

---

# ÇOCUK OYUNLARI VE CİNSİYETÇİLİK

- 
- ✘ Bilgi çağında ve bilgi toplumunun oluşmasında şüphesiz en önemli rol bilgisayar teknolojisine ve bunun türevi olan internete aittir. Bilgisayar, özellikle internet teknolojisi son on yılda günlük hayatımızı etkileyen en önemli icatlardan birisidir.

- 
- ✘ Özellikle sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) şeklindeki alt türler olarak yer alan dijital oyunların kullanımı ve her geçen gün geometrik bir hızla artış göstermektedir.

## × Dijital Oyun Nedir Ve Türleri Nelerdir?

Oyun oynama edimi sanal uzamda konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) şeklindeki alt türler olarak gerçekleştirilmektedir. Bilgisayar oyunları aksiyon, macera, motor sporları ve yarış, rol yapma /canlandırma oyunları, simülasyon, spor ve strateji oyunları olarak sınıflandırılmaktadır.

- 
- ✘ 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).

✘ 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).

# DİJİTAL OYUNLAR VE CİNSİYET İLİŞKİSİ

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

Kadınlar ve erkeklerin dijital oyun tercihlerine yönelik yapılan araştırmasına göre, cinsiyetin oyun tercihlerinde önemli bir belirleyici olduğuna işaret etmektedir.



<b>Kadınlar</b>	<b>Erkekler</b>	<b>Kaynak</b>
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	(Gorritz ve Medina, 2000; Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
Yapıcı oyunlar	Yıkıcı oyunlar	(Gorritz ve Medina, 2000)
Düşündürücü oyunlar	Eğlendiren, heyecanlandırıcı 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.

- ✘ Bilgisayar oyunlarında kadın ve erkek rolleri farklı temsil edilmektedir. Bilgisayar oyunlarında sunulan öğeler, sunumlar, temsiller cinsiyetlendirilmiş bir alanı temsil eder. Bu alan erkek gücüyle ve erkek söylemleriyle özdeşleşmiş bir teknolojinin parçasıdır. Örnek olarak “erkekler simüle edilmiş dünyayı kontrol etmenin yollarını arayan ana, aktif karakter, kadınlar ise kurtarılmayı bekleyen asistan rolündeki ikincil ve pasif karakter konumundadırlar” (Bayraktutan Sütçü,2010:185). Genel olarak kadın ve erkeğin teknoloji ile ilişkisi farklıdır.

- 
- ✘ Kadın teknolojiden uzak, teknolojinin tüketicisi, teknolojinin içerisinde salt cinselliği ve bedeni ile sunulurken, erkek bilim ve teknoloji ile özdeşleştirilen, teknoloji üreticisi, tasarlayıcısı olarak resmedilmiştir. Bununla birlikte kadın ve erkek temsilleri var olan ideolojik yapıya uygun olarak bilgisayar oyunlarında yeniden üretilmektedir. Bu anlamda çalışmanın amacı, bilgisayar ve enformasyon teknolojisindeki gelişmeler ile birlikte yeni araç olarak tanımlanan bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin nasıl inşa edildiğini sorgulamaktır.

---

Biz bu anlamda Lara Croft, Pusu, Evvel Zaman  
İçinde Nasrettin, Legend of Surf oyunlarını  
seçtik ve bu oyunları inceledik.

# EVVEL ZAMAN İÇİNDE NASRETTİN

## EVVEL ZAMAN İÇİNDE NASRETTİN



zamansız bir macera...



- ✘ Evvel Zaman İçinde Nasrettin oyunu T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından ilk kez desteklenen iki boyutlu video olma özelliğine sahip bir macera (adventure) oyunudur. Türk oyun geliştiriciler tarafından geliştirilen oyun bir ilki temsil etmekle birlikte Nasrettin Hoca hikayelerinin oyun aracılığıyla öğrenilmesini sağlamak, Nasrettin Hoca'nın karakteri hakkında bilgi sunmak ve eğlence amaçlı olarak tasarlanmıştır.



- ✘ Görselede oyunun giriş bölümünde Temsil ve Muhteşem zaman yolculuğu yapmak için zaman makinesinin içine gireceklerdir. Leyla rolündeki kadın karakter onlar ile birlikte gitmemekte ve onlara zaman makinesine kadar eşlik etmektedir.



Diyalog Őu Őekilde gerekleŐmektedir:

---

Leyla: Bütün hazırlıklarımızı tamamladık profesör, benden istediđiniz başka bir Őey var mı?

Erkek karakter(1): TeŐekkürler Leyla. Artık vakit geldi. Başarırsak hep birlikte tarihe geeceđiz.

Erkek karakter (2):Hazırım. Yani umarım hazırım.

Leyla: Size yolculuđunuzda başarılar diliyorum. GörüŐmek üzere..

- ✘ Burada “başarırsak hep birlikte tarihe geçeceğiz” ifadesi “erkek” ile ilişkilendirilmiş ve aslında erkeğin başarısı bunu hep birlikte kadınlar adına da yapmış olacağı sonucunu çıkarmaktadır. Burada dilsel pratikler ile kadınların arka planda kaldığını ve bu durumun içselleştirilmiş olduğunu görmekteyiz. Görselde görüldüğü üzere kadın karakter, yardımcı, edilgen, bağımlı ve ikincil pozisyonda sergilenmektedir. Kadın karakter, erkek karakterlere istedikleri bir şey olup olmadığını sormakta ve onlara başarılar dilemektedir.

- ✘ Erkek karakterler ise bilimsel çalışmalarını gerçekleştiren, ana karakter konumundadırlar. Dolayısıyla oyunun ana hatlarının verildiği ve çok önemli olan giriş bölümünde kadınlara atfedilen “yardımcı, ikincil ve bekleyen” gibi rol modelleri karşımıza çıkmaktadır. Kadın karakter, erkek egemen ideolojinin yansımalarının bir sonucu olarak geri planda kalan ve bekleyen taraf olmuştur.

- ✘ Bununla birlikte görünteüde kadın ve erkek için gözlük imgesi bulunmaktadır. Kadın gözlük imgesi (negatif), erkek gözlük imgesi (pozitif)tir. Kadın daha çok veri tabanı, bilgisayar ađları gibi arka plan işlerde faaliyet gösterirken, erkek dışa dönük, yapılan işin önemli olan kısmında birincil rollerdedir. Kadının ellerini kavuşturmuş olması da erkeđe karşı saygılı ve itaatkar kadın imgesi olarak gözükmeütedir.

- ✘ Bunun yanında genel olarak teknoloji ve kadın ilişkisi değerlendirildiğinde kadın, geleneksel olarak teknolojiye ‘yakın’ ve ‘yatkın’ görülmemekte, teknoloji ürünlerinin kullanıcısı/tüketicisi olmaktadır. (Göker,2003:7). Bu önyargı barındıran ataerkil toplumsal cinsiyet ideolojisi söylemleri yaşamımızın her alanında olduğu gibi oyun içerisinde de karşımıza çıkmaktadır. Erkek karakterlerin teknolojiyi kullanan, teknik ve bilimsel olanı temsil eden, üreten ve bu üretimin sonucunda hayata geçiren, uygulayan kişiler olduğunu görmekteyiz.



- ✦ Görselde erkek karakter, Otacı Ana'nın yanına gitmiştir. Otacı Ana, geleneksel rollere uygun olarak resmedilmekle birlikte, vücudu hafif kambur, gözleri korkunç bir şekilde gösterilmektedir. Bunun yanında ortada duran kazan ve çadırın yanında duran cadı süpürgesini andıran süpürge, Otacı Ana karakterini cadı ile özdeşleştirmiştir

- ✘ Bu anlayış dođrultusunda anne ve eř olmayan, toplumsal rol ve beklentilerin dıřında tavır takınan kadınlar, cadılar ve periler gibi dūřsel varlıklar olarak görūlmüşlerdir (Sallan Gül: 2011). Masallarda, evlenmek istemeyen, yalnız yařayan, ahlaki normlara uymayan “asi” kadınlar ya cadıdır, ya büyücü/kötü peri, ya da üvey annedir. Toplumun eril yapısını koruyan bu bilinçdıřı anlatıların kahramanları, genellikle periler, cadılar, řeytanlardır.

# TOMB RAIDER







- ✘ Tomb Raider el göz koordinasyonu ve tepki süresi gibi fiziksel zorlukları olan aksiyon türünde bir oyundur. Lara Croft karakteri geleneksel rollerden farklı olarak temsil edilmektedir. Bu gösterilen kadın karakter, rekabet edebilen, savaşçı, güçlü, azimli, akıllı ve cesurdur. Ona sunulan görevleri, bulmacaları meraklı ve büyük bir ustalıkla yerine getirmektedir.



✘ Ancak bu resmediliş ataerkil ideolojinin erkekleri tarafından idealize edilmiştir. Erkek bakış açısıyla yaratılan bir kadın temsilidir. Lara, oyunun içerisinde erkek kahramanlar gibi çok iyi silah kullanabilen, motorsiklet, cip, jet ski gibi araçlar ile çok rahat hareket edebilen özelliklere sahiptir. Görsellerde Lara iki elinde silah olan, ustalıkla karşısındaki erkek karakteri savunmasız hale getirebilen olan resmedilmiştir. Silah, tabanca gibi erkeklerle özdeşleştirilen araçlar, Lara karakteriyle kadının gücü ve yapabilirliği ile bütünleşmiştir



- ✘ Lara görsellerde güçlü, kuvvetli, savaşçı özelliği vurgulanır şekilde gösterilmektedir. Yolun diğer tarafına geçebilmek için elindeki ağır kaya parçasını kaldırmaktadır. Ataerkil sistemdeki erkeklerle özdeşleştirilmiş özellikler ve işler burada Lara karakteriyle bize gösterilmektedir. Ancak bu gösterilen imgeler, erkek stereotipinin kadın karaktere uyarlanması bir sonucudur.



- ✘ Bu yaratılan imgeler yine erkekler tarafından yaratılmaktadır. Bu anlamda genellikle rekabet, savaş, güç, kuvvet gibi kavramlar erkek cinsiyetine atfedilen kavramlardır. Kadının erkeklere ait bu alanda yer bulabilmesi için Lara Croft gibi erkeksileşmesi gerekmektedir. Bunun yanında erkek bakış açısıyla yaratılan bu model, haz veren, kışkırtan bir obje olmak zorundadır ve bu bakış açısıyla sunulmaktadır.



- ✘ Görsellerde Lara'nın iki bacağına takılı gösterilen silah modeli, kadınların kullandığı, çorapları dizin altında veya üstünde tutmaya yarayan, jartiyer ile çağrışım yapacak şekilde gösterilmektedir. Lara'nın kıyafetleri, geçtiği bölüme göre ve alana göre değişmektedir. Ancak genel olarak, pantolon, bot gibi erkekse kıyafetlerle birlikte, vücut hatları belirgin, dar kıyafetler ile de resmedilmektedir. Burada kadın karakterin hem kadınsı hem de erkekse özelliklere sahip olduğu görülmektedir.

# PUSU

Görüntü kaydedildi: scshot\pusu26.tga  
Görüntü kaydedildi: scshot\pusu27.tga





Pusu oyunu, Türkiye’de profesyonel anlamda geliştirilen ilk yerli oyundur. Bu oyun, cinsiyet ve mekan ilişkisini anlatan güzel bir örnektir.

Günümüz toplumlarının pek çoğunda olduğu gibi Türkiye’de de hakim erkeklik klişesinin, sertlik, saldırganlık, şiddet, öfke ve en önemlisi uzlaşmazlık olduğu bilinir. (Atay,2004:11). Bununla birlikte genel olarak erkeklerin, kamyon, silah ve kas gücüne dayalı, korkusuzca güçlerini kanıtlamak için savaş, atlama, dövüş gibi oyunları tercih ettiği bilinmektedir. Bu anlamda erkek iktidarının son aşaması ve şiddetin sembolü olan silahlar, yine erkek ile özdeşleştirilen mekanlar içerisinde karşımıza çıkmaktadır. Diğer gösterilen imgeler ise kamyon ya da motosiklet gibi büyük ağır araçlardır. Bu imgelerin alt okumasında, gücün temsilini, mekanik olanın erkekle ilişkisini ve kamusal alanın erkek ile özdeşleşmesini görmekteyiz.



- ✘ Geleneksel olarak erkeğin kamusal alanlardaki hakimiyeti birçok kültürde sadece erkeklere özgü vakit geçirme mekanlarının oluşmasına neden olmuştur. Bu mekanlar erkeklere erkekler arasında sosyalizasyon imkanı sunmaktadır (Polat,2008:147). Erkek çocukların oyuncağı olarak düşünülen bilgisayar oyunlarında da bu imgelerin ve sembollerin sürekli kullanılması erkekligi ve erkeğe ait olduğu düşünülen araçları, kendi (erkek) dünyasında yeniden üretmekte ve pekiştirmektedir. Bu şekilde iktidarını kuvvetlendirecektir. İktidar temelinde kurulan erkeklik aynı zamanda siyasal olguların devamını sağlamak içinde oluşturulmuştur. Bu iktidarını özel alan dışında, kendini kanıtlama, mücadele etme, savaşma ve yönetme şeklinde göstermektedir.





- ✘ Oyunda özel alanın dışında, erkeklerin biyolojik özelliklerinden dolayı egemenlik alanı olarak kabul edilen savaş alanı, erkek mekanlarını oluşturmaktadır. Bu mekanlar erkekliğin oluşturulduğu, yeniden üretildiği ve korunduğu alanlar haline gelmiştir. Oyuncu çatışma üzerine kurulu bir oyunda, rolü gereği karşı tarafa şiddet uygulayarak onu etkisiz hale getirmeye çalışmaktadır. Buradaki gösterilen imgeler, silah, kan, kırmızı renk ve şiddettir. Renkler de bu anlamda çok önemli göstergelerden birisidir. Kırmızı renk, fiziksel ataklığı ve canlılığı da göstermektedir. Bu anlamda adrenalin isteyen, çatışmanın olduğu bir oyunda kırmızı renk, kan ile özdeşleşmektedir. Bu anlamdaki göstergeler, oyuncunun şiddete yönelik tepkiler vermesini ve bunu erkek ile özdeşleştirerek pekiştirmesine sebep olmaktadır.

# LEGEND OF SURF





- ✘ Güzellik ve erotizm birbirinden ayrılmaz ve ikisi de bedenle ilişkilidir. Güzel olmak, gündelik yaşantımız içerisinde tüketim pratikleri ile değerlendirildiğinde artık bir gösterge olmaktadır. Günümüz tüketim kültürü içerisinde, bedenin güzelleştirilmesi bir haz nesnesi olarak sunumunu da beraberinde getirmiştir. Özellikle kadının kitlesele iletişim araçlarında cinsel bir nesne olarak gösterimi promosyon imgeleri ile birlikte desteklenmektedir. Yeni medya araçlarından birisi olan bilgisayar oyunlarında da iç ve dış güzelliğin birlikte sağlandığı “ideal kadın” örneklerine rastlanır. Sporcu imgeleri, erotik içeriklidir. “Bazı oyunlarda pornografiye varan imgelere rastlanılmaktadır”. (Batı,2010:121).



- ✘ Özellikle radikal feministler bu anlamda pornografiye, kadın bedeninin aşağılanma ve nesneleştirilme süreçlerine ve bunun medyada ataerkil söylem ile üretilmesine karşı çıkmışlardır. Bunların yanında oyun içerisinde kullanılan renkler de bir göstergedir. Sarışın olarak resmedilen kadın, seksi ve abartılı beden biçimi ile pornografik ve erotik olarak sunulmaktadır. Diğer kadın karakterlerden daha ön planda olmaktadır. Genel olarak baktığımızda da oyun görsellerinde sarışınlık ve açık tonlar vurgulanmıştır. Kadınların seyirlik ve cinsel bir nesne görünümünü de diğer bir belirteç olmaktadır. Aynı zamanda arkada sörf tahtası ile gösterilen kadın, fetiş nesnesi haline gelmiştir. Görselde erkek karakter özne konumunda, kadınlar ise arka planda hizmet etmeyi bekleyen cariye misali nesneleştirilmiştir.