

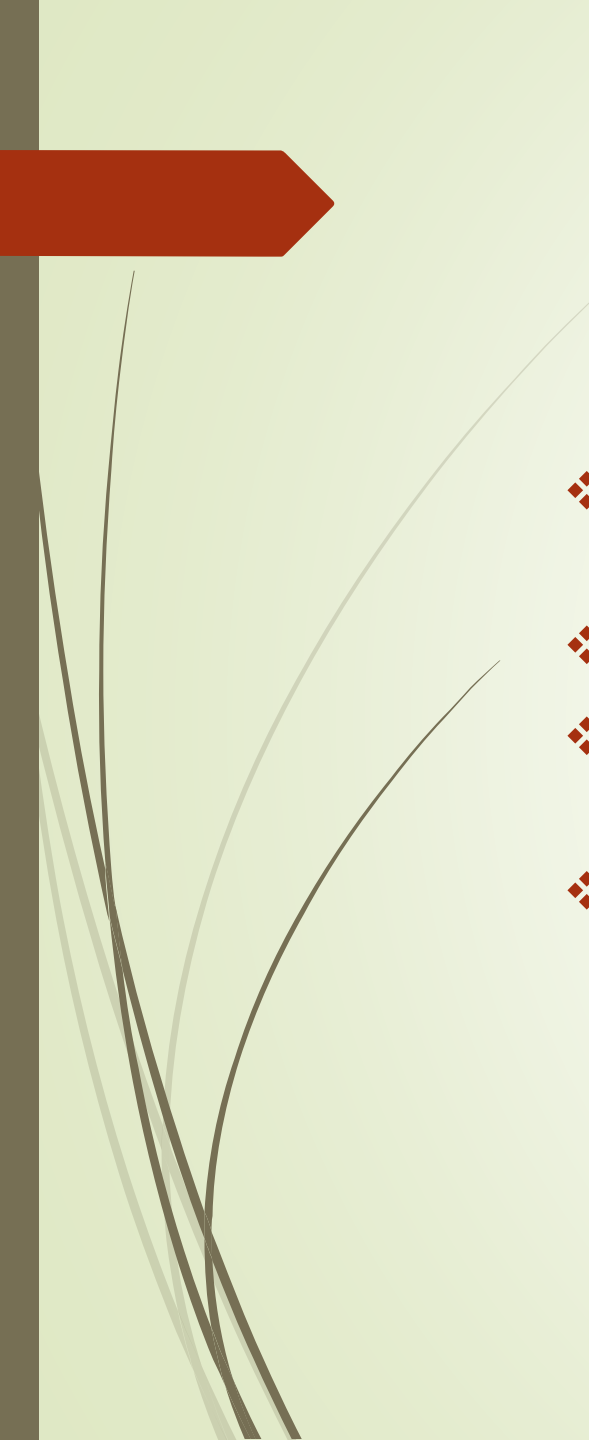




# YENİ MEDYA ARACI BİLGİSAYAR OYUNLARINDA TOPLUMSAL CİNSİYETİN İNŞASI



- 
- 
- ❖ 1960'lı yıllardan itibaren gelişme gösteren bilgisayar oyunları günümüzde kitleleri dönüştürmek, manipüle edebilmek amacıyla gündelik yaşamda çok büyük bir yer edinmektedir.
  - ❖ Özellikle görsel anlatım, sembolik anlatım ve imgelerin bulunduğu bilgisayar oyunları, güçlü oyun endüstrisi ve pazar sınırları içerisinde iktidarı elinde bulunduranlarca kontrol edilmektedir. Bu sebeple bilgisayar oyunları, bir çok toplumsal, kültürel ve ideolojik düşünceyi içinde barındırmaktadır.
  - ❖ Kitle iletişim araçları bireylere bir takım bilgilerin ulaşmasında çok etkili araçlardır ve öğrenme üzerinde çok etkilidirler. Bu anlamda kadınlık ve erkeklik algısının oluşmasında son derece önemlidirler.

- 
- ❖ Daha önce yapılmış pek çok araştırma medyanın toplumda egemen olan cinsiyetçi kalıp yargılarını yeniden ürettiğini ortaya koymuştur.
  - ❖ 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”.


- 
- 
- ❖ 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.

# Evvel Zaman İçinde Nasrettin

- ❖ Evvel Zaman İçinde Nasrettin oyunu T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından ilk kez desteklenen iki boyutlu video olma özelliğine sahip bir macera 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.
- ❖ Oyun feminist kuramlar çerçevesinde incelenmiş, bu oyun içerisinde de var olan ataerkil sistem ve değerlerin devam etmekte olduğu görülmüştür.

Oyunun giriş bölümünde Temsil ve Muhteşem zaman yolculuğu yapmak için zaman makinesinin içine gireceklerdir. Leyla adlı karakter onlarla gitmekte ve onlara zaman makinesine kadar eşlik etmektedir.

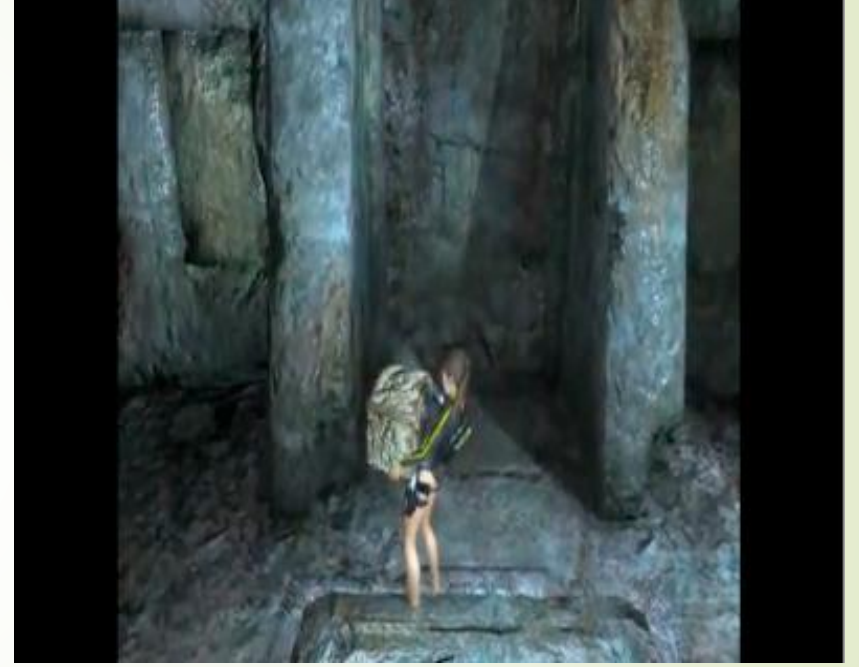


- 
- Kadın karakter (Leyla): “Bütün hazırlıklarımızı tamamladık profesör, benden istediğiniz başka bir şey var mı?”
  - Erkek karakter (Temsil): Teşekkürler Leyla. Artık vakit geldi. Başarırsak hep birlikte tarihe geçeceğiz.
  - Erkek karakter (Muhteşem): Hazırım. Yani umarım hazırım.
  - Kadın karakter (Leyla): Size yolculuğunuzda başarılar diliyorum. Görüşmek 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. Dilsel pratikler ile kadınların arka planda kaldığını ve bu durumun içselleştirilmiş olduğunu görmekteyiz.

# Tomb Raider-Underworld

Lara Croft karakteri geleneksel rollerden farklı olarak temsil edilmektedir. Erkek bakış açısıyla yaratılan bir kadın temsilidir. Silah, tabanca gibi erkeklerle özdeşleştirilen araçlar, Lara karakteriyle kadının gücü ve yapabilirliği ile bütünleşmiştir.





# Legend of Surf

Genel olarak baktığımızda oyun görsellerinde sarışınlık ve açık tonlar vurgulanmıştır. Erkek karakter özne durumundadır. Kadınlar ise cinsel bir nesne görünümündedir.



# PUSU



Pusu oyunu Türkiye’de profesyonel anlamda geliştirilen ilk yerli oyundur. Bu oyun, cinsiyet ve mekan ilişkisini anlatan güzel bir örnektir. Bu alanlar kamusal alanlar olup, erkeksiliğin ve erkek kültürünün bilgisayar oyunları içerisinde yeniden üretilmesine sebep olmaktadır. Geleneksel olarak erkeğin kamusal alanlardaki hakimiyeti bir çok kültürde sadece erkeklere özgü vakit geçirme mekanlarının oluşmasına neden olmuştur.

# Dragon Age Origins




Dragon Age, bireyden ziyade grup ilişkileri ve etkileşimi ön planda olan bir fantezi rol yapma oyunudur. Oyunda şifacı, büyü yapabilme yeteneğine sahip, savaşçı kadın imgesi görülmektedir. Kadının neler yapabileceği ön plana çıkartılmış olsa da oyunda cinsel ve seyirlik bir nesne olması değişmemektedir.


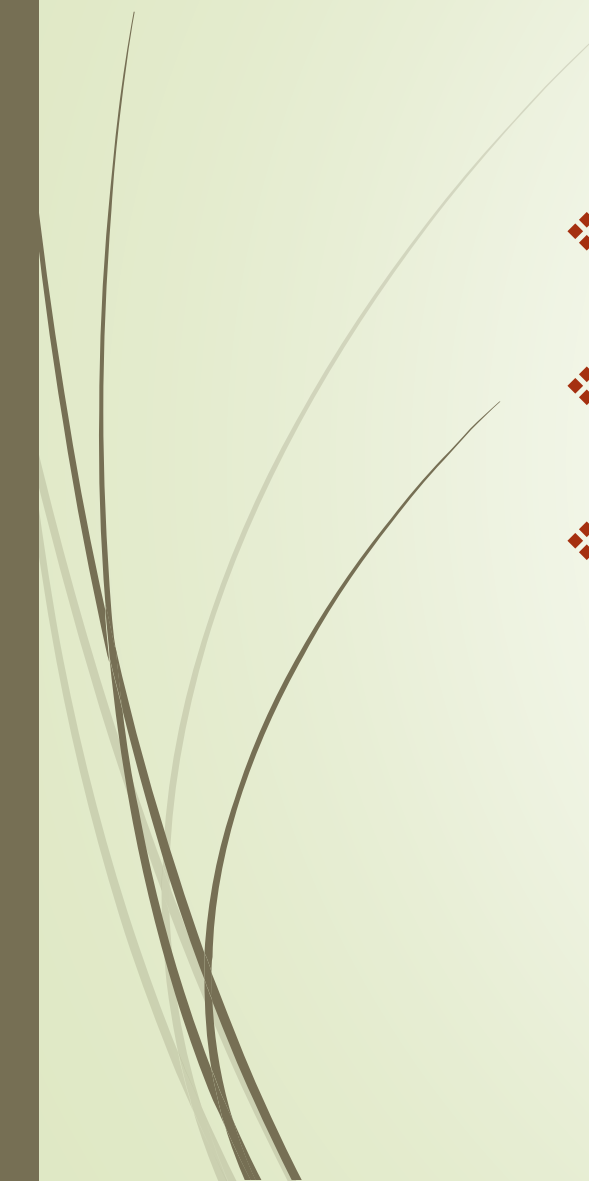




# Okul Öncesi Öykü ve Masal Kitaplarında Toplumsal Cinsiyet Olgusu

- ❖ Çocuğun gelişim alanlarının hızlı bir değişim ve gelişim içinde bulunduğu yıllar okul öncesi dönemi kapsamaktadır.
- ❖ Çocuğun bu dönemdeki öğrenme yaşantıları, daha sonra edineceği becerilere de temel hazırlamaktadır.
- ❖ Okul öncesi dönemde çocukların yazılı ve basılı materyallerle tanıştırılması büyük önem taşımaktadır.
- ❖ Özellikle kitapların çocukların dil ve kavram gelişimleri üzerinde çok olumlu etkileri olduğu yapılan araştırmalarla ortaya konmuştur.

- 
- ❖ Kitapta iyi kurgulanmış, çocukların doğasına uygun olaylar dizisi, çocukların hem kendi yaşamını ve birikimlerini tanımalarına, hem de sanatçı tarafından kurgulanmış yaşam durumlarından yeni deneyimler edinmelerine katkı sağlar (Sever,2003:65).
  - ❖ ‘Resimli kitaplar’ olarak adlandırılan okul öncesi öykü kitaplarında öykü metinlerini görselleştiren resimler çok önemlidir.
  - ❖ Çocuk öykü kitaplarında inşa edilen her türlü kalıp yargı, çocuk üzerinde etkili olacaktır.
  - ❖ Küçük çocukların gördüğü oyuncaklar, resimli kitaplar ve televizyon programları hep erkek ve kadın özellikleri arasındaki farklılıkları vurgulama eğilimindedir.

- 
- 
- ❖ Okul öncesi ve okul çağındaki çocuğun ihtiyaçlarını karşılamak için oluşturulan edebiyata 'çocuk edebiyatı' denir.
  - ❖ Okul öncesi öykü kitapları bol resim ve az metin ile öykü anlatırlar. Bu kitaplara büyük illüstrasyonları olan öykü kitabı da denebilir.
  - ❖ Anderson ve Hamilton(2005), 200 seçkin çocuk kitabında sergilenen cinsiyet rollerinin analizini yapmıştır. Yapılan bu araştırmalar gösteriyor ki cinsiyet kalıpları çocukların şekillenme yıllarında okunan kitaplarla sağlamlaşıyor ve güçlendiriliyor. Bu kitaplardaki erkek çocukların etkin liderler, kızlar ise pasif takipçileri olarak sunulduğunu söylüyor. Erkeklerin genellikle mesleki yetenekleri sergilenirken, kadınlar evde geleneksel işlerle meşgul oluyor.



## Resim 1: Yemek yemeyen Mumu



Resim 1' de görüldüğü gibi resimli öykü kitaplarında kadınlara yönelik meslekler cinsiyete bağlı olarak şekillenmiştir. Kadın için genellikle ailesel rollerin devamı yönündeki öğretmen, hemşire, terzi rolleri verilmekte, erkekler için doktor, postacı, tamirci, şoför, boyacı, mühendis gibi roller verilmektedir.

# Her ocuęun Bir Yıldızı Var


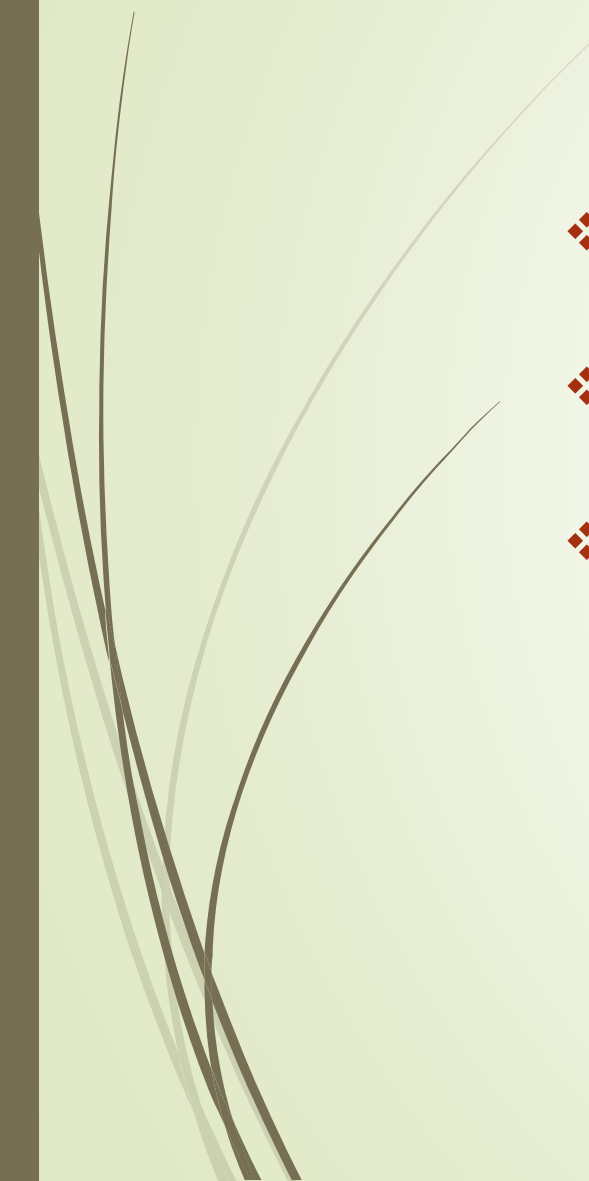


Mustafa Ruhi Őirin'in ocuk hikaye kitabını inceledięimizde geleneksel cinsiyeti yaklaŐıma burada da rastlıyoruz. Kitaptaki anne karakterine baktıęımızda ocukla ilgilenen, onun sıra dıŐı davranıŐlarını engelleyen dięer bir deyiŐle; akıllı ve uslu bir ocuk yetiŐtirmeye alıŐan bir ev hanımı kalıp yargısı hakimdir (Őirin,2008 :13).

# Babamın Burnundan Düřtüm



Yazarı: Ayla Çınarođlu

- 
- 
- ❖ Ayla Çınarođlu'nun bu kitabına bakıldığında, tüm karakterlerin modern bir görünümde olduğunu tespit edilmiştir.
  - ❖ Kadın evde oturan, çocuklarla uğraşan, eş-dost-komşu kadınları misafir eden, evin sorumluluđunu üstlenmiş bir profil çizer.
  - ❖ Baba karakteri ise, gözlüklü modern giyimli bir görünüme sahiptir. Ailenin dışarı ile ilgili işlerinin tek temsilcisidir. Evin reisi babadır mesajı verildiđi saptanmıştır.

# Sonuç

- ❖ İncelediğimiz kitaplar gösteriyor ki yazarlar da toplumdan ve mahalle baskısından uzak bir dünya kuramayarak cinsiyet rollerinin gerektirdiği her türlü görevi eserlerinde gözler önüne sermişlerdir.
- ❖ Kitaplarda bulaşık yıkayan bir baba, araba kullanan bir anne sunulmamıştır çocuklara.
- ❖ Cinsiyet kalıp yargılarının dünyayı keşfetme dönemlerindeki çocuklara edebiyat yoluyla verilmesi onların etkilenme düzeylerini bir kat daha arttırmaktadır.

# Kaynakça

- Kan, Yeni Medya Aracı Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetin İnşası, 2012.