımızda ise, çevrimiçi oyunların kullanıcı sayıları da her geçen gün artış göstermektedir. Çok oyunculu rol yapma ve mobil oyunların yanı sıra başka bir çevrimiçi oyun türü olan sosyal oyunlar, sosyal ağların popülerlik kazanması ile ortaya çıkmış ve oldukça yüksek kullanıcı sayılarına ulaşmıştır.



Tablo-1. Dijital oyun endüstrisi ekonomik boyutu (TÜDOF, 2011)

Türkiye, 22,5 milyonluk oyuncu sayısı ile dünyadaki tüm dijital oyun sektörünün % 2,2'sini temsil etmektedir. Dijital oyunların ülkemiz açısından ekonomik büyüklüğü incelendiğinde net bir piyasa analizi bulunmamakla birlikte Türkiye'de dijital oyun pazarının yıllık gelir tutarı; 375 milyon dolar civarındadır (www.digitalage.com.tr, 2014). Ülkemizde dijital oyun endüstrisi değer zincirinde yer alan birçok firma bulunmaktadır. Ancak bu firmaların pek çoğu küçük ölçekli firmalardır. 2018'de Türkiye'de ulaşması beklenen dijital oyun sektörü hacmi 1 milyar dolar olarak öngörülmektedir.

Türkiye'de 2011 yılında dijital oyun sektörünün geliştirilmesi ve desteklenmesi için Spor Bakanlığı bünyesinde Gençlik Spor Genel Müdürlüğü'ne bağlı olarak Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. TÜDOF'un kurulması dünyada da büyük yankı uyandırmış ve Türkiye açısından çok olumlu bir adım olarak değerlendirilmiştir. Ancak 2 yıl sonra kapatılarak Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu'na dahil edilmiştir.

Türkiye'de ve dünyada e-spor karşılaşmaları adı altında dijital oyun müsabakaları yapılmakta ve milli takımlar oluşturulmaktadır. Ulusal ve uluslararası oyun platformları kurularak dijital oyun ligleri yapılmaktadır (Dinç, 2012).

Dijital oyunlar pek çok farklı ölçüte göre sınıflandırılabilir. Örneğin; oyun oynama platformlarına göre bilgisayar oyunları, konsol oyunlar, arcade (atari salonu) oyunları, cep telefonu oyunları gibi sınıflara ayırmak mümkündür. Oyuncu sayılarına göre; tek kişilik, iki kişilik, çok kişili yerel ağ oyunları ve devasa çevrimiçi oyunlar olarak ayırabilir. Oyun türleri konusunda daha önce var olan literatürden yararlanarak, araştırma paralelinde; dijital oyunlar hem tematik hem de teknolojik özellikler baz alınarak sınıflandırılmıştır.

Oyun Türü	***Oyunlar***	**Oyun Örnekleri**
Tematik ve Teknolojik Özelliklere Göre	**Aksiyon**	Crysis, World of Tanks, Counter Strike, Point Blank, Call of Duty
	Macera	Resident Evil
	Dövüş	Street Fighter, Mortal Kombat
	Bulmaca	Tetris
	Strateji	Travian, Darkorbit, İkariam, Ministry of War…
	Simülasyon	Sim City, Flight Simulator
	Spor	FİFA, Pro Evolution Soccer, Football Manager, Need For Speed, Test Drive Unlimited,

Rol Yapma	Aion Online, Metin 2, Warrior of Nemesis, World of Warcraft, League of Legends

Tablo-2. Dijital Oyun Türleri (Prensky, 2001)

Aksiyon Oyunları: Oyunların en temel ve en geniş türüdür. Aksiyon filmlerinin oyunlardaki karşılığı olarak düşünülebilir. Bu tür oyunlarda, oyuncu sürekli olarak oyuna anlık müdahaleler yapar ve aktif olarak oyunun içindedir. Savaş ve şiddet öğeleri yer alabilir. Birinci şahıs nişancı (FPS), araba yarışı gibi oyunlar bu türe ait oyunlardır.

Macera Oyunları: Oyuncu bilinmeyen sanal bir dünyanın içindedir. Araştırarak, keşfederek, bu dünyada nesneler toplayarak çeşitli problemleri çözer. Oyunun akışı genellikle hikâye odaklıdır.

Dövüş Oyunları: Oyuncu, kendi seçtiği karakter ile bilgisayar ya da diğer oyuncu tarafından kontrol edilen diğer karakterler ile dövüşür.

Bulmaca Oyunları: Oyuncuların labirent gibi bir ortamda dolaştığı ya da mantıksal problemler çözdüğü oyunlardır.

Strateji Oyunları: Oyuncunun ordu, halk gibi büyük grupları yönettiği oyunlardır. Gerçek zamanlı (Real-Time Strategy - RTS) ve Sıra Tabanlı (Turn-Based Strategy - TBS) olmak üzere iki ana türe ayrılmaktadır. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında oyuncu rakipleriyle karşılıklı hamleler yoluyla mücadele eder. Sıra tabanlı strateji oyunları ise, satranç gibi, hamlelerin sırayla yapıldığı oyunlardır.

Simülasyon Oyunları: Gerçek hayatta olan bir durumun oyunsallaştırılarak bilgisayar ortamına aktarılmış halleridir. Örneğin, bir şehir kurabilir, bir uçak kullanabilir ya da bir şirketin yöneticisi olabilirsiniz.

Spor Oyunları: Fiziksel sporların bilgisayar ortamında olanlarıdır. Oyunlarda, bazen oyuncu olunurken bazen teknik direktör olunabilir. Futbol, basketbol gibi tek spor dalını içeren oyunlar olabildiği gibi olimpiyat sporları, kış sporları gibi başlıklar altında pek çok sporun yer aldığı paketler de bulunabilmektedir.

Rol Yapma Oyunları (RPG): Çevrim içi olarak ve çok kullanıcı ile oynanan RPG oyunlarına MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game - Devasa Çok Kullanıcılı Rol Yapma Oyunları) denilmektedir.

Oyuncunun grafik bir zemin üzerinde "avatar" denilen sanal bir karakter yaratarak, öyküsünü, gündelik yaşamını, bu dünyadakini rolünü ve bu role düşen görevlerini icra ederek içerisinde üç boyutlu grafik tasarımları, müzik ve ses efektleri bulunan oyun türüdür (Binark, 2007).

Tüm anlatıda ana karakterleri yönlendiren bir hedef/amaç ve oyuncunun hedefe ulaşmasında yerine getirmek zorunda olduğu bir takım görevler vardır. Karakterlerin sağlamlığı (vurma gücü), fiziksel gücü (güç), fiziksel savunma yeteneği (karakter yapısı ve silahlar), zekâ, güzellik vb. istatistikleri hesaplanır. Karakter oyun süresince giderek güçlenir ve her dövüşte yeni bir deneyim puanı kazanır. Oyun süresince karakter yeni yetenekler de geliştirebilir (Kaya, 2013).

Hayatı Şekillendiren Döngü: TOPLUMSAL CİNSİYET

Toplumsal cinsiyet kavramının anlaşılabilmesi için öncelikli olarak bu kavram ile sık sık karıştırılan cinsiyet kavramını açıklamak gerekmektedir.

"Cinsiyet" kavramı genel olarak bir bireyin biyolojik, fizyolojik ve genetik niteliklerini açıklamada kullanılmaktadır. Bu tanımlama kadın ve erkeğin sergilediği davranışlarının nedenlerini biyolojik olarak açıklarken, "toplumsal cinsiyet" kavramı kadın ve erkeklerin bu davranışları sergilemede etkilendikleri toplumsal ve kültürel faktörlerden bahsetmektedir.

Toplumsal cinsiyet, biyolojik cinsiyetten farklı olarak, kadınla erkeğin sosyal ve kültürel açıdan tanımlanmasını, toplumların bu iki cinsi birbirinden ayırt etme biçimini, onlara verdiği toplumsal rolleri anlatmak için kullanılan bir kavramdır (Sabuncuoğlu, 2006). Bir toplum tarafından oluşturulmuş, kadınlar ve erkekler arasındaki rolleri, davranışlar, zihinsel ve duygusal özellikler bakımından ayırmayı ya da bu ayrımın nasıl olması gerektiği konusundaki inançları ve beklentileri ortaya koymaktadır.

Toplumsal cinsiyet, kadın ve erkeklerin her türlü rollerini, sorumluluklarını, sınırlamalarını, fırsatlarını ve ihtiyaçlarını analiz etmeye yarayan sosyoekonomik bir değişken olmaktadır.

Toplumsal cinsiyet kavramı ile ilgili çalışmaların tarihsel süreci incelendiğinde; 1970'lerden itibaren üç önemli aşama kaydedildiği gözlenmektedir: Birinci aşama; cinsiyet farklılıklarının (kadın-erkek), bireylerin biyolojik özelliklerinden kaynaklandığına vurgu yapılan aşamadır. İkinci aşamada; öğrenilen toplumsal rollere ve toplumsallaşmaya vurgu yapılmıştır. Üçüncü ve son aşama ise toplumsal cinsiyetin bütün sosyal sistemlerde merkezi bir rolünün fark edilmesidir (Ecevit, 2011).

Feminizm tarihsel gerçeklik içerisinde ataerkil sistem, toplumsal cinsiyet rolleri gibi temel konu ve yaklaşımları sorgulaması, siyasi, politik, ekonomik, cinsiyet, psikolojik gibi eşitsiz yapıları

ortaya çıkarmaktadır. Bu anlamda farklı feminist yaklaşımlar geliştiği görülmektedir. Bu feminist yaklaşımlar genel olarak; liberal, radikal, sosyalist, eko-feminist ve postmodern feminizm olarak sınıflandırılmaktadır.

Liberal feminizm, kadının toplumsal alandaki konumuna ilişkin sorunsalları işaret ederken, temelde cinsiyet farklılıklarından kaynaklanan eşitsizlikleri ele almaktadır. Sosyalist feminizm, kadının ezilmesinin kapitalist sistem ile bağlantılı olduğunu savunmaktadır. Radikal feminizm, kadının ikincilleştirilmesinin nedenini ataerkil sistem olarak görmektedir. Cinsler arasındaki heteroseksüel ilişkinin kadın bedenini nesneleştirdiğini ve bunun temelinde biyolojik farklılıkların bulunduğunu ifade etmektedir. Radikal feministler, pornografi, tecavüz ve kadın bedeninin ataerkil söylem ile medyada yeniden üretilmesine ve teknolojinin ataerkil kapitalizmin bir aracı olarak erkekler ile özdeşleştirilmesine karşı çıkmaktadır (Sallan, 2012).

Radikal feministlere göre; gündelik yaşantıdaki her türlü iletişim, örneğin sözel olmayan iletişim, dinleme şekilleri, söz hakkı tanımama, kadının rahatlık duygusuna kamusal alanda ket vurma gibi etkileşimler bile toplumsal cinsiyet eşitsizliğine katkıda bulunmaktadır. Radikal feministlere göre güzelliğe ve cinselliğe ilişkin yaygın anlayışlar erkekler tarafından belli bir 'dişilik' tipi yaratmak maksadıyla kadınlara dayatılmaktadır (Karagöz, 2010). Kadınların medyada nesnelleştirilmesi, kadınları asıl rolleri erkekleri tatmin edip eğlendirme olan birer cinsel nesneye dönüştürmektedir.

Radikal feministler, kadınlar ve erkekler arasındaki biyolojik farklılıkları inkâr etmemekte; ancak bu farklılıklara atfedilen anlamları sorgulamaktadırlar. Kadın bedenini aşağıladığı için pornografiye ve fuhuşa karşı çıkmakta ve bu iki olgunun tecavüz olgusunu destekleyen araçlar olduğunu düşünmektedirler (Ecevit, 2011).

Sosyal yaşam içerisinde kadın olgusunun değerlendirilmesinde toplumun sahip olduğu kültür ve kültürü etkileyen tüm unsurların önemi çok büyüktür. Toplumsallaşma süreçlerinde medya da bireylere aktardığı mesajların içinde toplumsal cinsiyet kavramına dair davranış kalıplarını, stereotipleri ve eril dişil modelleri desteklemektedir.

Kadına ve erkeğe atfedilen dişil ve eril özellikler stereotipleşmiş özelliklerdir ve bu bağlamda bu özelliklere toplumsal cinsiyet stereotipleri de denmektedir. Toplumsal cinsiyet stereotipleri; iki farklı toplumsal cinsiyet grubunda oluşacağı düşünülen psikolojik özellikler ve davranışlar olarak tanımlanır. Erkeklere "daha agresif" atfının yapılması ile kadınlara daha "duygusal" atfının yapılması stereotipleşmiş özelliklere örnek olarak verilebilir. Ayrıca stereotipler geleneksel toplumsal cinsiyet rollerini destekler.

Kadına ve erkeğe atfedilen roller ve özellikler üzerinde araştırmalar yapan Williams ve Best toplam 25 ülkede yaptıkları araştırmalar sonucu çıkan toplumsal cinsiyet stereotipleri şu şeklidedir (Sabuncuoğlu, 2006):

Eril Özellikler			**Dişil Özellikler**	
Hareketli	Sağlıklı	Hırslı	Seksi	Sahte
Maceracı	Ciddi	Maço	Kibar	Şefkatli
Agresif	Sade	Yaratıcı	Uysal	Meraklı
Tek başına karar alabilen	Kendine güvenen	Kendini beğenmiş	Yumuşak başlı	Yufka yürekli
Kibirli	Duygusuz	Açık düşünen	Cana yakın	Büyüleyici
İddialı	Heyecansız	Kaba	Hassas	Bağımlı
Otokritik	Düşüncesiz	Haşin	Utangaç	Tedirgin
Girişimci	Akıllı	Acımasız	Çekici	Hayalci
Etkin	Umursamaz	Cesur	İtaatkar	Duygusal
Açıkgöz	Gerçekçi	Kararlı	Batıl İnançlı	Korkak
Katı	İlerici	Düzensiz	Konuşkan	Güçsüz
Bağımsız	Fırsatçı	Dominant		
Aklı başında	Pis	Bencil		
Becerikli	Gürültücü	Enerjik		
Eğlenceli	Mantıklı	Tembel		

Tablo-3. 25 Ülkenin Eri ve Dişil Tanımlamaları (Ember, 2004)

Dijital Oyunlar ve Cinsiyet İlişkisi

Cinsiyet ile dijital oyunlar arasındaki ilişki incelendiğinde, bu konuda yapılan birçok araştırmadan söz edilebilmektedir (Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005; Can, 2003; Soyseçkin, 2006). Yapılan çalışmalarda cinsiyet, oyun tercih nedenleri, oynanan oyun türlerinde belirleyici değişken olarak gözlenmiştir.

Can (2003)'ın kadınlar ve erkeklerin dijital oyun tercihlerine yönelik yapılan araştırmasına göre, cinsiyetin oyun tercihlerinde önemli bir belirleyici olduğuna işaret etmektedir.

Kadınlar	Erkekler	Kaynak
Gerçekçi temalar ve roller	Fantastik temalar ve roller	(Subrahmanyam ve ark., 2001; Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
Az gerçekçi fanteziler	Gerçekçi insan vahşeti	(Buchman ve Funk, 1996; Funk, 2001)
Vahşi olmayan oyunlar	Vahşi Oyunlar	(Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
İlişkiler	Rekabet	(Prensky, 2001, p. 140; Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
Birliktelik	Rekabet	(Gorriz ve Medina, 2000; Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
Yapıcı oyunlar	Yıkıcı oyunlar	(Gorriz ve Medina, 2000)
Düşündüren oyunlar	Eğlendiren, heyecanlandıran ve iyi grafikleri olan oyunlar	(Yelland ve Lloyd, 2001, p. 188)
Eğlenceli oyunlar	Spor oyunları	(Buchman ve Funk, 1996; Funk, 2001)
Az sayıda oyunculu oyunlar	Çok oyunculu oyunlar	(Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)

Tablo-4. Kadınların ve Erkeklerin Dijital Oyun Tercihlerine Yönelik Yapılan Araştırmalar (Pala&Erdem, 2011)

Diğer bir araştırma olan Media Analysis Laboratory (1998) raporuna göre; en fazla tercih edilen oyun türü aksiyon-maceradır. Diğer tercih edilen oyun türleri ise aksiyon, dövüş, yarış ve spordur. Bu eğilimler cinsiyet ve oyun oynama sürelerine bağlıdır. Erkekler aksiyon ve dövüş oyunlarında daha çok vakit harcarken eğitim ve bulmaca oyunlarında ise daha az vakit harcamaktadırlar. Bu tercihlerin cinsiyet ve harcanan zamanla ilişkisi olduğu göz ardı edilmemelidir.

Pala&Erdem (2011)'in Dijital Oyun Tercihleri üzerine yaptığı araştırmada ise; cinsiyet ile dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Erkekler gerçek zamanlı ve tüm zamanlı oyunları benzer oranlarda oynarken, kadınlar gerçek zamanlı oyunları tüm zamanlı oyunlara göre daha fazla tercih etmektedirler. Erkekler heyecanlı,

stratejik planlama yapabilecekleri ve görsel tasarım kalitesi yüksek, güncel ve gerçek yaşama yakın oyunları tercih etmektedirler. Ayrıca, erkekler macera, strateji, spor, görsellik-gerçeğe yakınlık nedenlerini oyun tercih nedeni olarak belirtirken kadınlar macera, zihinsel ve beceri gerektirmesi ve tek kişilik - kişiselleştirilebilir oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet İnşası: WARRIOR OF NEMESİS Örneği

GameTürk tarafından Mayıs 2013'te sunucusu üzerinden yayınlanan tarayıcı tabanlı olan Warrior of Nemesis, MMORPG dünyasının 2 boyutlu savaş oyunudur. Web tabanlı oyunların günümüzde bu kadar popülerleşmesinin nedeni hızlı oynanış ve çok kısa bekleme süreleridir. Karakter gelişimine dayalı Warrior of Nemesis'te kişinin seçimine sunulan dört ayrı karakter sınıfı bulunmaktadır. Bunlar büyücü, okçu, savaşı ve kahindir. Oyunda büyücü ve okçu karakterini seçtiğinizde yalnızca kadın; savaşçı veya kahin karakterlerini seçtiğinizde erkek olunmaktadır. Her karakter sınıfının kendine özgü eşya sistemi, silah sistemi, yetenek sistemi ve özel kıyafetleri mevcuttur ve her sınıfın kendine göre farklı bir güç özelliği vardır.

Warrior of Nemesis oyununda amaç; oyun içi görevleri yerine getirerek karakteri seviye atlatmak ve görevlerden kazanılan eşya, mühimmat ya da paralarla karakteri geliştirmektir. Yapay zeka ürünü olan mob[*]larla savaş yapılabilmenin yanı sıra oyun içi diğer karakterlerle PvP[**] savaşları da yaparak rakiplerle mücadele edilebilmektedir. Warrior of Nemesis'te İkiz Canavar İni, Lanetli Harabe, Athenayı Koru, İlahi Deneme, İllüzyon Satrancı, Kıyamet Labirenti, Ziggurat, Altın Tapınak, Cesur vs. Şeytan adlarında farklı özelliklerde sınırlı sayıda giriş yapılabilen normal ve özel zindanlar bulunmaktadır. Oyuncular bu zindanlara girerek karakterin seviyesini, gücünü, yeteneklerini artırabilmektedirler.

Ayrıca karakter oyun içinde hiçbir eylemde bulunmadığı zamanlarda dua ederek yeteneklerini geliştirebilecek puan kazanabilmektedir. Gün içinde belirli zamanlarda çeşitli etkinliler yapılmaktadır. Bu etkinliklerden biri de 'Spa Merkezi' etkinliğidir. Karakterler belirlenen zamanlarda yeteneklerini geliştirebilecek puan kazanabilmek için özel kıyafetlerini çıkarıp erkek karakterler mayolu olarak kadın karakterler ise bikinili olarak spaya girebilmektedirler.

Warrior of Nemesis oyunu ücretsiz kayıt olunarak oynanabilen bir oyundur. Fakat oyuncunun sahip olduğu karakterin; oyun gereksinimi olan bazı eşyalara sahip olabilmesi, özel zindanlara

[*] Mob: (monster of bashing) MMORPG(Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) tür oyunlarda haritalarda bulunan yapay zeka ürünü olan düşman oyun karakterleridir.
[**] PvP: (player versus player) Bir çevrimiçi oyunda oyuncunun bir diğer oyuncu ile düello yapması anlamına gelmektedir.

girebilmesi için oyun parasının haricinde ‘elmas’ denilen özel oyun parasına sahip olması gerekmektedir. Oyuncu cep telefonu, kredi kartı, PayPal aracılığıyla oyun kredisi(GT) satın alarak bu elmasa sahip olabilmektedir. Oyuncu GT satın aldığında, diğer oyunculara göre daha ayrıcalıklı konuma gelmekte ve isminin yanına ‘VİP’ ibaresi eklenmektedir. Ne kadar çok oyun kredisi satın alınırsa ‘VİP’ seviyesi de doğru orantılı olarak yükselmektedir.

Oyunda otomatik oyna, otomatik saldırı ve otomatik navigasyon gibi özellikler bulunmaktadır. Bu sayede oyunun başında olmaksızın, oyunu otomatik moda alıp, karaktere deneyim puanı kazandırılabilmektedir.

Araştırma Metodolojisi

Çevrimiçi olarak oynanan dijital oyunlarda yer aldığı düşünülen eril ve dişil modellerin de bireyin toplumsal cinsiyet kimliği üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın amacı ve hipotezi oluşturulmuştur.

Sosyalleşme aracı olarak kullanılan çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarında kullanıcıya yazılı ve görsel olarak aktarılan mesajlar eril ve dişil özellikler taşımaktadır. Çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarında kullanıcıya sunulan eril ve dişil özelliklerin ortaya çıkarılmasıyla, toplumsal cinsiyetin nasıl inşa edildiğinin sorgulanması çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Bu çalışma içerisinde temel olarak toplumsal cinsiyet rollerinin sanal uzamda nasıl inşa edildiği soruna cevap aranmıştır. “Erkek egemen bakış açısı ile beslenen dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet tanımlamaları nasıl yapılmaktadır?” sorusu araştırma ile cevaplanmaya çalışılan temel sorunsallardan birini meydana getirmektedir.

Araştırma hipotezi “Çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarda yer alan mesajlarda toplumsal cinsiyete dair kalıplaşmış yargılar yeniden üretilmektedir.” şeklinde oluşturulmuştur.

Araştırma için amaçsal/yargısal örneklem metodu kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini toplumsal cinsiyet rolleri içeren ve çevrimiçi oynanan tüm bilgisayar oyunları oluşturmakla birlikte örneklem içerisine literatür taramasında belirtilen eril/dişi özellikleri içerisinde barındırdığı için Warrior of Nemesis oyunu dahil edilmiştir.

Oyun görsellerinde yer alan göstergeler; var olduğu savunulan toplumsal cinsiyete dair mesajlar feminist kuramlar çerçevesinde incelenecektir. Bu çalışma özellikle radikal feminist kuram doğrultusunda ilerleyecektir. Feminist kuramlardan yararlanılmasının nedeni, feminizmin tarihsel gerçeklik içerisinde ataerkil sistem, toplumsal cinsiyet rolleri gibi temel konu ve yaklaşımları sorgulaması, cinsellik, cinsiyet gibi yapıları ortaya çıkarmasıdır.

Araştırma Bulguları

Çalışma kapsamında yapılan oyun analizinde Warrior of Nemesis oyunu, feminist bakış açısı ile değerlendirilerek incelenmiştir. Çalışma, oyun başlangıcında bütün oyuncuların seçmek zorunda olduğu karakterlere yoğunlaşmaktadır.

Warrior of Nemesis'te büyücü, okçu, savaşçı ve kahin olmak üzere dört ayrı karakter sınıfı bulunmaktadır. Büyücü ve okçu karakterini seçtiğinizde yalnızca kadın; savaşçı veya kahin karakterlerini seçtiğinizde erkek olunabilmektedir.

Şekil 1 Büyücü Karakteri

Şekil 2 Okçu Karakteri

"Şekil 1" ve "Şekil 2"de 'Büyücü' ve 'Okçu' karakterini seçmek istediğinizde erkek avatarları inaktif hale gelmekte ve yalnızca kadın avatarları seçme imkanı tanınmaktadır. Büyücü karakteri seçilmek istendiğinde, üzerine tıklanan karakter ile ilgili açıklamalar aşağıdaki gibidir:

> Büyücü
>
> *Element kontrolcüleri. Muhteşem büyü kontrolü sağlar. Uzun menzilli saldırıları ve alan yetenekleri ile büyü gücünün tüm hakimiyetini alan büyücüler defanslarının düşüklüğü ile dezavantajlı gibi görünseler de yüksek saldırı gücüyle, uzun menzilli rakipler için en iyi takım arkadaşıdır.*

Tarihten bu yana büyücülük, falcılık, cadılık gibi arka planı dine dayanan inanışların; toplumsal uzlaşı ile çoğunlukla kadınlar tarafından oluşturulduğuna inanılmaktadır. Kadının erkekten daha çok gizemli olayların merkezinde olduğuna dair oluşan algı, din olgusu içerisinde yerinin erkekten sonra gelmesi ve buna karşı çıkarak farklı yollara yönelme ihtimali kadının büyüye daha yatkın görülmesine neden olmaktadır. Burada toplumun kadına dair var olan 'Kadın efsun ile kötü şeyler yapabilecek güce sahiptir' algısı farklı yollarla içselleştirilmeye çalışılmıştır. Toplumun eril yapısını koruyan bu bilinçdışı anlatılar büyücüyü kötü kadın olarak sunan bir önyargı içerisindedir. Oyunda yalnızca kadın karakterin büyücü olabilmesi tesadüf değildir.

Büyücü karakteri ile ilgili diğer bir olgu da; gücü her ne kadar büyüye dayansa da savuma gücünün düşüklüğü özellikle belirtilmektedir.

Dilsel pratiklerin yanında görsel öğelere bakıldığında; belirli bir 'dişilik' tipi yaratılarak güzelliğe ve cinselliğe ilişkin atıflarda bulunulduğu görülmektedir. "*Şekil 1"*de görüldüğü üzere karakter; yarı çıplak bir halde elinde asasıyla şehvetli, şuh kadın profili çizmektedir. Kadın, oyun karakteri üzerinden ekranda nesnelleştirilerek hedef kitlesinin büyük çoğunluğu erkek olan kitleyi tatmin edip eğlendirme amaçlı cinsel nesneye dönüştürülmüştür.

Metinde ve görselde bahsedilen durumla ilgili olarak; büyüleyici, korkak, güçsüz, batıl inançlı gibi toplumsal cinsiyet stereotiplerinin dilsel pratikler ile yinelendiği ve görselleştirildiği, oyunculara alt metin olarak sunulduğu görülmektedir.

Okçu karakteri seçilmek istendiğinde, üzerine tıklanan karakter ile ilgili açıklamalar aşağıdaki gibidir:

> Okçu
>
> *Çeviklik onların diğer adı! Okunu rakibine doğrulttuğunda, yaşamak için sadece birkaç saniyesi kalmış demektir. Işık hızı ile saldıran doğanın bekçileri, düşük defanslarının verdiği açığı yüksek kaçış ve kritik oranıyla dengeler. Yakın mesafe dövüşlerde güçsüz olsalar da, bugüne kadar kimse onlara yaklaşmayı beceremediştir.*

Okçu karakterinde de, büyücü karakterinde olduğu gibi kadınlara atfedilen güçsüz, çelimsiz, korkak imgelemeleri dilsel pratikler ile yinelenmektedir.

Toplumsal cinsiyet rolleri, kadın ya da erkek olmayı biyolojik özellikler dışında toplumsal ve kültürel olarak yapılandırılmış bir dizi roller ve beklentiler ile açıklamaktadır. Bunların yanında kadın çoğu kez cinsellik ve bedeni üzerinden tanımlanan bir nesne olarak algılanmaktadır. *"Şekil 2"*ye bakıldığında, kadın karakterin 'Elf' olarak nitelendirilen, Cermen mitolojisinde yer alan doğa üstü varlık olarak görselleştirildiği görülmektedir. Elfler, kuzey kültürlerinden Cermen mitolojisinde yer alan popüler halk inanışının figürüdür. Elf kadınları; genel olarak iyi yürekli, şefkatli, narin, uysal, yumuşak başlı, çekici ve şaşırtıcı güzellikte tasfir edilmektedir. Burada toplumsal beklentiler dahilinde kadın, haz veren bir obje olarak sunulmaktadır.

"Şekil 1" ve "*Şekil 2"*de kadın karakterler vücut hatlarını belirginleştiren, dar, seksi kıyafetler ile resmedilmektedirler. Karakterlerin vücutları erkekler tarafından ideal kadındaki vücut hatları olarak belirtilen 90-60-90 vücut ölçülerine yakın olduğu görülmektedir. Görsellerde,

kadın ile erkek bedeni arasındaki biyolojik farklılıklara atfedilen anlamlar farklı biçimlerde üretilerek gözler önüne serilmektedir.

Şekil 3 Savaşçı Karakteri

Şekil 4 Kahin Karakteri

"Şekil 3" ve "Şekil 4"te 'Savaşçı' ve 'Kahin' karakterini seçmek istediğinizde kadın avatarları inaktif hale gelmekte ve yalnızca erkek avatarları seçme imkanı tanınmaktadır. Savaşçı karakteri seçilmek istendiğinde, üzerine tıklanan karakter ile ilgili açıklamalar aşağıdaki gibidir:

> Savaşçı
>
> *Savaşmak için doğdu! Yüksek fiziksel saldırı gücü ve güçlü defanslarıyla yakın dövüşün ustaları olarak ünlenmişlerdir. Kıran kırana geçen mücadelelerin yıkılmaz kale taşları olarak anılan savaşçılar, takımlarına kalkan olarak zafere emin adımlarla itmek konusunda uzmanlaşmışlardır. Tek istekleri onurlarıyla savaşmak!*

Kadın ve erkek cinsiyetleri arasındaki farklılık insanlık tarihi boyunca süregelmiştir. Biyolojik farklılıktan çok toplumsal cinsiyet farklılıkları kadın ve erkek arasındaki eşitsizliklerin odak noktasını oluşturmuştur. Erkek ve kadın olma durumuna yüklenen anlamlar, ataerkil sistemin ve ideolojilerin ürünüdür (Atay, 2004). Savaşçı karakteri ile ilgili açıklamalar incelendiğinde, saldırı yeteneği ve gücü ön plana çıkarılarak erkek karaktere yenilmezlik, savaş ustası olma misyonları yüklenmiştir. Savaşçı karakteri; okçu ve büyücü olan diğer iki kadın karakterle karşılaştırıldığında onların aksine mücadele etme, savaşma, her daim ön planda olma, kendini kanıtlama gibi iktidarın devamını sağlama adına oluşturulan söylemlerin savaşçı karakterinde ön planda olduğu görülmektedir. Erkeklerin biyolojik özelliklerinden dolayı egemenlik alanı olarak kabul edilen savaş alanı, erkeklerin 'er meydanını' oluşturmaktadır. Bu meydan erkekliğin oluşturulduğu, yeniden üretildiği ve korunduğu alanlar haline gelmektedir.

Savaşçı karakterine görsel açıdan bakıldığında, erkek bedeni üzerinden oluşturulan imgelemeler karşımıza çıkmaktadır. Karakter üzerinden kodlanan erkekliğin ihtişamı, heybeti,

haşmeti gözler önüne serilmektedir. Erkeklikle bağdaştırılan; güç, cesaret, şiddet, katılık, haşin olma, acımasızlık gibi toplumsal özellikler yeni medyanın en etkili araçlarından olan dijital oyunlar ile yeniden üretilmektedir.

Kahin karakteri *"Şekil 4"* seçilmek istendiğinde, üzerine tıklanan karakter ile ilgili açıklamalar aşağıdaki gibidir:

> Kahin
>
> *Kahinler zekanın ve büyünün eşsiz uyumu! Takım arkadaşlarına yardım şekilleri alışılmışın dışında görünse de, onlar aslında birer ruh hükümdarları. Rakibine ansızın sevimli bir yaratığa dönüştürerek etkisiz bırakırken, diğer büyüleriyle rakiplerine amansız bir korku salar. Bir takımda olması gereken en önemli karakterlerden biri olan kahinler, ruhunuzu ele geçirmeden son sözlerinizi söyleseniz iyi olur!*

Gizli, bilinmeyen şeyleri veya geleceği; doğaüstü yollarla bildiklerini iddia eden kahinler, tarih boyunca 'seçilmiş kişi' olarak atfedilmiş ve büyücü ya da cadıların aksine tarihten bu yana bir çok medeniyet tarafından 'bilge' kişiler olarak kabul edilmişlerdir. Toplum tarafından bugüne kadar bilinen kahinlerin pek çoğunun, erkeklerden oluştuğuna inanılmaktadır. Çünkü toplumsal beklenti dahilinde; herşeyi bilen, geleceği görebilen, doğanın sözde işaretlerini görüp bunları yorumlayabilecek özelliklere sahip olan kişiler erkeklerdir. Kahin karakteri üzerine yazılan dilsel pratiklerde de görüldüğü üzere kahin karakteri üzerinden anlatılan erkek imgesi bir otorite olarak gösterilmektedir. Kahinler eşsiz bir zekaya sahiptir ve oyundaki en önemli olmazsa olmaz karakterden biridirler. Toplumun eril yapısını koruyan bu anlatı, cinsiyete dayalı ayrımı da beraberinde getirmektedir.

Eylemsel pratiklere bakıldığında, kadın karakterler yarı çıplak olarak resmedilirken, erkek olan hem kahin hem de savaşçı karakteri ağır zırhlar içinde resmedilmektedir. Bu resmediş onlara heybetli bir görünüşün yanı sıra onlardan korkulması, çekinilmesi gereken bir imgelem sağlamaktadır. Ataerkil sistemdeki erkekle özdeşleştirilmiş imgeler, yine erkekler tarafından tasarlanmaktadır.

Warrior of Nemesis'te karakterler belirli bir seviyeye ulaştıklarında; 'suit' adı verilen, var olana ek olarak saldırı ya da savunma gücü sağlayan kıyafetlere sahip olmaktadırlar.

Şekil 5 Kadın Karakter *Şekil 6 Erkek Karakter*

Kadın karakter; 'suit'i taktığında hemşire olarak resmedilmektedir. Geleneksel kadın meslekleri arasında yer alan hemşirelik mesleği; kadın bedeni üzerinden seks aracı biçiminde gösterilerek, cinsel çekiciliğin ön planda olduğu bir obje olarak kullanılmaktadır. Erkek bakış açısıyla yaratılan bu model; haz veren, kışkırtan bir cinsel obje olarak sunulmaktadır. Vücut hatlarını belirginleştiren dar mini elbisesi, kırmızı topuklu ayakkabıları ile kadın seyirlik ve cinsel bir nesne olarak gösterilerek; ataerkil ideolojinin gözüyle 'ideal kadın' imgesi pekiştirilmektedir. Erkek karakter ise; belden yukarısı transparan dansçı kıyafetiyle resmedilmektedir.

Radikal feministler, kadının sömürülmesinin, sergilenmesinin, bir nesne olarak yansıtılmalarının ve toplumun onlara "güzel" olmalarına dair yaptıkları baskıların hepsini ataerkil bakış açılarını kadın üzerindeki olumsuz etkileri olarak yorumlamaktadırlar (Sabuncuoğlu, 2006). Görsellerde görüldüğü üzere, kadın ve erkek imgeleri; ataerkil bakış açısı ile toplumsal beklentileri karşılayacak şekilde inşa edilmektedir.

Oyunda günlük etkinlikler arasında bulunan 'Spa Merkezi' etkinliğinde kadın ve erkek karakterler özel kıyafetlerini çıkarıp banyo yapmaktadırlar.

Şekil 7 Bireysel Banyo *Şekil 8 Çift Banyo*

‘Spa Merkezi’ etkinliğinde, karakterler belirlenen zamanlarda yeteneklerini geliştirebilecek puan kazanabilmek için özel kıyafetlerini çıkarıp; erkek karakterler mayolu olarak kadın karakterler ise bikinili olarak spaya girebilmektedirler.

Warrior of Nemesis oyunundaki kadın savaşçı imgeleri, erotik içeriklidir. Ayrıca spa görsellerinde görüldüğü üzere oyunda pornografiye varan imgelere rastlanılmaktadır. Radikal feminizm, pornografiye, kadın bedeninin aşağılanma ve nesnelleştirilme süreçlerine ve bunun medyada ataerkil söylem ile üretilmesine karşı çıkmaktadır.

SONUÇ

Araştırmanın ana sorunsalı olan toplumsal cinsiyet olgusunun sanal uzamda inşa biçimi ve erkek egemen bakış açısı ile beslenen dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet tanımlamalarının yapılma biçimleri irdelendiğinde erkekliğin olumlanan; kadınlığın ise olumsuzlanan bir pozisyonda sunulduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmada; bilgisayar oyunlarında dilsel ve eylemsel pratikler ile kadının nasıl konumlandırıldığı, Warrior of Nemesis oyun görselleri üzerinden ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda bilgisayar oyunlarının boş zaman geçirme ya da eğlence amaçlı oyun oynanan basit platformlar olmaktan ziyade toplumsal cinsiyet kalıplarının yeniden üretildiği alanlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kadın bedeni İlk Çağ sanatından günümüze kadar geçen zaman içerisinde cinsellik ekseninde seyirlik bir nesne olarak sunulmuştur. Egemen ideoloji ve hegemonik erkeklik kalıpları ekseninde toplumsal cinsiyet ekseninde belirlenen kadınlık ver erkeklik rolleri sanal uzama taşınmaktadır. Bu bağlamda toplumsal cinsiyetin sosyal ve iletişimsel pratikler içerisinde yeni medya ortamlarında nasıl konumlandırıldığı irdelenmiş; sanal dünyanın egemen cinsiyet rejimini ortadan kaldırma potansiyeli tartışılmıştır.

Toplumsal cinsiyetin sosyal ve iletişimsel pratikler içerisinde nasıl bir konumlandırıldığını anlamaya çalışmaktır. Egemen cinsiyet rejimini ortadan kaldırma potansiyelinin olup olmadığı tartışmaya açılacaktır.

Çalışma içerisinde ele alınan Warrior of Nemesis oyununda karakterlerin inşasında toplumsal cinsiyet kodları açık bir şekilde görülmektedir. Erkek karakterler daha görünmez bir biçimde oyun içerisinde yer alırken; kadın karakterlerden kraliçe gibi süslü, çekici ve şaşalı bir avatara sahip olarak seyirlik nesne halinde sunulmaktadır. Günümüzde internet ortamı bireylere toplumsal önyargılardan uzak ve sansür mekanizmalarının dışında bir ifade ortamı tanımakla birlikte; sanal uzam ön yargı, ayrımcılık ve nefret söyleminde bağımsız değildir. Geleneksel medya içerisinde kurgulanan dizi ve filmlere benzer bir biçimde dijital oyunların çoğu başat

mitleri, verili toplumsal önyargılarını, tanımlanmış cinsiyet rollerini, ırkçı söylemleri ve simgeleri sanal uzama taşımaktadır.

"Warrior of Nemesis" adlı oyunda olduğu gibi kadın karakterler sürekli arzulanan olabilmenin yollarını bulmak, cinsel tatmin aracı olmak, genç ve güzel olarak erkeklerin dikkatini çekmek gibi bir takım rol kalıplarını bünyesinde taşımaktadır. Kadınların cinselliklerinin ön planda olduğu kadın karakterlerin daha duygusal, kırılgan ve flörte yatkın olduğuna, erkek karakterlerin cesur ve rekabetçiliğine uzanmaktadır. Dişiliğin baştan çıkarma/manipüle etme yetisi anlamına geldiğidir. Kadın karakterlerin içerisine girebileceği avatarların sadece "büyücü" ve "okçu" olarak sıralanması toplumsal cinsiyet rolleri ekseninde belirlenen "sahte", "güçsüz" ve "korkak" gibi sıfatlarla birebir örtüşmektedir. Çünkü kadınlardan toplumsal olarak savaş meydanında güçlü ve cesaretli bir biçimde dövüşmeleri beklenmez. Onlardan ancak ok atmak gibi doğrudan savaşın içerisine dahil olmayan bir konumda olmaları veya büyü yapmak gibi mert veya cesurca olmayan bir biçimde davranmaları beklenmektedir. Kadın karakterler giyim stilleri ile de erkeklerin cinsel dürtülerini doyurmaya yönelik olarak kodlanana "çekici" ve "seksi" rol tanımları ile uyumludur.

Oyun içerisindeki erkek karakterler incelendiğinde "savaşçı" ve "kahin" karakterlerinin hegemonik erkeklik kodları ile uyumlu bir biçimde kodlandığı görülmektedir. Hegemonik erkekliğin başat unsurları olan güç, cesaret, maçoluk ve yenilmezlik gibi özellikler "savaşçı" karakteri ile oyunda yerini alırken; kahin karakteri büyücü karakterine zıt bir konumda sunulmuştur. Büyücülük eski toplumlardan günümüze kadar kötü, insanlara zarar veren ve şeytani bir biçimde tanımlanmakta olup; büyücülük doğrudan fiziksel gücü olmayan bu sebeple de istediğini alabilmek için dürüst olmayan yollara başvuracağından endişe duyulan kadınla ilişkilendirilmiştir. Oysa kehanet yeteneği tanrısal bir yetenek olup; güç ve bilgelik gibi erkeksi özelliklerle eşlenmiştir.

Bu bağlamda radikal feminist kuram ekseninde gündelik hayattaki dilsel pratiklerin sanal uzama bir yansıması olarak dijital oyunlarda kadınlar ikincil konuma itilerek ötekileştirilmektedir. İncelenen "Warrior of Nemesis" isimli oyunda olduğu gibi oyunun yapısı erkekliğin ve kadınlığın geleneksel pratiklerini ve anlamlarını pekiştirmektedir. Bu bağlamda araştırmanın "Çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarda yer alan mesajlarda toplumsal kalıplaşmış yargılar yeniden üretilmektedir" biçiminde ortaya konan birincil hipotezi "Warrior of Nemesis" adlı oyun örneğinde büyük ölçüde doğrulanmıştır.

Bu bağlamda sanal uzam gerçek dünyada kurgulanan toplumsal cinsiyet örüntüsünün bir devamı olarak karşımıza çıkmakta olup; sanal dünyanın bireylere tanıdığı özgürlük toplumsal

cinsiyet kurguları ekseninde kalıplaşmış yargıları yeniden üretmekten öteye gidememektedir. Gerçek dünyada ötekileştirilen, erkek cinselliğinin seyirlik nesnesi konumuna itilen kadın sanal uzamda da erkek egemen bakış açısı ekseninde kodlanmaktadır.

KAYNAKÇA

ATAY, T (2004). "*Erkeklik en çok erkeği ezer!"*, **Toplum ve Bilim Dergisi**, Sayı:101, 11-22.

BİNARK, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**. İstanbul: Kalkedon.

BİNARK, M. "*Sanal Uzamda Oyun Kültürü Ve Dijital Oyunlar"*. (2011), Türkiye'de İnternet Konferansı, http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf, Erişim Tarihi: 23 Kasım 2014.

"Dijital Oyun İstatistikleri", (2014). Digital Age / İnfografik, Ağustos. http://www.digitalage.com.tr/dijital-oyun-istatistikleri/, Erişim Tarihi: 15 Aralık 2014.

DİNÇ, M. "*Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu"*, (2012), Türkiye Büyük Millet Meclisi Araştırma Komisyonları Bilişim/İnternet Sunumu http://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf, Erişim Tarihi: 17 Aralık 2014.

DURDU, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). *Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma*. **Eurasion Journal of Educational Research**, 19, 66-76.

ECEVİT, Y. (2011). **Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi**, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını, Eskişehir, 12-21.

EMBER, Carol R., Ember, M. (2004) **Encyclopedia of Sex and Gender- Men and Woman in the World's Culture**, Volume 1, 10th Edition, Kluwer Academic Plenum Publishers: New York, 14.

GENTİLE, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Video games. **Encyclopedia of Human Development**, 3, 1303-1307.

KARAGÖZ, E. (2010). **Feminist Eleştiri, Sosyal Bilimlerde Kuram Oluşum Süreci ve İletişim**, Derin Yayınları: İstanbul, 238-255.

KAYA, A. B. (2013). **Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması**. Yüksek Lisans Tezi, Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

KORKUSUZ, M. E., Karamete, A. (2013). "*Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri"*. NEF-EFMED, Cilt 7, Sayı 2, 78-109.

Media Analysis Laboratory. "*Video game culture: Leisure and play of B.C. teens"*. (1998), Simon Fraser University, B.C. http://www.sfu.ca/media-lab/research/vgsummary.html, Erişim tarihi: 20 Aralık 2014.

PALA, F. K., Erdem, M. (2011). "*Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma"*, **Ahi Devran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, Sayı:2, Cilt12, 53-71.

"Türkiye'nin Animasyon ve Dijital Oyun Sektörü". (2012). Bilişim Dergisi, sayı147, 154-161 http://www.bilisimdergisi.org/s147, Erişim Tarihi: 17 Aralık 2014.

SOYSEÇKİN, İ. (2006) *Siberuzamda Bir Dünya: Mudlarda Toplumsal Cinsiyetin Şekillenişi.* http://www.researchgate.net/publication/251783590_NOT_PANEL_TANITIM_YAZISI_LE_DRT_BLDR_TEK_PDF%27E_KAYITLANMITIR, Erişim tarihi: 22 Aralık 2014.

SALLAN G. S. (2012). **Toplumsal Cinsiyet, içinde Sosyolojiye Giriş**, Ed. Muammer Tuna, Detay Yayıncılık: Ankara, 226-244.

SABUNCUOĞLU, A. (2006). **Televizyon Reklamlarında Toplumsal Cinsiyet**, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü: İzmir.

ÜÇGÜL, M. (2006). "*The Impact Of Computer Games On Students' Motivation"*. Ankara: Middle East Technical University.