**T.C.**
**KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ**
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**
**GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**
**GAZETECİLİK BİLİM DALI**

# DİJİTAL OYUNLARDA TOPLUMSAL CİNSİYET KODLARININ YENİDEN ÜRETİMİ: LEAGUE OF LEGENDS OYUNUNUN DİJİTAL ETNOGRAFİK ANALİZİ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Selen Buse ŞAKAR**

**KOCAELİ 2021**

**T.C.**
**KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ**
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**
**GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**
**GAZETECİLİK BİLİM DALI**

# DİJİTAL OYUNLARDA TOPLUMSAL CİNSİYET KODLARININ YENİDEN ÜRETİMİ: LEAGUE OF LEGENDS OYUNUNUN DİJİTAL ETNOGRAFİK ANALİZİ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Selen Buse ŞAKAR**

**Tezin Kabul Edildiği Enstitü Karar ve Kabul No:**
**24/02/2021- 6**

**Danışman: Prof. Dr. Emel Şerife BAŞTÜRK**

**KOCAELİ 2021**

# İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ..... v

ÖZET ..... vi

ABSTRACT ..... vii

KISALTMALAR LİSTESİ ..... viii

TABLOLAR/GRAFİKLER/RESİMLER ..... ix

GİRİŞ ..... 1

**BİRİNCİ BÖLÜM**

**1. OYUN VE DİJİTAL OYUN KAVRAMI**

1.1.OYUN TANIMLAMALARI VE TARİHSEL SÜRECİ ..... 4

1.1.1. Oyunun Özellikleri ..... 7

1.2.DİJİTAL OYUN TANIMLAMALARI ..... 9

1.2.1.Dijital Oyunların Gelişim Süreci ..... 10

1.2.2.Akademik Çalışma Alanı Olarak Dijital Oyunlar ..... 12

1.2.3.Dijital Oyunların Özellikleri ve Dijital Oyuncular ..... 13

1.2.4.Dijital Oyunların Türkiye'deki Konumu ..... 16

1.2.5.Dijital Oyun Türleri ..... 18

1.2.6. Dijital Oyunların Kullanıcılar Üzerindeki Etkileri ..... 19

1.2.6.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri ..... 19

1.2.6.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri ..... 20

1.3. DİJİTAL OYUNLARDA YENİ BİR DÜNYA: E-SPOR ..... 22

1.3.1. E-Spor Kavramı ve Tanımı ..... 22

1.3.2. E-Spor ’un Gelişim Süreci .....23
1.3.3. E-Spor ‘un Türkiye’deki Konumu.....26
1.3.4. E-Spor Türleri.....27
1.3.4.1. Fighting Games (Dövüş Oyunları).....28
1.3.4.2. FPS (First Person Shooter- Birinci Şahıs Nişancı Oyunları).....28
1.3.4.3. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena- Çevrimiçi Oyunculu Savaş Arenası).....28
1.3.4.4. Racing Games (Yarış Oyunları).....29
1.3.4.5. Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları).....29
1.3.4.6. Sports Games (Spor Oyunları).....30
1.3.4.7. Third Person Shooters (Üçüncü Şahıs Nişancı Oyunları) .....30
1.4. E-SPOR’UN EN ÇOK OYNANAN OYUNU: LEAGUE OF LEGENDS .....31

## İKİNCİ BÖLÜM

## 2. TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR

2.1. TOPLUMSAL CİNSİYET VE TOPLUMSAL CİNSİYET KAVRAMLARI ...37
2.1.1. Toplumsal Cinsiyet Rolleri .....39
2.1.2. Sosyalizasyon Olgusu ve Sosyalizasyon Sürecinde Cinsiyet Rolleri.....41
2.1.3. Toplumsal Cinsiyet Rolleri ile İlgili Kuramsal Yaklaşımlar .....43
2.1.3.1. Biyolojik Kuram .....44
2.1.3.2. Psikanalitik Kuram.....46
2.1.3.3. Sosyal Öğrenme Kuramı .....48
2.1.3.4. Bilişsel Gelişim Kuramı .....51
2.1.3.5. Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı.....54

2.1.4. Farklı Feminist Kuramlar Çerçevesinde Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği.....55
2.1.4.1. Feminist Kuram.....55
2.1.4.2. Liberal Feminist Kuram .....57
2.1.4.3. Radikal Feminist Kuram.....58
2.1.4.4. Sosyalist Feminist Kuram.....61
2.1.4.5. Kültürel Feminist Kuram.....63
2.2. TOPLUMSAL CİNSİYET ROLLERİ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR65
2.2.1. Bir Sosyalizasyon Aracı Olarak Dijital Oyunlar .....68

**ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

**3. DİJİTAL OYUNLARDA TOPLUMSAL CİNSİYETİN YENİDEN ÜRETİMİ**

3.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU .....71
3.2. ARAŞTIRMANIN AMACI .....72
3.3. ARAŞTIRMA SORULARI.....72
3.4. ARAŞTIRMA ÖNEMİ .....73
3.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI .....73
3.6. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ .....74
3.7. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ .....74
3.7.1. Etnografi ve Etnografik Araştırma Yönteminin Kavramsal Açıklaması.....75
3.7.2. Yeni Medya Çalışmalarında Dijital Etnografi Kavramı .....76
3.7.3. Dijital Etnografide Geçerlilik ve Güvenilirlik .....78
3.8. ARAŞTIRMACININ ROLÜ.....79
3.9. ARAŞTIRMANIN ETİĞİ.....80
3.10. ARAŞTIRMA VERİLERİNİN TOPLANMASI.....80

3.11. ARAŞTIRMANIN BULGULARI .....82
3.11.1. League of Legends Oyun Tasarımı ve Karakterler Açısından İncelenmesi .....82
3.11.2. League of Legends Oyuncularının Oyun Oynama Pratiklerine Yönelik Bulgular .....90
3.11.3. League of Legends Oyunu İçinde Üretilen Homofobik ve Toplumsal Cinsiyet Söylemleri ile İlgili Bulgular .....92
3.12. ARAŞTIRMA BULGULARININ DEĞERLENDİRİLMESİ .....96
SONUÇ .....100
KAYNAKÇA .....103
ÖZGEÇMİŞ.....112

# ÖNSÖZ

Gazetecilik lisans eğitimimden sonra, yine gazetecilik bölümüyle devam ettiğim yüksek lisans eğitimimi bu tez çalışmasıyla noktalıyor olmak benim için tarifi olmayan bir mutluluk. Bu mutluluğun her ne kadar mimarı ben gibi görünüyor olsa da yanımda bana güç veren, destek olan, teşekkür etmek istediğim şahane insanlar var.

İlk olarak lisans dönemimden beri benim idolüm, akıl hocam olan, tezimin danışmanlığını yürüten çok kıymetli hocam ***Prof. Dr. Emel Şerife Baştürk'***e çok teşekkür ederim. Kendisi beni bilgi ve birikimiyle aydınlatmakla kalmayıp, bana örnek olarak içimdeki potansiyelin farkın varmamı sağladı. Bu yüzden teşekkürlerin en büyüğünü değerli hocama.

Tez jürimde yer alan ***Dr. Öğr. Üyesi Aysel Çetinkaya*** ve ***Dr. Öğr. Üyesi Meltem Günden*** hocalarıma da en içten dileklerimle teşekkür ederim.

Yüksek lisans tezimin araştırma ve yazım aşamasının ilk durağı olan Tallinn Üniversitesi hocalarıma ve kütüphane çalışanlarına, bu durakta tanıdığım ve daha sonra hep yanımda olarak bana destek olan canım arkadaşım ***İrem Ayça Aykın'***a ve ***Luca Mazzuccato'***ya çok teşekkür ederim.

Tez yazım sürecimde profesyonel olarak tüm sorularıma yanıt olan Bahçeşehir Üniversitesi E-Spor takım menajeri, sevgili arkadaşım nam-ı diğer: Heisn, ***Ahmetcan Arslan***'a çok teşekkür ederim.

Oldukça uzun ve zorlu olan bu yolculukta her türlü maddi ve manevi desteklerinden dolayı çok kıymetli kız kardeşlerim ***Ceren Nur Topalşabanoğlu, Gökçe Gülmez, Suderin Altan*** ve ***Şeydanur Türk***'e teşekkür ederim.

Son olarak benim bu satırları yazabiliyor oluşumun mimarı, yol arkadaşım, tanıdığın en güçlü ve yetenekli kadın, canım annem ***Serap Şakar'***a ve daimî destekçim, yanımdaki daimî el halam ***Emine Şakar'***a ve bu süreçte bana en ufak bir katkısı olan herkese, ailem ve arkadaşlarıma en içten minnet ve teşekkürlerimi sunarım.

***Selen Buse ŞAKAR, 2021***

# ÖZET

**İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve bu gelişmelerle paralel olarak değişen toplumsal pratikler, bireylerin yaşamlarında hemen hemen her alanda dönüşüme sebep olmuştur. Dönüşüme uğrayan alanlardan biri de oyun oynama pratikleridir. Oyunların neredeyse tamamı dijitalleşmiştir. Yaş farkı olmaksızın bireyler dijital oyunlara zaman ayırmakta ve dijital oyunları hayatlarının bir parçası olarak görmektedir. Dijital oyunların hayatımızın bir parçası haline gelmesi, günlük hayatta var olan bazı davranış kalıplarının da değiştirmesi anlamına gelmektedir. Bu davranış kalıplarının başında ise toplumsal cinsiyet ve toplumsal cinsiyet rollerinin temsili gelmektedir. Bu çalışmada ise her yaştan oyuncunun aynı anda, birbirleriyle iletişim kurarak oynadığı, e-sporun dünya çapında en çok oynanan oyunu League of Legends oyunu üzerinden, oyuncuların dijital oyun oynama pratikleri tespit edilmeye çalışılmıştır.**

**League oyuncularının dijital oyun oynama pratiklerini belirlemek amacıyla dijital etnografi yönteminden yararlanılmıştır. Bu amaç doğrultusunda 1 Şubat 2020- 1 Ekim 2020 tarihleri arasında 243 oyun oynanmış ve 2000'den fazla oyuncu gözlemlenmiştir.**

**Yapılan araştırma sonucunda, katılımcıların League of Legends oyununu boş zamanı değerlendirmek için öylesine oynanan bir oyundan ziyade, bir sosyalleşme ve rahatlama alanı olarak gördükleri tespit edilmiştir. Oyuncular bu oyun için zaman harcamaktadırlar. Oyuncuların oyun içinde ürettiği söylemlerin çoğu zaman eril küfürler ve cinsiyetçi ve homofobik söylemler olduğu tespit edilmiştir. Toplumsal cinsiyet olgusu etkileşimin olduğu dijital oyunlarda da karşımıza çıkmıştır. Araştırmaya katılan katılımcıların, League of Legends oyunu içinde söylemleriyle dijital olarak toplumsal cinsiyet rollerini ürettiği sonucu elde edilmiştir. Elde edilen bir diğer sonuç ise erkek oyuncuların kadın oyunculara karşı oyun içinde gerek oyunun oynanışı açısından gerek oyun içindeki rol dağılımı açısından pozitif ayrımcılık yaptıkları yönündedir.**

**Anahtar kelimeler: Toplumsal cinsiyet, Dijital Oyun, Cinsiyetçilik, League of Legends, Netnografi.**

# ABSTRACT

**Developments in communication technologies cause transformations in social practices, and the changing social practices affect everyone's life in any area. One of theare as undergoing transformation is gaming. Almost all the games have been digitalized. Regardless of age, individuals spare time to digital games and consider digital games as part of their lives. As digital games become an essential part of individuals daily lives, they cause some behavioral patterns that exist in daily life. Gender and gender roles are major behavioral patterns that face change.**

**The study is based on the mostplayed e-sport sgame, League of Legends. The digital game has no age restriction and it is played simultaneously around the world. Also, players can communicate with one another. This thesis investigates players' digita gaming practices via League of Legends.**

**The methodology of the thesis to establish League of Legend splayer's digital gaming practices is netnography. For this purpose, between the dates 1 January 2019- 1 October 2020, 243 gaming sessions were performed, and more than 2000 players were observed.**

**The results of this study demonstrate that players of League of Legends regard the game as a socialization and recreation area instead of a leisure activity. Another result demonstrates that discourses in the game are mostly sexist, homophobic and masculine. Gender phenomenon occurs in interactive digital games..Results show that participants of the study, construct digital gender roles with their discourse in League of Legends. Finally, another result demonstrates that there is apparent positive discrimination towards female players.**



**Keywords: Gender, Digital Games, Sexism, League of Legends, Netnography.**

# KISALTMALAR LİSTESİ

**ABD:** Amerika Birleşik Devletleri

**CS: GO:** Counter Strike Global Offensive

**DOTA:** Defence of theAncients

**E-SPOR:** Elektronik Spor

**FIFA:** Federation Internationale de Football Association – Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği

**FPS:** First Person Shooter – Birinci Kişi Atış Oyunları

**LOL:** League of Legends

**MMO:** Massively Multiplayer Online- Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun

**MOBA:** Multiplayer Online Battle Arena- Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası

**NBA:** National Basketball Association- Ulusal Basketbol Birleşimi

**ODTÜ:** Orta Doğu Teknik Üniversitesi

**PUBG:** Player Unknown's Battlegrounds

**T.C.:** Türkiye Cumhuriyeti

**TDK:** Türk Dil Kurumu

**TESFED:** Türkiye E-Spor Federasyonu

**TÜDOF:** Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

**YÖK:** Yüksek Öğretim Kurumu

# TABLOLAR

**Tablo 1:** Dünyada 2020 Yılında En Çok Oynanan Dijital Oyun Sıralaması .....34
**Tablo 2:** Kadınların ve Erkeklerin Dijital Oyun Tercihlerine Yönelik Yapılan Çalışmalar.....67
**Tablo 3:** LOL Oyununda En Çok Kullanılan İlk 5 Kelime.....94

# GRAFİKLER

**Grafik 1:** Yıllara Göre E-Spor İzleyicisinde Meydana Gelen Artış .....25
**Grafik 2:** Dünya Genelinde Oyun Geliştiricilerin Cinsiyete Göre Dağılımı .....66

# RESİMLER

**Resim 1:** Leauge of Legends Oyunu Sihirdar Vadisi Haritası .....32
**Resim 2:** League of Legends oyunu şampiyonlarından "Ashe" .....33
**Resim 3:** League of Legends Oyunu Şampiyonlarından "Jax" .....34
**Resim 4:** Büyücü şampiyonlardan "Morgana" .....83
**Resim 5:** Destek şampiyonlardan "Janna".....84
**Resim 6:** Tank şampiyonlardan "Warwick".....84
**Resim 7:** Nişancı şampiyonlardan "Caitlyn".....85
**Resim 8:** Dövüşçü şampiyonlardan "Garen".....85
**Resim 9:** Suikastçı şampiyonlardan "Katarina".....86
**Resim 10:** League of Legends Şampiyonlarından "Ahri".....87
**Resim 11:** LOL Oyunu İçinde Takımına Teslim Olma Çağrısı Yapan Bir Oyuncu.88
**Resim 12:** League of Legends Oyununda Şampiyon Seçimi Sırasında Oyuncular Arasında Geçen Bir Diyalog .....89
**Resim 13:** League of Legends Oyunu İçinden Bir Diyalog .....91
**Resim 14:** League of Legends Oyunu İçinde Takım İçi Tartışma Diyalogu.....93
**Resim 15:** League of Legends Oyunu Kuralları .....97

# GİRİŞ

Toplumsal cinsiyet rolleri, toplumsal etkileşimin olduğu her alanda varlık gösterdiği gibi, oyunlarda da etkilerini göstermektedir. Sosyalleşmenin önemli alanlarından biri olan oyunlar, teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijitalleşmiş, toplumda bulunan davranış pratiklerinin içinde barındığı ve yeniden üretildiği bir alan haline gelmiştir. Günümüzde dijital oyunlar bir toplumsallaşma alanı ve yeni medya bileşeni olarak varlık göstermektedir.

Dijital oyun sektörünün küresel olarak önemli bir endüstri haline gelmesiyle dijital oyunlar da birer kültür ürününe dönüşmüştür. League of Legends oyunu da bu endüstrinin en önemli ürünlerinden biridir. Tüm dünyada milyonlarca kullanıcısı ve izleyicisi bulunmaktadır.

Bütün bu gelişmelere akademisyenler kayıtsız kalmamış, dijital oyunları hem ekonomik hem de sosyal açıdan, farklı araştırma yöntemleri çerçevesinde incelemeye başlamışlardır. Türkiye'de dijital oyun, son dönemlerde farklı açılardan, farklı bilim dalları tarafından incelenmeye başlanmıştır. Ülkemizde bu alanda, "Gazetecilik" anabilim dalında yapılmış az sayıda çalışma olduğundan, bu çalışma öncü çalışmalardan biri olacaktır.

Tüm bu bilgiler ekseninde, bu tez çalışmasında dijital oyunların toplumsal cinsiyet rolleri ile olan ilişkisi üzerinden, League of Legends oyuncularının oyun oynama pratikleri tespit edilmeye çalışılmıştır. Çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm *"Oyun ve Dijital Oyun Kavramı"* başlığıyla sınırlandırılmıştır. Alt başlıklarda oyunun ve dijital oyunların tarihsel sürecinden ve özelliklerinden bahsedilmiş, e-spor kavramı açıklanmıştır. İkinci bölümde ise *"Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Dijital Oyunlar"* başlığı altında, bu çalışmanın çerçevesi olan toplumsal cinsiyet kavramı ve feminist kuramlar açıklanmıştır. Toplumsal cinsiyet ile dijital oyunların arasındaki ilişkinin daha anlaşılır olması için açıklanması gereken

sosyalizasyon kavramı da bu bölümde ele alınmıştır. Son olarak çalışmanın üçüncü bölümünde *"Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Yeniden Üretimi"* başlığı altında League of Legends oyuncularını gözlemlenerek, oyun oynama pratikleri, oyun içindeki dil pratikleri, oyun içindeki toplumsal cinsiyet rolleri algısı ve üretimi araştırılmış, elde edilen bulgular açıklanmıştır.

# BİRİNCİ BÖLÜM

## 1. OYUN VE DİJİTAL OYUN KAVRAMI

Çalışmanın birinci bölümünde "Oyun ve Dijital Oyun" kavramları ele alınmıştır. İlk olarak oyun kavramı ve oyuna yönelik tanımlamalardan bahsedilmiştir. Oyunun özellikleri ve tarihsel süreci de bu başlıkta açıklanmıştır.

Çalışmanın ana konusu ve aynı zamanda araştırmanın alanı olan dijital oyunlar, "Dijital Oyun Tanımlamaları" başlığında irdelenerek; dijital oyunların gelişim sürecinden, dijital oyunların en önemli öğelerinden biri olan dijital oyunculardan, dijital oyunların Türkiye'deki konumundan ve dijital oyunların kullanıcılar üzerindeki etkilerinden bahsedilmiştir.

Dijital oyunlar bu çalışmanın araştırma konusu olduğu için belirtilen toplumsal cinsiyet rolleri çerçevesinde, çeşitli yönleriyle ele alınmış ve irdelenmiştir. Araştırmanın içinde yer alan *League of Legends* oyunu, e-sporun MOBA (Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası) türünden bir oyundur. Oyun türlerinin ortaya çıktığı noktada, gelinen konumun, popülaritenin, hedef kitlenin ve oyun sektörünün ayrıntılı bir şekilde açıklanması için birinci bölümün üçüncü bölüm başlığı "Dijital Oyunlarda Yeni Bir Dünya E-spor" olmuştur ve bu başlıkta e-spor kavramı ve bileşenleri birçok yönüyle incelenmiştir.

League of Legends oyunu içinde edinilen bulguların, araştırmanın sonuç bölümünde paylaşılan verilerin anlamlandırılmasında karışıklık yaratmaması ve soru işareti bırakmaması adına birinci bölümün son bölüm başlığında oyunun oynanışı ve tasarımı hakkında bilgi verilmiştir. Son bölüm başlığı "E-Spor 'un En Çok Oynanan Oyunu: League of Legends" olarak sınırlandırılmıştır.

## 1.1. OYUN TANIMLAMALARI VE TARİHSEL SÜRECİ

Kavram olarak, tarihi Antik Yunan'a kadar dayanan oyun, geçmişten günümüze süregelen bir olgudur. Oyunun varlığı ve oynanma sebebi üzerine bir takım farklı görüşler mevcuttur. Kimileri oyunu rahatlama, enerji toplama ya da fazla enerjiyi dışa vurma yöntemi olarak görürken (Huizinga, 2006: s.39), kimileri daha farklı tanımlamalar yapmıştır. Oyunun bir nevi frenleme mekanizması olduğu kanaatinde olanlar da bulunmaktadır. Günlük hayatta gerçekleşmesi imkânsız olan ya da eyleme döküldüğü andan itibaren suç sayılacak eğilimlerin, oyunlar sayesinde doyuma ulaştığını savunanlar, oyunların bu doyum sayesinde toplum hayatında ortaya çıkabilecek olumsuzlukları frenlendiği savunmaktadırlar. Oyun kavramının oluşum süreci ve çıkış amacı kesin olarak bilinmemekle birlikte, biyolojik ihtiyaçlara, dürtülere cevap verdiği ve psikolojik olarak tatmin ettiği yönünde (Winnicott, 1997: s.52) varsayımlar da mevcuttur.

Genel olarak oyun, kelime anlamı olarak herkesin kafasında canlanan tanımıyla şöyle açıklanabilir; insanların boş vakitlerini değerlendirmek, eğlenmek, sosyalleşmek için düzenledikleri, belli kuralları olan etkinliklerin tümüne verilen isimdir. TDK ise oyunu; yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence veya bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma olarak tanımlamaktadır (http://sozluk.gov.tr/: 2020). Şentürk'e göre ise, "Aklın, bedenin, hayal gücünün ve duyguların etkilerini içeren oyun, insanın kendi varlığında barındırdığı tüm yetenek, potansiyel güç ve eğilimlerin dışa vurumu olarak tanımlanabilir" (2007: s. 35). McLuhan ise oyunun "ancak oyuncuların birer kukla olmaya razı olmaları halinde harekete geçen bir makine olduğunu" söyler ve oyunları özel değil toplumsal benliklerimizin birer uzantısı haline gelmiş kitlesel medyanın bir öğesi olarak tanımlar (akt. Kızılkaya, 2010: s.50).

Schwartzman ise oyunu şu şekilde tanımlamıştır: “Oyun, oyuncuların bir şeylere yönelik (bir nesne, bir kişi, bir rol, bir etkinlik, bir olay, vb.) benimsediği bir yönelim ya da çerçeveleme ve tanımlama bağlamı, bir anıştırma (bir çarpıtma ya da yanılsama değil), bir dönüştürüm (koruma değil) aracılığıyla nitelenen bir metin üreten ve nesne, kişi, rol vb.nin görünümünde taklittir” (akt. Akbulut, 2009: s. 27).

Antik Çağ Yunan filozoflarının oyun tanımlamaları ve olguları üzerine, oldukça önemli çalışmalar yapan, günümüzde bu alanda en önemli kaynaklardan biri olarak kabul edilen Homo Ludens’in yazarı olan Huizinga ise oyunu şöyle tanımlar; “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” (2006: s.50). İçerik, oynanış ve biçim olarak oyunun insan tarafından sürekli yeniden üretildiği ve yenilendiği düşünülürse, oyunu tam olarak tanımlamanın çok da mümkün olmadığını (Aygün-Cengiz, 1997: 54) söyleyen araştırmacılar da mevcuttur.

Oyunun ve oyuncuların insanlığın varoluşundan beri var olduğunu hatta kültürden bile eski olduğunu savunan Huizinga, oyunun kökeni hakkında şöyle der:

> *“Kimileri oyunun kökeninin ve temelinin, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlayabileceğine inanmıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır veya gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır*” (2013: s.17).

Aristoteles’e göre serbest zaman, toplumun ve kültürün gelişmesine katkıda bulunan özgür bir zaman dilimidir. Anlam olarak bakıldığında da İngilizcede serbest zaman sözcüğünün karşılık geldiği “leisure” kelimesi, Latincede “özgür olma” anlamına gelen “licere” kelimesinden türetilmiştir. Antik Yunan’da bilgi, felsefe, etik düşünce üzerine düşünmek, bireyin kültürel kapitaline hizmet etmek için ayrılan zaman, serbest zaman olarak görülmekteydi. Bireyler seçkin ve estetik düşüncelerine

ayırdıkları vakti serbest zaman olarak görmekteydi. Ancak modernleşme ile birlikte serbest zaman artık bireyin zamanı değildir, çünkü serbest zamanda yapılan aktiviteler bireylerin şahsi deneyimleri ile ilgili değildir artık. Günümüzde serbest zamanlar, televizyon, radyo, bilgisayar ve internet gibi kitle iletişim araçları tarafından kuşatılmıştır (Cizmeci, 2015: s.81).

Huizinga, insanlık tarihinin ilk evrelerinde oyunu, insanların gördüğünü taklit etmesi ile oluşan, kalıtsal bir eylem olarak görmüştür. Antik Yunan devletlerinde ise oyun, aynı 'serbest zaman' kavramı gibi toplumsal ve politik işlevi olan bir kavram olarak görülmüştür. Roma döneminde ise, çalışma zamanının dışında kalan zaman üretimin devamlılığı için çok önemliydi. Bu sebeple bizzat yönetenler tarafından çeşitli bazı aktivitelerle desteklenmekteydi. Her ne kadar kanlı ve vahşi de olsa dönemin eğlencesi kabul edilen Gladyatör oyunları ve günümüzdeki olimpiyat oyunlarının temeli kabul edilen spor gösterileri dönemin en popüler aktiviteleriydi. Orta Çağ döneminde ise oyun kavramı hemen hemen günümüzdeki anlamıyla kullanılmış ve tanımlanmıştır.

Eski Yunan ve Roma'da oyun oynama hem çocuklar hem de yetişkinler arasında yaygındı. Bu toplumlarda boş vakit geçirmenin ötesine geçen işlevlere sahip olan oyun araçlarının, özel olarak oyun oynamaya ayrılmamış mekânlarda yer alması, bambaşka bir toplumsallaşma dinamiğine neden olmuştur. Kamusal binaların girişleri gibi işlek mekânlarda oynanan oyunlar, bireylerin rastgele karşılaşmalarını tanışmalarını sağlayan araçlara dönüşmüştür (Bener, 2013: s. 11).

Var olduğu zamandan beri çeşitli şekillerde, çeşitli tanımlamalara ve yorumlamalara maruz kalan oyun kavramı da zaman içerisinde dünya üzerindeki birçok şey gibi dönüşüme uğramıştır. Belki de oyunun herkes tarafından kabul görmüş tek bir tanımının olmamasının nedeni, oyunun insanlar tarafından sürekli yeniden üretilmesi ve değişime uğramasıdır. Bireylerin alışkanlıkları zaman içerisinde bulundukları çevrenin ve gelişen teknolojinin etkisiyle yeni alternatiflerle beraber değişmiş, yakın zamanda bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişimiyle birlikte insanların ihtiyaç ve taleplerine yönelik alternatif alanlar ortaya çıkmıştır.

Geçmişte bireylerin sosyalleşme ihtiyacına cevap veren oyunlar, günümüzde dönüşüme uğramış şekilde farklı bir etkileşimle de olsa hâlâ bireylerin sosyalleşmesindeki en önemli unsurlardan biridir.

Daha önceleri başka insanlarla yüz yüze iletişim halinde oynanan ve bu sayede insan ilişkileri açısından eğitici bir fonksiyona sahip oyunların birçoğunun yerlerini günümüzde, dijital zekâya sahip yazılımlara karşı ve daha önce hiç tanışmadığınız insanlarla çevrimiçi ortamda oynanan dijital oyunlar almıştır (Özhan, 2011: s. 22). Farklı tanımlamalarından ve tarihsel sürecinden bahsedilen oyunların özelliklerine bir sonraki başlıkta detaylıca değinilmiştir.

### 1.1.1. Oyunun Özellikleri

Oyunun özelliklerine dayalı en önemli saptamalardan biri Platon'a aittir. Platon, oyunun somut hiçbir fayda getirmeyen bir eylem olduğuna işaret ederken, asıl özünü yakaladığı konu oyunun gerçeğe/gerçeklere bağlı olmamasıdır. Buna rağmen karşı konulmaz bir cazibeye sahiptir ve Tanrılar insanlara onca emekleri arasında bir soluk alma hakkı verdiğinden beri, oyuna bir zevk duygusu eşlik eder (akt. Erdem, 2019: s. 118). Platon'un oyunun özelliklere dair yaptığı bu saptama, oyunların bir endüstriye dönüşmesinin ardından geçerliliğini yitirmiştir diyebiliriz. Günümüzde oyunlar somut olarak maddi kazanç ve sosyal statü getirisi olan eylemlere dönüşmüştür. Bazı yaklaşımlarda oyun sadece çocuklara ait olarak kabul edilirken, bazı yaklaşımlarda ise orta çağdan beri kabul edilen serbest zaman olgusunun değerlendirilme alternatiflerinde biridir.

Caillois, uçurtma uçurmaktan bulmaca çözmeye, saklambaçtan milli piyangoya dek uzanan yüzlerce oyun hakkında genel bir yargıya varabilmek için, bütün oyunların en büyük ortak paydasını belirlemenin ve onların doğalarını tanımlamanın gerekli olduğunu ileri sürmektedir. Caillois'nın tanımına göre oyun, aşağıdaki özelliklerin tamamını içeren bir etkinliktir:

- ***Özgürdür:*** Oynamak zorunlu değildir. Eğer gönüllü bir etkinlik olmasaydı, zaman harcamayı çekici ve eğlenceli kılan niteliğini kaybederdi.
- ***Ayrıktır:*** Belirli bir mekân ve zamanla bağlıdır, bu şartlar önceden belirlenmiştir.
- ***Belirsizdir:*** Gidişatı veya sonucu öngörülemez. Oyuncuya yeni buluşlar için bir miktar hareket alanı bırakılmıştır.
- ***Üretken değildir:*** Oyuncular arasındaki mülkiyet alışverişi haricinde ne yeni bir mal ne servet ne de herhangi türden yeni bir unsur üretir. Oyunun sonundaki maddi durum, oyunun başındaki durumun aynısıdır.
- ***Kurallarla yönetilir:*** Oyun süresince gerçek hayatın yasaları askıya alınıp yeni yasalar yaratılır. Sadece bu oyun yasaları geçerlidir.
- ***İnandırmaya dayalıdır:*** Gerçek hayata tezat yeni ikinci bir gerçekliğin veya ondan bağımsız bir gerçek dışılığın kabulünü içeren özel bir farkındalık duyulmasını gerektirir (akt. Kızılkaya, 2010: s. 54).

Prensky'e göre ise bir oyunu oyun yapan bileşenler altı başlıkta toplanabilir:

1. *Kurallar**:*** Kurallar oyunların sınırlarını çizerler ve bizlere hedefimize ulaşmak için çeşitli yollar sunarlar.
2. *Hedef ve amaçlar**:*** Hedef ve amaç, oyuncuda görev duygusu yaratır ve gönüllü olarak oyunu oynamasını, zaman ve emek harcamasını sağlar.
3. *Dönütler (geri bildirimler):* Hedefin karşısında kullanıcının nasıl ilerlediği dönütler sayesinde bildirilir. Oyunda kullanıcının yaptığı bir şeye karşılık bir durum değiştiğinde geri bildirim verilir.
4. *Mücadele / yarış / meydan okuma / karşıtlık**:*** Mücadele, yarış, meydan okuma ve karşıtlık oyunda çözülmeye çalışılan problemdir. Kullanıcı oyun içerisinde gerçek tehlikeler ile karşı karşıya kalmadan, gerçek yaşamdaki gibi korku ve heyecan duyabilir. Bu da onu motive eder ve o oyunu sürdürmesini ve tamamlamasını sağlar.

5. *Etkileşim:* Etkileşim iki açıdan ele alınır. İlki, oyuncuların ya da bilgisayarın etkileşimidir ki, buna dönüt denilebilir. İkincisi ise; oyuncuların oyunu oynarken birbirleri ile oluşturdukları sosyal durumdur.
6. *Sunum veya hikâye**:*** Oyunun ne hakkında olduğudur. Oyunun hikâyesi oyunun başında doğrudan verilebileceği gibi oyunun içerinde dolaylı olarak da verilebilir (akt. Çankaya ve Karamete, 2008: s.117-118).

Bu çalışmada incelediğimiz League of Legends oyunu, yukarıda bahsedilen özelliklerden hemen hemen hepsine sahiptir. En öne çıkan özelliği ise mücadeleci ve yüksek tempoda meydan okumaya dayalı bir oyun olmasıdır. Oyuncular belirli bir hedefe ulaşmak için, kurallar çerçevesinde birbirleriyle etkileşim halinde oyunu oynamaktadırlar. Oyunun belirli kuralları ve hikâyesi vardır. Oyunun gidişatı, oyuncuların oynayış biçimine göre belirlenir.

## 1.2. DİJİTAL OYUN TANIMLAMALARI

Yeni medya araçlarındaki değişim ve gelişim tüm iletişim araçlarında ve kullanım pratiklerinde köklü değişimlere sebep olmuştur. Oyunlar 90'lı yıllarda 'Atari' adı verilen, oyunların birkaç aygıt ve kasetle televizyonda interaktif olarak oynamasıyla çocuklar için sokaktan eve atılan bir adım ve değişen bir pratik olmuştur. Sabahtan akşama kadar sokakta oynayan çocukların oyun tercihleri Atari oyunları sayesinde evde oynamaya dönüşmüştür. Atari oyunları teknolojik gelişmeyle bilgisayar oyunları, internet teknolojisiyle de online dijital oyunlar olarak dönüşüme uğrayarak günümüze kadar varlığını sürdürmüş ve giderek popülerlik kazanmıştır. Oyun kavramında olduğu gibi dijital oyun kavramında kabul görmüş tek bir tanım mevcut değildir.

Dijital oyun kavramı kısaca, dijital yazılım üzerinde bir ya da birden çok kişinin, oyun araçlarına kurulu olarak yapay zekâya karşı ya da karşılıklı çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabildiği bir serbest zaman değerlendirme aktivitesi yazılımıdır (Frasca, 2001: s. 168).

Dijital oyunlar bilgisayar, akıllı telefonlar, tabletler, oyun konsolları vb. elektronik cihazlar aracılığıyla oynanmaktadır. Bilgisayarların fonksiyonları itibariyle ev ve işyerlerinde sıklıkla bulunması, sistem performansının diğer platformlara görece olarak daha yüksek olması ve oyunların ağırlıklı olarak bu platforma uygun olarak piyasaya sürülmesi gibi faktörler bilgisayarların oyun oynamak için daha çok tercih edilmesini beraberinde getirmiştir (Taylan, Kara, Durğun, 2017: s.79). Yengin ise dijital oyunu "Dijital oyunlar; atari oyunlarını, bilgisayar oyunlarını, konsol oyunlarını, mobil oyunlarını ve farklı tüm türleri içermektedir. Bu bağlamda dijital oyun; yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edimine dâhil eden bireysel iletişim ortamıdır" (2012: s.111) şeklinde tanımlamıştır.

Birden çok tanımı bulunan dijital oyunların kendi içinde çeşitlendirilmesi de yapılmıştır. Kirriemur' da dijital oyunları sınıflandırmıştır. Kirriemuir'a (2002) göre dijital oyun çeşitleri şunlardır;

1. Oyun kolu gibi giriş aygıtı yardımıyla televizyona bağlı bir oyun konsolu kullanılarak,

2. Televizyon aracılığıyla, oynanabilir bir uydu ya da dijital abonelik sistemi üzerinden erişilebilen sistemleri kullanarak,

3. Bir bilgisayar ya da Macintosh kullanarak,

4. Atari salonlarında bulunan (arcade tipi) oyun kabinleri kullanılarak,

5. Taşınabilir gameboy türü cihazlar kullanılarak,

6. Cep telefonu, el bilgisayarı gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlardır.

### 1.2.1. Dijital Oyunların Gelişim Süreci

İnsanların makinelerle olan oyunlara ilgi göstermesi, buradan ciddi miktarda ekonomik kazançlar elde edilmesi, bilgisayar dolayımlı oyunların üretimine zemin hazırlamıştır. Kayıtlara geçen ilk dijital oyun olarak kabul edilen oyun, 1958 yılında

Donner Model 30 analog bilgisayarı için geliştirilmiş olan "*Tennis for Two (iki kişilik tenis)"* oyunudur. Dijital oyunlar endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş farklı çağ kapsamında ele alınabilir:

1. 1980'ler öncesi erken gelişim aşaması,
2. 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası arası büyüme aşaması,
3. 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması,
4. 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması,
5. 2005'ten günümüze ilerleme aşamasıdır (O'Hagan ve Mangiron, 2013).

1980'li yılların başlarında oyunlar, tek oyunculu başarıyı ölçmek için basit puan takip mekanizmalarına, bilgisayarlı makineye karşı oyun boyunca ilerlemeye ve bir önceki skoru geçmeye dayanıyordu. Oyuncular kendileriyle, bir önceki puanlarıyla yarışıyorlardı. (Snavely, 2014: s. 10). Atari oyunları geleneksel dijital oyun anlayışına yenilikçi bir bakış açısı, yeni bir çeşitlilik ve rekabete dayalı bir oyun kültürü getirmiştir. Atari oyunlarından 1981-1982 yıllarında 5 milyon dolar kazanıldığı tahmin edilmektedir ve bu da 20 milyar çeyrekliğin oyun makinelerine atıldığı anlamına gelmektedir. Amerika'da 1982 yılında 1,5 milyon atari makinesi 24.000 atari salonunda ve 400.000 sokakta faaliyet göstermiştir (Borowy ve Jin, 2013: s. 260). İlerleyen yıllarda dijital oyun sektöründe arz ve talep doğru orantılı olarak ilerlemiş ve milyonlara hitap eden bir sektör haline gelmiştir.

Oyun sektöründe yaşanan bu patlama ve ekonomik getiri, oyunların gelişen teknolojiyle birlikte paralel olarak gelişmesine, yeni bakış açılarıyla birlikte farklı türler kazanmasına ön ayak olmuştur. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte konsollardan, kasetlerden bilgisayarlara aktarılan dijital oyunlar inovatif bir süreç yaşamıştır.

Bilgisayarlar internet bağlantısı sayesinde, akıllı telefonlar yaygınlaşmadan önce, çevrimiçi oyunların oynanabildiği erişimin kolay olduğu cihazlardı, bu sebeple dijital oyun sektörü gelişimini daha çok bilgisayarlar üzerinden sağlamıştır. Teknolojinin yaygınlaşması, seri üretim ve hızlı tüketime geçmesiyle bilgisayarlar

giderek daha da ulaşılır olmuş, her evde bulunur halde gelmiştir. İnternet bağlantılı bilgisayarlarla birlikte çevrimiçi oyunlara ulaşım da giderek kolaylaşmış ve popüler hale gelmiştir.

Dijital oyunlarda yaşanan bu gelişmelere akademi de kayıtsız kalmamış, birçok farklı bilim dalı tarafından dijital oyunlar çalışma alanı olarak işlenmiştir. Dijital oyunların akademi ile olan iletişimi ve bu iletişimin süreci bir sonraki başlıkta açıklanmıştır.

### 1.2.2. Akademik Çalışma Alanı Olarak Dijital Oyunlar

İlk örneklerine bilgisayar oyunları özelinde rastlanan ve 1980'li yıllara dek uzanan dijital oyunlara yönelik akademik ilgi 1990'ların sonlarına doğru görece artmış ve bu eğilim 2000'den sonra en yüksek düzeyine ulaşmıştır. Buna koşut olarak da dijital oyunların bütünlüklü bir akademik çalışma alanı olduğu savı öne çıkmış ve bu sav önceki yıllara nazaran geniş bir yelpazede kabul görmüştür (Bryce ve Rutter, 2006: ss. 1-3). Dijital oyunlarla ilgili çıkan ilk hakemli dergi olan *Game Studies* dergisi, dijital oyunlar ile ilgili yapılan konferanslardan sonra 2001 yılında kurulmuş ve bu konuda öncü olmuştur. *Game Studies* dergisi, derginin baş editörü Espen Aarseth'e göre bu alandaki ilk akademik çalışmadır ve bunun için oldukça geç kalınmıştır. Çünkü Aarseth'e göre bilgisayar oyunları, neredeyse bilgisayarlar var olduğundan beri vardır ancak akademik olarak kabul görmesi ve akademisyenler tarafından ciddiye alınması 2000'li yıllarda olmuştur (2001: s.1).

Oyun çalışmalarının (Ludolojinin), bir disiplin, akademik alan olarak kabul görmesinde hem Aarseth'in mücadelesi hem de *Game Studies* dergisinin varlığı oldukça önemlidir. 2006 yılında yayın hayatına başlayan *Game and Culture* dergisi de akademik literatür için oldukça önemli bir basamaktır. Hatta Boellstorff' a göre oyun çalışmalarının tanınması ve kabul görmesi bağlamında bir diğer mihenk taşı olarak görülebilir (2006: s.29). Latince kökenli bir kelime olan ludik, ludus ve ludere kelimelerinden türetilmiştir. Ludus, "ciddi olmayan", "gibi yapma" anlamlarının karşılığıdır (Yengin, 2012: s. 101).

Türkiye'de Ludoloji alanında ilk çalışmalar 90'lı yılların sonunda lisansüstü tez çalışmalarıyla başlamıştır. Leyla Özcivelek Durlu tarafından 1996 yılında yazılmış "Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyet Rolleri Yapılandırması" başlıklı doktora tezi ve Refik Toksöz tarafından yazılmış "Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları" başlıklı yüksek lisans tezi alanın öncü tez çalışmalarındandır. 2007-2008 yıllarında Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan tarafından *"Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye'de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma-Ankara'da Etnografik Alan Çalışması"* isimli çalışma, Türkiye'de ludoloji alanında temel bilimsel alan çalışması olma niteliği taşımaktadır. Bu çalışmada Türkiye'deki dijital oyuncu kültürü, internet kafe kullanım pratikleri ve dijital oyuncular Bourdeu'nun *habitus* kavramı çerçevesinde incelenmiştir. Çalışma etnografik alan araştırmasıyla dijital oyun kültürünü tüm yönleriyle kavramayı amaçlamıştır. Yöntem açısından bu çalışmaya da ilham olan araştırmalardan biridir.

Türkiye'de dijital oyunlar, güncel olarak çeşitli bilim dalları tarafından farklı yönleriyle ve araştırma yöntemleriyle çalışılmaya devam etmektedir.

### 1.2.3. Dijital Oyunların Özellikleri ve Dijital Oyuncular

Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesidir (Binark ve Bayraktutan, 2008: s. 45). Yeni medyanın sanallık özelliği ile dijital oyunlar, oyuncuya 'orda olma' hissini vermektedir. Aynı zamanda gerçek olmayan bir evrende başka bir kimlik yaratarak var olmak, geleneksel oyunlardan alınan hazla karşılaştırılmayacak şekilde farklı bir boyuttadır.

Garris ve diğerleri dijital oyunlarda bulunan özellikleri şöyle sıralamışlardır:

- ***Fantezi***: Oyunlar gerçek olmayan, hayali dünyaları içerir.
- ***Kurallar/Amaçlar*:** Oyunlar her ne kadar gerçek olmayan hayali bir ortamda olsa da oyun oynamayı gerektiren sabit kurallara sahiptir. Bu kurallar oyunun dinamiğine göre amaca gidilirken izlenen yollar bütünüdür.

- ***Duyusal Uyaranlar*:** Oyunlar, başka bir tür gerçekliğin geçici olarak kabul edilmesidir. Bunun için de duyu organlarımızı uyaran ses, görüntü, titreşim gibi uyarıcılara sahiptir.
- ***Meydan Okuma*:** Oyunlar, gerçekleşmesi ne çok kolay ne de çok zor olan adımlardan oluşur. Oyuncuda belirli bir zorluğu aşıp, oyunda amaca ulaşmak isteği uyandıran aşamalar vardır.
- ***Gizem*:** Merak unsuru öğrenmede çok etkili bir unsurdur. Oyunlarda da oyunun dinamiğine göre oyuncuların ilgisini canlı tutmak için merak uyandırıcı öğeler bulunur.
- ***Kontrol*:** Her oyunda oyuncunun kontrolünde olan karakter ve olay örgüsü vardır. Sonuç ve ulaşılmak istenen hedef kurallarla belirlenmiştir, ancak oyuncunun şekillendirebileceği noktalar bulunmaktadır (Garris vd., 2002: ss. 447-451).

Dijital oyunlar oyucuya aynı zamanda 'hâkim' olma hissiyatını verir. Çünkü oyuncu, oyunun kontrolünü elinde bulundurmakta ve oyuna yön vermektedir. Dolayısıyla kendi düşsel dünyası içinde bilişsel ve duyuşsal olarak ortaya çıkan duygular, kendi kendine ve diğerleriyle rekabet etme, kendine ve diğerlerine meydan okuma ve bütün bunları yaparken tek hâkimin bireyin kendisi olması gibi özellikleri bünyesinde barındıran dijital oyunlar, bireyler için çekici olabilmektedir (Pala ve Erdem, 2011: s.55).

Dijital oyun sektörünün gelişmesiyle, çevrimiçi oyunlar ve oyuncular dijitallikten, gündelik yaşama, realiteye geçiş yapmıştır. Oyuncunun dijital ortamda elde ettiği oyunculuk kariyeri, gündelik yaşamda mesleği, kariyeri haline dönüşmüştür. Bu alanın profesyonel bir iş imkânı tanıması, diğer sporlar gibi doyuma ulaştırması, aidiyet hissi ve benzeri diğer tüm etmenlerin de etkisiyle dünyada ve Türkiye 'de dijital oyun pazarı günden güne büyümekte ve gelişmektedir.

Çeşitli motivasyonlarla dijital oyun oynayan kişiler "oyuncular" olarak tanımlanmaktadır. Her oyuncunun dijital oyun oynama nedeni farklıdır. Bazı oyuncular hobi olarak, bazı oyuncular serbest zaman etkinliği olarak bazı oyuncular

da bunu profesyonel olarak yapmaktadırlar. Profesyonel oyunculuğa yani oyun uzmanlığına giden yol, oyunculukla başlar ve daha sonra kademeli olarak devam eder. Oyunculuktan uzmanlığa kadar olan aşamaları Kaplan (2009) şu şekilde anlatır:

- *Oyuncu (Gamer)* dijital oyun sektöründe dijital oyun oynamayı seven, bunu sosyal etkinliklerle kıyaslamayan, her oyunu oynayan, belli zamanları değerlendiren kişiler oyuncudur.

- *Pro-gamer (Oyun meraklısı)* için oyun oynamak yine boş zamanların değerlendirdiği bir etkinliktir. Ama artık ilgisini çeken oyunları oynamaya başlar, daha seçici olur ve uzmanlaşır.

- *Hardcore gamer (Sıkı oyuncu)* için oyun oynamak, boş zamanın ötesine geçer ve sosyal aktivite içinde özel bir yer kazanır. Bu oyuncular kesinlikle bir oyun türü seçer ve istikrarlı olarak o tipte oyunlar oynar. Seçtiği platformlar keskin çizgilerle ayrılır. Hardcore oyuncular özellikle MMO (Massively Multiplayer Online) tarzı oyunlarda öne çıkar, hatta oyun dünyasında ünlenirler. Kutu oyunlar (box game) 2001 yılından beri çok fazla tercih edilmemektedir.

- *Gamemaster (Oyun ustası)* tasarlanan oyunlarda oyun uzmanlarının hatayı bulması kolay değildir, birçok hatayı oyuncular fark eder. Gamemaster genellikle MMO tipi oyunlarda görev yapar. Kutu oyunlarda daha çok danışman (adsiver) konumundadırlar. MMO tipi oyunlarda çok daha fazla etkileşim olduğundan gamemaster daha çok iş yapar. Bu nedenle bir MMO'da gamemaster olmaması söz konusu değildir.

- *Game Expert (Oyun uzmanı)* oyunla doğrudan ilgili olmayan bütün basamakları geçen, işe hâkim konumdaki kişilerdir. Bu işi yürüten kişinin iyi seçilmesi, ürünün ne kadar sattığını doğru orantılı olarak etkiler. Oyun uzmanlığı, ulaşılacak en son noktadır; önemli olduğu kadar da takdir edilen bir konumdur (Kaplan, 2009: ss. 226-227).

### 1.2.4. Dijital Oyunların Türkiye'deki Konumu

Dijital oyun sektörünün geçmişten beri en önde gelen ülkesi ABD'dir. Ancak Çin, pazar payı konusunda lider konumundadır. Çin'in sektördeki hızlı yükselişinde mobil oyunların küresel çapta yükselişe geçmesinin etkisi büyüktür. Sadece tek başına Çin, dünya dijital oyun pazarının yüzde 28'ine sahipken, bunu ABD %23 ile takip etmektedir. Türkiye ise pazar payı konusunda dünyada 18. sıradadır (www.newzoo.com, 2020).

Türkiye'de kurumsallaşmış bir dijital oyun sektöründen bahsetmek zordur fakat bazı oyunlardan ve niş pazarları hedefleyen örneklerden söz edilebilir. Oyun tasarımı ve geliştiriminin yüksek maliyetli olması, bu konuda deneyimli işgücünü gerektirmesi, oyun yazılımı konusunda kamusal teşvik politikalarının olmaması, yayın, dağıtım ve pazarlama etkinliklerinin yetersizliği yerli oyun endüstrisinin gelişimini engelleyen en önemli unsurlardır (Karahisar, 2013: s.111).

Türkiye'de dijital oyun pazarının büyüklüğü 150-200 milyon ABD dolarıdır ve bu sektörde yer alan pek çok firma bulunmaktadır. Fakat bu çok sayıdaki firmalar genellikle küçük ölçeklidir. Sektördeki şirket sayısı yaklaşık olarak yirmidir. Son zamanlarda sosyal ağ oyunlarını geliştirmenin maliyetinin düşük olması nedeniyle bu türde oyun tasarlayan firmaların sayısı artmaktadır. Türkiye'de ilgi gören oyunlar; ithal masaüstü ve konsol oyunları ile ithal çevrimiçi oyunlardır. Facebook üzerinden oyun oynayan Türk oyuncuların sayısı yaklaşık on beş milyondur (Karahisar, 2013: s.111). Günümüzde bu sayı 20 milyonun üzerindedir.

2010 yılında İstanbul'da kurulan mobil oyun stüdyosu Peak Games, Türkiye'nin dijital oyun alanındaki en önemli üretim ve kazanımlarından biridir. Peak Games 1 Haziran 2020'de 1.8 milyar Amerikan dolarına, ünlü oyun şirketi Zynga'ya satılmıştır. Bu satın alımla birlikte Peak Games, Türkiye Cumhuriyeti'nin ilk milyar dolarlık girişimi unvanını almıştır. Bu başarı hem ana akım medyada hem de dijital medyada oldukça ses getirmiştir. "#PeakGames" 1 Haziran 2020'de satışın haberleşmesinin ardından Twitter'da kısa zamanda Türkiye gündeminde en çok

konuşulan konu oldu ve hakkında binlerce tweet atıldı. Bu satış aynı zamanda dijital oyunların ekonomik olarak ne kadar önemli olduğu konusunda ülkemizde büyük bir farkındalık yaratmıştır.

Dijital oyunların pazar olarak büyümesine ve profesyonel olarak meslek haline gelmesine ülkemizde üniversiteler kayıtsız kalmamışlardır. Her sektörde profesyoneller yetiştiren, alanın eğitimini veren üniversiteler bunu dijital oyun alanında da yapmak için çalışmalara başlamışlardır. Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı lisans bölümünü açarak bu alanda ilk lisans bölümü açan ve akademik açıdan öncülük eden kurum olmuştur. Sayısal alandan öğrenci alımı yapan ve İngilizce eğitim veren *Dijital Oyun Tasarımı* bölümü günümüzde Beykoz Üniversitesi ve Bahçeşehir Üniversitesi'nde de açılmıştır. Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) oyun endüstrisinin teknik temellerini oluşturmak amacıyla, sektöre profesyoneller yetiştirmek amacıyla bir yüksek lisans programı başlatmıştır. Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri yüksek lisans programı da dijital oyun sektörüne ülkemizde profesyoneller yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

Dünyada dijital oyun sektöründe pazar hâkimiyetini elinde bulunduran ülkeler, dijital oyun alanında politikalar geliştirmişlerdir. Ülkemizde de son yıllarda dijital oyunlar Türkiye Büyük Millet Meclisi ve bakanlıkların ilgi alanına girmeye başlamış, *Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF)* 'un kurulmasıyla da resmiyet kazanmıştır.

Dijital oyun sektöründe günümüzde en popüler oyunlar çevrimiçi oyunlardır. Çevrimiçi oyunları oynayan oyuncuların sayısı her geçen gün artmaktadır. Türkiye'de 30 milyon kişi dijital oyun oynamakta ve bunların cirosu 600 milyon doları bulmaktadır (www.evrensel.net, 2020). Çevrimiçi dijital oyunların profesyonel anlamda oynanıp izlenmesi günümüzde e-spor olarak adlandırılmaktadır ve günden güne popülerleşen, kazanan ve kazandıran bir sektör haline gelmiştir.

### 1.2.5. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar belirli kategorilere göre sınırlandırıp, sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflandırma, oyunun oynanma şekline göre, oynayan kişi sayısına göre, oyunun amacına göre, oynandığı ortama göre yapılabilmekte ve değişebilmektedir. Günümüzde kabul görmüş birkaç tane dijital oyun sınıflandırması vardır. Gelibolu'nun (2013: ss. 73-84) yaptığı sekiz kategorili sınıflandırma bu sınıflandırmaların örneklerinden biridir. Gelibolu oyunları şu şekilde sınıflandırmaktadır;

1. *Aksiyon Oyunları*
2. *Macera Oyunları*
3. *Aksiyon- Macera Oyunları*
4. *Rol Oynama Oyunları*
5. *Benzetişim Oyunları*
6. *Strateji Oyunları*
7. *Tahta ve Kart Oyunları*
8. *Yapboz/ Zekâ Oyunları*

Kukul (2013: s. 25) ise oyunları, kullanılan teknolojileri göz önüne alarak sınıflandırmıştır. Bunlar, dijital oyunlar, konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlardır. Prensky (2001) ise dijital oyunları tematik ve teknolojik özelliklerine göre sınıflandırmıştır. Bunlar; *Aksiyon (Counter Strike), Macera (ResidentEvil), Dövüş (Street Fighter), Bulmaca (Tetris), Strateji (Age of Empires), Simülasyon (SimCity), Spor (FIFA), ve Rol Yapma (League of Legends)* oyunlarıdır.

Oynanış şekilleri ve türlerine göre kategorilere ayrılan dijital oyunların, bu kategorilere göre yararlı ya da zararlı etkileri olduğu hakkında birtakım araştırmalar ve bu araştırmaların sonucunda meydana gelen görüşler mevcuttur. Dijital oyunların kullanıcıları üzerindeki etkileri bir sonraki başlıkta açıklanmıştır.

### 1.2.6. Dijital Oyunların Kullanıcılar Üzerindeki Etkileri

Dijital oyunlar, oyunların türüne ve dinamiğine göre kullanıcıları üzerinde birtakım etkilere sahiptir. Tüketici kitlesinin bir kısmını çocukların ve gençlerin oluşturduğu dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri bulunmaktadır. Bu etkiler hakkında yapılan çalışmalar ve belirtilen görüşler iki alt başlıkta incelenmiştir.

#### 1.2.6.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Çoğunlukla gençler ve çocuklar tarafından tüketildiği düşünülen dijital oyunlar, aslında yetişkinlerin de ilgi odağındadır. Bu sebeple de her yaştan insan grupları, gündelik yaşamından bir bölümünü dijital oyunlara ayırmaktadır. Bu süre 2020 yılında yapılan araştırmaya göre günde ortalama 1 saat 37 dakikadır (www.limelight.com, 2020). Belirtilen oyun oynama süresi süre kişiden kişiye göre farklı etmenler çerçevesinde değişebilmektedir. Sağlıklı yaşam biçiminin parçası olarak aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları da bulunduğu kabul edilmektedir (Green ve Bavelier, 2003, Prot vd., 2014).

Dijital oyunların, kültürel ve yeni sosyal dünyalar oluşturduğunu ve böylece düşünme, sosyal iletişim ve teknolojiyi birleştirme yoluyla öğrenmeye yardımcı olduğu bilinmektedir (Shafer vd., 2005: s.105). Kukul'a göre ise bilgisayar oyunlarının sosyalliği azalttığı eleştirilerine karşılık oyun geliştiricileri oyunu oynayan çocuğun dünya üzerinde aynı oyunu oynayan çocuklarla birlikte oynayabilmelerine imkân sağlayarak çocuğun daha sosyal bir ortama dâhil olmalarını sağladılar (2013: s.25).

Sosyal becerilerin yanı sıra dijital oyunlar doğrudan eğitim materyali olarak da kullanılabilmektedir. Çocuklar için öğrenmeyi eğlenceli bir hale getirerek, çocukların katılımıyla olumlu bir yönde kullanmak, dijital oyunları öğretici bir unsura dönüştürmüştür. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal

yetenekler, hayal edebilme, şekillerin nedenlerini açıklayabilme, yüksek matematik ve geometri düşünme becerisi, nesneleri zihinde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlama gibi yararları olabilmektedir (Horzum vd., 2008).

Yapılan bir diğer araştırma göstermiştir ki takım halinde oynanan FPS ve MOBA oyunları oynayan bireyler hızlı karar alma, görev dağılımı, kriz yönetimi, sorun çözümü gibi durumlarda oldukça başarılıdır. Özellikle aksiyon oyunları multi-tasking (çoklu görev) konusunda oldukça eğitici bir konumdadır. Takım halinde hızlı bir şekilde aynı anda birden çok görevin yapıldığı oyunlar, bireylerin çoklu görev yapabilirliğini arttırmaktadır (Chiappe vd., 2012).

#### 1.2.6.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların olumsuz etkileri olumlu etkileri kadar fazla değildir. Doğru oranda ve ölçülü bir şekilde tüketildiğinde dijital oyunların olumsuz etkileri minimuma indirilebilmektedir.

Dijital oyunlar kontrolsüz bir biçimde oynanırsa bir takım olumsuz etkileri beraberinde getirebilir. Oyun bağımlılığı bunların başında gelir. Oyun bağımlılığını bir oyuncunun neredeyse gününün tamamını oyuna ayırması, oyun için temel ihtiyaçlarından fedakârlık yapması, oyun oynamadığı zamanda ise sürekli oyunu düşünmesi olarak tanımlayabiliriz.

Uzun süreli dijital oyun oynama ve ekran karşısında zaman geçirme bazı problemleri de beraberinde getirmektedir. Martin (2011)'e göre televizyon seyretmede, dijital oyun oynamada, bilgisayar kullanmada yani ekran alışkanlığı olan çocuk ve erişkinlerde genelde hareketsizlikten kaynaklanan bazı sağlık sorunları meydana gelir. Bunlar fiziksel olarak obezite, yüksek kolesterol, yüksek oranda sigara tüketme ve sağlıksız beslenme gibi rahatsızlıklardır. Zihinsel ve psikolojik olarak ise, yalnızlık, depresyon, içe kapanma, yaratıcılıkta azalma, agresif davranışlarda artış, akademik başarıda düşüş gibi sorunlarla karşı karşıya kalırlar (Martin, 2011: s.3).

Dijital oyunlar arasında en fazla endişe verici olan oyun türü aksiyon ve şiddet oyunlarıdır. İnternette oynanan şiddet içerikli oyunların geleneksel medyadakilere göre daha olumsuz etkileri olacağı da ileri sürülmektedir. Bunun sebepleri şu şekilde sıralanabilir:

- İnternet oyunlarında şiddet içeren davranışlar ödüllendirilir yani ne kadar çok şiddet davranışı gösterilirse o kadar çok puan alınır ve bir üst seviyeye çıkılabilir.

- Şiddetin kendisi oyunun amacı ve başarının gereği haline geldiğinden şiddet içeren davranışlar sürekli ve arzuyla tekrarlanır.

- Oyun sırasında çocuk kendini saldırganla özdeşleştirerek, oyun karakterinin kendisi olarak oyunda yer alabilir.

- Şiddet davranışı sanal da olsa çocuk tarafından bilfiil tecrübe edilir ve davranışın tüm aşamaları (tasarı, hazırlık, uygulama) gerçekleştirilebilir (Öztabak, 2019).

Dijital oyunların olumsuz sonuçlarından biri de oyun bağımlılığıdır. Bağımlı düzeyinde bilgisayar oyunu oynama, öğrencilerin oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Bu durumların ise çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir (Horzum, 2011).

Kullanıcıların dijital oyunları oynarken maruz kaldıkları bir takım olumsuz söylemler, oyun oynama pratikleri ve siber zorbalıklar da bu olumsuz etkilerin içinde sayılmaktadır.

Dijital oyunlarının karşılıklı olarak rekabete dayalı bir biçimde oynanması ilk olarak 1970'li yıllarda ortaya çıkmış olsa da tam olarak popülerleşmeye başlaması 2000'li yılların başına denk gelmektedir. Bunun sonucunda dijital oyunların içinde e-spor kavramı ortaya çıkmıştır. E-spor kavramı ve kavramın paydaşları bir sonraki başlıkta detaylı olarak anlatılmıştır.

## 1.3. DİJİTAL OYUNLARDA YENİ BİR DÜNYA: E-SPOR

Günümüzde her yaştan kitleye hitap eden, dijital oyun sektörünün en önemli oyunlarının da olduğu grup, çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası oyunlarıdır. Bu oyunlar etkileşimli olması, milyonlarca insan tarafından izlenmesi, profesyonel olarak spor sayılması sebebiyle hızla popülerleşmiş ve dünyada oyun sektöründe kendine ayrı bir yer edinmiş ve e-spor olarak kavramlaşmıştır.

### 1.3.1. E-Spor Kavramı ve Tanımı

E-spor hem hayatımıza hem de akademik literatüre çok yeni giren bir kavramdır. Henüz bilimsel anlamda kabul görmüş belirli bir tanımı bulunmamaktadır. Genel olarak profesyonel oyunun karşılığı olarak, profesyonel kuralları olan, karşılaşmaya dayalı bilgisayar oyunlarını oynamak olarak ifade edilmiştir (Wagner, 2006: s.2).

Newzoo ise e-sporu şu şekilde tanımlar; *"organize olmuş şekilde karşılaşmaya dayalı dijital oyun oynamak; üçüncü kişiler tarafından düzenlenen bir etkinlik veya ligde farklı oyuncu veya takımların belirli bir amaca ulaşmak için (bir ödül veya turnuvayı kazanmak gibi) düzenlenen karşılaşmalardır"* (www. newzoo.com, 2020).

Argan ve diğerlerine (2006) göre ise; "dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük

organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur" şeklinde tanımlanmaktadır.

E-sporu organize edilmiş video oyun yarışmaları olarak tanımlayanlar da vardır. Pizzo ve diğerlerine göre e-spor geleneksel spora benzer şekilde, oyun içinde oyuncunun performans seviyesini değerlendirmek için karşılaştırmalı ölçümler içerir (Pizzo vd., 2018: s. 110).

Örneklenen tanımlar çerçevesinde e-spor, rekabete dayalı bilgisayar oyunlarında teknolojinin kullanıldığı, lig ve etkinliklerde amatör/profesyonel düzeyde bireysel veya takım olarak oynanan, oynanan oyuna özgü kuralların olduğu, oyun geliştiriciler, bireyler, takımlar, organizatörler, sponsorlar, izleyiciler gibi paydaşların yer aldığı spor dalı olduğu söylenebilir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018: s.535).

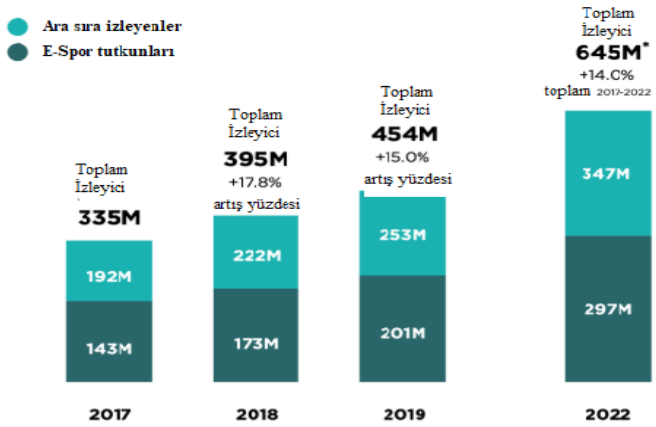
### 1.3.2. E-Spor 'un Gelişim Süreci

Elektronik aygıtlar ile oynanan oyunların tarihi aslında oldukça eskidir. Hatta düzenlenen ilk video oyun turnuvası 1972 yılında Standford Üniversitesi Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda **'Spacewar'** isimli oyunla düzenlenmiştir. Dijital oyunların oynanmasının tarihi her ne kadar eskiye dayanıyor olsa da e-spor un temelleri 1980'li yıllarda atılmıştır. 1980'li yılların sonunda, 90'lı yılların başında büyük oyun salonlarının yaygınlaşması ve portatif ev konsollarının büyük ilgi görmesiyle başlayan döneme, gelişen teknolojiyle birlikte internetin yaygınlaşması ve dijital oyunların ulaşılabilirliğinin kolaylaşması eklenmiş ve e-sporun oluşum süreci hızlanmıştır. Özellikle 1980-1981 yılları atari oyunları tarihi için en önemli yıllar olarak belirtilmiştir. Bu yıllar Pac-Man, Centipede, Donkey Kong, Frogger ve Galaga gibi oyunların piyasaya çıktığı yıllardır (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018: s.536). Ancak her ne kadar o yıllarda oyun piyasası hareketli olsa da SuperNintendo ve Atari gibi konsolların da etkisiyle oyun turnuvaları düzenlense de internet teknolojisinin sınırlılığı ve ekonomik yükümlülüğü sebebiyle etki ettiği alan sınırlı kalmıştır.

Özetleyecek olursak, e-sporun tarihini oyun konsolları, genel adıyla Atari dönemi ve internet sonrası dönemi olarak ikiye ayırabiliriz. Atari oyunlarıyla birlikte rekabete dayalı oyun kültürü gelişmeye ve popülerleşmeye başlamıştır. Bu oyunlardan elde edilen hâsılat oyun pazarının ne kadar büyük olduğuna dikkat çekmiş ve bir sektöre dönüşmesine sebep olmuştur. 1990'lı yılların sonunda internetin yaygınlaşması ve elektronik aygıtların ekonomik yükümlülüğünün azalmasıyla dijital oyunlar herkesin evlerinde, ulaşılabilir hale gelmiştir. İnternetin getirdiği "çevrimiçi" olma durumu dijital oyunlara farklı bir boyut kazandırmıştır. İnternet, oyunculara farklı ülkelerden rakip bulma, farklı ülkelerden oyuncularla yarışma ve kendini gösterme fırsatı sunmuştur.

E-spor 'un bu kadar çok tercih edilmesinin bir diğer önemli nedeni ise, içerik açısından sağladığı farklılıklardır. E-spor 'un kitlesi dijital medya ve karşılıklı etkileşim kurmaya dayanmaktadır. Bu da kitlenin hızlıca büyümesini ve popülerliğin hızlıca artmasına olanak sağlamaktadır. Kullanıcıları e-spor içeriklerine ve turnuvalarına kolayca erişebilmektedir. Twitch platformu e-sporun en çok izlendiği platformlardan biridir. Kullanıcılar bu platformda hem turnuvaları izleyebilmekte hem favori oyuncuları takip edebilmekte hem de onlara finansal olarak destek olabilmektedir. Grafik 1'de e-spor izleyici sayısındaki artış gösterilmiştir.

**Grafik 1:** Yıllara Göre E-Spor İzleyicisinde Meydana Gelen Artış




**Kaynak:** Newzoo, 2020

Son birkaç yılda e-spor sektöründeki bu yükselişi ve kar getirisini öngören bazı profesyonel spor kulüpleri, e-spor alanına giriş yapmışlardır. Daha fazla kitleye ulaşmak, marka bilinirliği arttırmak, temelde ekonomik olarak kazanç sağlamak için yapılan bu atılımlar, e-spor için önemli dönüm noktalarından biri olmuştur.

Ülkemizde e-spor alanında öncü olan profesyonel spor kulübü Beşiktaş'tır. 2015 yılı ocak ayında Beşiktaş Jimnastik Kulübü tarafından kurulan takım, o günden bu yana çok sayıda turnuvada galibiyet elde etmiştir. Beşiktaş'ın League of Legends, PUBG, CS: GO gibi e-sporun en sevilen oyunlarında mücadele eden takımları bulunmaktadır. Ayrıca kulübün bünyesinde kadın e-sporcular için kurulan takımlar da mevcuttur (www.webtekno.com, 2020). Beşiktaş'ı ülkemizde daha sonra Galatasaray, Fenerbahçe gibi diğer profesyonel spor kulüpleri de takip etmiş, elektronik spor sektörüne dâhil olmuşlardır.

Dünyada da bir tanesi basketbol geri kalanı futbol kulüpleri olmak üzere e-spor takımı bulunan kulüpleri şöyle sıralayabiliriz; Philadelphia 7ers (NBA), Ajax, Manchester City, Paris Saint- Germain, Schalke 04, Santos, PSV Eindhoven, Zürich, Baskonia, Wolfsburg, Sporting Lisbon, Valencia ve West Ham United. E-spor 'un gelir kalemleri arasında medya hakları, reklamlar, sponsorluklar, oyun üreticilerinin ücretleri, bilet ve ürünler yer almaktadır. Televizyondan kaçan genç nüfusu yakalamaya istekli olan banka ya da otomobil üreticisi gibi farklı sektörlerden dünyaca

ünlü birçok marka önemli yatırımlar yapmaya devam ederken, bu da modern spor kulüplerine yeni sponsorluk anlaşmalarının kapısını açmaktadır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: s.39).

Kısa bir süre içerisinde, kendi içindeki paydaşlarıyla beraber milyonlarca dolarlık bir endüstri haline dönüşen e-spor endüstrisi günden güne hem piyasa payını hem de izleyici kitlesini arttırmaktadır. Dünyada giderek ivme kazanan e-spor sektörünün Türkiye'deki gelişimi bir sonraki başlıkta ele alınmıştır.

### 1.3.3. E-Spor 'un Türkiye'deki Konumu

Türkiye'de bilinen ilk e-spor takımı ***Dark Passage*** 2003 yılında kurulmuştur. Counter Strike, League of Legends oyunları için kadrosu bulunan takımın, sadece kadınlardan oluşan takımları da mevcuttur. Zaman içerisinde e-sporun dünya genelinde ve ülkemizde popüler hale gelmesinin ardından birçok takım kurulmuş ve oyuncular ön plana çıkmıştır.

2016 yılında Belgrad'da düzenlenen turnuvada, Türkiye Milli Takımı, rakibi Arjantin'i yenerek Counter Strike Global Offensive Dünya Şampiyonası'nı kazanarak, dünya şampiyonu olmuştur. Bu başarı ve kazanılan ödül oldukça ses getirmiştir ve e-sporun Türkiye'de bilinirliğini arttırmıştır.

Ülkemizde e-spor izleyicisinin sayısının giderek artması, düzenlenen yerel turnuvaları da beraberinde getirmiştir. Ülkemizde yüksek bütçeli ve geniş izleyici kitleli e-spor turnuvaları düzenlenmektedir. Günümüzde Türkiye'de 4 milyondan fazla e-spor izleyicisi olduğu tahmin edilmektedir. Bu izleyicilerin %56'sı erkek ve %44'ü kadınlardan oluşmaktadır (T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı E-spor Raporu, 2018: s.50).

E-sporun izleyici kısmının büyük çoğunluğunu gençlerin oluşturması sebebiyle ülkemizde de bu alanda kayda değer adımlar atılmıştır. Birçok profesyonel e-spor takımı kurulmasının yanında, eğitim alanında da Bahçeşehir Üniversitesi

ülkemizde öncü olacak bir ilke imza atmıştır. Bünyesinde e-spor takımı bulunan Bahçeşehir Üniversitesi, kurum içinde oluşturulan *E-spor Koordinatörlüğü* bünyesinde yürütülen e-spor ve eğitiminin entegrasyonu çalışmaları kapsamında sektörün ihtiyaç duyduğu alanlarda bilimsel yönüyle çalışmalar yürütmektedir (www.esports.bau.edu.tr, 2020). Aynı zamanda e-spor alanında profesyonelleşmek isteyen öğrencilere de burs imkânı sağlanmaktadır.

Tüm dünyada gelişen ve gençlerin odak noktasında olan e-spor hakkında T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı da bakanlık bünyesinde raporlar yayınlamıştır. Aynı zaman da yine T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde 2018 yılında Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) kurulmuştur. Profesyonel liglere katılacak olan oyunculara yine bakanlık tarafından e-sporcu lisansı verilmektedir ve oyuncular profesyonel oyuncu olarak değerlendirilmektedir. Güncel olarak Türkiye'de 4000 binden fazla lisanslı e-spor oyuncusu bulunmaktadır (T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı E-spor Raporu, 2018: s.52).

Kısa bir süre içerisinde, kendi içindeki paydaşlarıyla beraber milyonlarca dolarlık bir endüstri haline dönüşen e-spor endüstrisi günden güne hem piyasa payını hem de izleyici kitlesini arttırmaktadır. Kendi içinde sınıflandırmaya tabi olan e-sporun türleri bir sonraki alt başlıkta irdelenmiştir.

### 1.3.4. E-Spor Türleri

E-spor kendi içinde oyunların oynanış biçimlerine ve özelliklerine göre sekiz ana başlık olarak sınıflandırılmaktadır. Bu bölümde irdelenecek olan yedi e-spor türü; *Fighting Games (Dövüş Oyunları), First Person Shooter- FPS (Birinci Şahıs Nişancı), Multiplayer Online Battle Arena – MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası), Racing Games (Yarış Oyunları), Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji), Spots Games (Spor Oyunları), Third Person Shooters (Üçüncü Şahıs Nişancı)* olacaktır.

#### 1.3.4.1. Fighting Games (Dövüş Oyunları)

Dövüş oyunları tarihi Antik Yunan'a kadar dayanan çok eski bir oyun türüdür. Günümüzde bir e-spor türü olan dövüş oyunları; sınırların ve kuralların sabitlendiği bir ortamda, sınırlı sayıdaki karakterlerin arasındaki dövüşe dayanan bir türdür.

Oyuncular oyunun temasına ve özelliklerine göre belirli özellikleri temsil eden karakteri seçerler ve diğer karakteri yenmeye çalışırlar. Street Fighther, dövüş oyunlarının en bilinenlerinden biridir.

#### 1.3.4.2. FPS (First Person Shooter- Birinci Şahıs Nişancı Oyunları)

Oyuncunun, oyunu kendi gözünden görerek oynadığı oyun türüdür. Oyuncu bir karakter ve silah seçerek kendi gözünden atış yaparak oyunu oynar. Birinci şahıs nişancı oyunları aynı zamanda nişancı oyunlarının bir alt koludur. Oyun hem bireysel olarak hem de takım oyunu olarak oynanabilmektedir. Birinci şahıs nişancı oyunları, genelde hedefi öldürmek, düşmanları yaralamak gibi şiddet eylemleri içerdiği için, 18 yaş sınırına tabidir.

Counter Strike Global Offensive (CS: GO) , bu türün en çok tercih edilen oyunlarından biridir. Dünya çapında milyonlarca izleyicisi ve oynayıcısı bulunmaktadır.

#### 1.3.4.3. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena- Çevrimiçi Oyunculu Savaş Arenası)

Özünde, MOBA oyunları, gerçek zamanlı strateji oyunlarının bir alt türüdür. Tipik olarak her biri beş oyuncudan oluşan iki takımın yarıştığı her oyuncu tek bir karakteri birbirlerine karşı kontrol eder. Gerçek zamanlı strateji oyunlarının aksine, bir MOBA oyununda birim veya bina inşası yoktur, bu nedenle stratejinin çoğu bireysel

karakter gelişimi ve iş birliğine dayalı takım savaş oyunudur (Mora -Cantallops ve Sicilia, 2018: s.128).

Genellikle beş kişilik takımlardan oluşan bu oyun türünde, rakip takımlar birbirlerinin ana üssünü yok etmeye çalışırlar. Oyunun takım oyunu olmasına rağmen bireysel becerilerin de fark edildiği bir oyun olması, kolayca öğrenilmesi, hızlı bir tempoda iletişim halinde oynanması popüler olmasındaki en önemli etmenlerdir. Bu türün en önemli ve en çok tercih edilen oyunu, bu çalışmada incelenen League of Legends oyunudur.

#### 1.3.4.4. Racing Games (Yarış Oyunları)

Yarış oyunları, oyuncunun herhangi bir tür kara, hava, su ya da uzay aracı gibi bir araçla bir yarışa katıldığı birinci şahıs perspektifinden oynanan bir oyun türüdür. Yarışlar gerçek dünya yarış liglerinden, tamamen fantastik ortamlara kadar her şeye dayanıyor olabilir. Gerçek dünya yarış liglerinin temsili oyunlar da olduğu için, yarış oyunlarını spor kategorisinde kabul edenler de vardır. Forza Horizon 4, türün en popüler oyunlarından biridir.

#### 1.3.4.5. Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları)

Gerçek zamanlı strateji oyunları hem bireysel hem de takım olarak oynanabilen bir oyun türüdür. Bu tabir genellikle savaş oyunları için kullanılır.

Gerçek zamanlı strateji oyunlarında oyuncuların görevleri kaynak toplamak, askeri üs kurmak ve orduyu yönetmektir. Oyuncular eş zamanlı olarak aynı seviyeden oyuna başlarlar, burada önemli olan kaynaklara sahip olma ve onu yönetme becerisidir. Bunları yaparak rakiplerinden daha iyi strateji üreten rakibini yenerek oyunu kazanır. Bu oyun türüne örnek olarak herkesin en az bir kere de olsa adını duyduğu Age of Empires ‘ı örnek gösterebiliriz.

#### 1.3.4.6. Sports Games (Spor Oyunları)

Geleneksel sporların oynanışlarının taklit edilerek geliştirildiği video oyunlarıdır. Neredeyse profesyonel olarak oynan her spor dalının video oyun hali mevcuttur. Oyuncular bir oyuncu ya da takım seçerek oyunu kurallarına göre oynar. Geleneksel spordaki popülerlik ve seyirci sayısı aynı şekilde spor oyunlarında da paralel olarak ilerlemektedir. Futbol, beyzbol, basketbol, tenis gibi geniş kitlelere hitap eden spor dallarının video oyunları da oldukça popülerdir.

Bazı oyunlarda oyunlar birebir oynamayı ve oyuncuları esas alınarak, lisanslı ürünler, gerçek oyun sahaları ve takımları görebilmekteyiz. FIFA serisi bunların en popülerlerindendir. Bazı spor oyunlarında ise oyuncunun stratejisine göre oyunun şekillenmesine izin verilmektedir.

#### 1.3.4.7. Third Person Shooters (Üçüncü Şahıs Nişancı Oyunları)

Üçüncü şahıs nişancı oyunları, nişancı oyunlarının bir diğer alt kolundan biridir. Bu oyun türünde oyuncu genellikle karakteri arkasından görür. Oyuncu, oynadığı karakteri izleme imkânına sahiptir. Bu oyunlar da çoğunlukla şiddet odaklı, hayatta kalmayı gerektiren oyunlardır.

Üçüncü kişi bakış açısı oyun içinde çevreyi daha iyi görmeyi sağlar. Ancak bunu bir avantaj olarak görmeyen kullanıcılar da vardır. Üçüncü şahıs nişancı oyun türünün ilki ve en popülerlerinden biri olan Tomb Raider oyunudur.

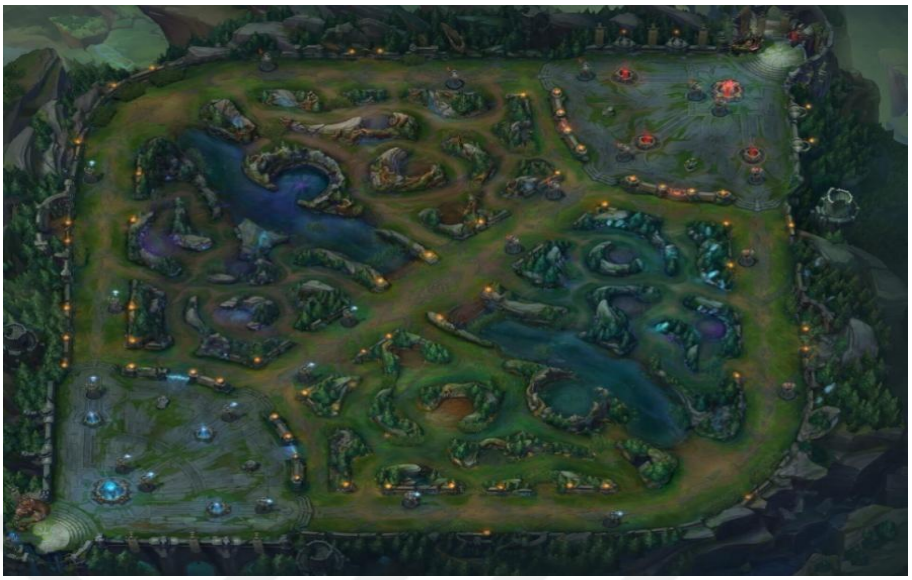
## 1.4. E-SPOR'UN EN ÇOK OYNANAN OYUNU: LEAGUE OF LEGENDS

"League of Legends" oyunu *Riot Games* tarafından geliştirilmiştir. Kısaca "LOL" olarak bilinen oyun 2009 yılında piyasaya çıkmıştır. Oyunun baş tasarımcısı aynı zamanda çok ünlü bir oyun olan Defense of the Ancients (DotA) oyununun tasarımcısıdır.

Tür olarak *çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası* (MOBA; Multiplayer Online Battle Arena) türü strateji oyunudur. League of Legends oyunu, rekabete dayalı, yüksek tempolu bir çevrimiçi rol yapma oyunudur. Oyun her ne kadar bireysel yeteneklerin önemli olduğu bir oyun olsa da temelinde bir takım oyunudur.

*Oynama Biçimi:* tüm mekânların yer aldığı dünya League of Legends evreninde Runeterra olarak adlandırılmaktadır. Oyunda güncel üç farklı harita bulunmaktadır ancak oyun sürekli güncellendiği için bu sayı gelecekte değişebilir. Bahsettiğim üç güncel harita ise: Sihirdar Vadisi, Uğursuz Koruluk ve Sonsuz Uçurum olarak adlandırılmaktadır. "Sihirdar Vadisi" League of Legends oyununun en çok oynandığı ve turnuvaların yapıldığı ana haritadır. Sihirdar Vadisi haritası, Resim 1'de gösterilmiştir.

**Resim 1:** Leauge of Legends Oyunu Sihirdar Vadisi Haritası



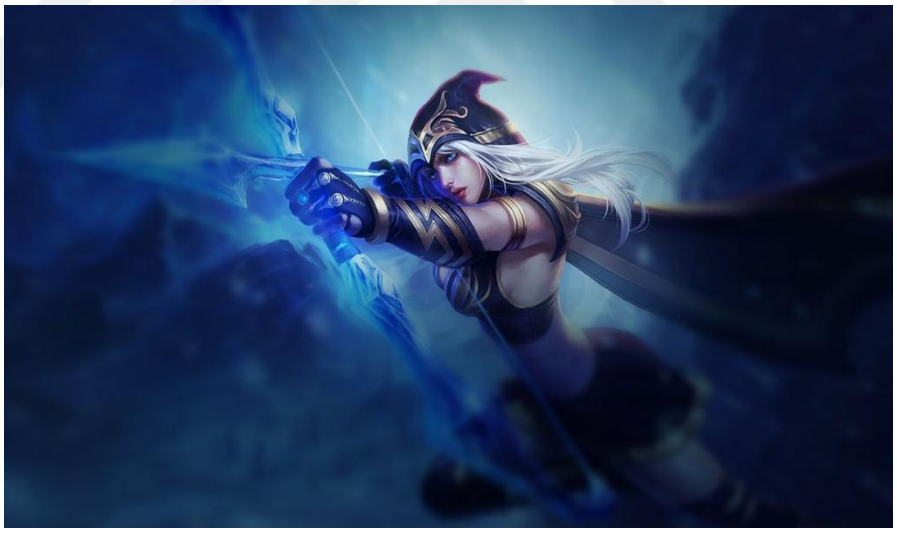
Oyun, klavyedeki belirli tuşlarla ve mouse (fare) ile oynanabilmektedir. Oyun seçilen bir haritada oynanır. Çevrimiçi oyuncularla ya da yapay zekâya karşı oynanabilmektedir. Haritada en fazla beşer kişi olmak üzere eşit sayıda oyuncusu olan mavi renkli takım ve kırmızı renkli takımın savaştığı haritadır. Rakip takımın ana merkezini yok eden takım oyunu kazanır. İki takımın ana üslerini birbirine bağlayan toplam 3 adet koridor bulunmaktadır. Haritada bulunan 3 koridor üzerinden de belli aralıklarla minyonlar gelmektedir. Minyonlar koridor boyunca ilerleyen, yollarına çıkan rakip birimlere veya yapılara otomatik olarak saldıran savaşçı birimlerdir. Minyonlar yakın dövüşçü, büyücü ve kuşatmacı olarak üç türe ayrılmaktadır. Her takım 3 koridor üzerinden gelen minyonları veya düşman şampiyonlarını öldürerek para ve tecrübe kazanırlar. Her koridor üzerinde iki takımında üçer adet kule ve inhibitör bulunmaktadır. Bir inhibitör yıkıldığında, onun bulunduğu koridorda birkaç dakika boyunca süper minyonlar harekete geçer. Daha sonraysa inhibitör yeniden devreye girer ve süper minyonlar ortaya çıkmayı bırakır. Her bir inhibitörü bir kule korur. Kuleler rakip takım oyuncularının kendilerini savunmaları için büyük avantaj sağlamaktadır. Kuleler rakip minyon ile şampiyonlara hasar verir ve ait oldukları takım için Savaş Sisi'nin [1] içinde sınırlı bir görüş sağlar. Bu sebeple oyun içinde rakip takımın kulelerinin yok edilmesi oldukça önemlidir.

[1] Savaş Sisi tüm haritayı kaplayarak takımın görüş alanını sınırlar. Takım kuleleri, minyonları ve totemleri gibi şeyler görüşü korumak için son derece önemlidir.

Rakip takımın inhibitörlerin yıkılması ise karşı tarafın saldırı gücünü artırmaktadır. Koridor üzerindeki kendi kulelerini koruyup karşı tarafın kulesine olabildiğince zarar vermeye çalışırlar.

Koridorların arasında orman bulunmaktadır. Tarafsız canavarlar ve orman bitkileri burada yer alır. En önemli canavarlar Baron Nashor ve ejderlerdir. Bu birimleri yok etmek takım için özgün güçlendirmelerin kazanımını sağlar ve oyunun gidişatını değiştirebilir. Baron'u yok etmek onu kesen takıma ilave saldırı gücü, yetenek gücü, güçlendirilmiş dönüş kazandırır ve yakındaki minyonların gücünü önemli ölçüde arttırır. Ejderler ve ejderhalar, takımının yok ettiği ejderin elementine bağlı olarak özgün ilaveler sunan güçlü canavarlardır. Dört Element Ejderi ve bir Kadim Ejderha vardır (https://tr.leagueoflegends.com/tr-tr/how-to-play/ : 2020).

**Resim 2:** League of Legends oyunu şampiyonlarından "Ashe"



*Şampiyonlar:* Oyunun gerçek hayata paralel bir hikâyesi yoktur. Tamamen hayal ürünü olan karakterlerle hayal ürünü olan bir evrende geçmektedir. Şampiyonların bazıları insan görünümünde ve biyolojik cinsiyetinde, bazıları hayvan görünümünde, bazıları ise tamamen hayali bir cins olarak oyunda varlık göstermektedirler.

**Resim 3:** League of Legends Oyunu Şampiyonlarından "Jax"



Riot Games ekibi oyuna her hafta ücretsiz şampiyonlar, şampiyon rünler, şampiyon kostümleri ekleyerek oyunu güncel ve çekici halde tutuyorlar. Ancak kalıcı şampiyon kilitlerini gerçek para ya da oyunun içinde elde edilen Riot Para ile açmak mümkün. League of Legends işlemcisinin yamalarla ve düzeltmelerle oyuna yenilik ve çeşitlilik katması, yeni öğeler ve şampiyonlar eklemesi oyunun dinamiğini canlı tutmakta ve daha uzun süre oynanabilirlik sağlanmaktadır.

**Tablo 1:** Dünyada 2020 yılında En Çok Oynanan Dijital Oyun Sıralaması

İlk Beş Oyun

| Sıralama | Oyunun Adı | Yayıncı |
|---|---|---|
| 1 | League of Legends | Riot Games |
| 2 | Tom Clancy's Rainbow Six: Siege | Ubisoft |
| 3 | Among Us | InnerSloth |
| 4 | Minecraft | Mojang |
| 5 | Valorant | Riot Games |

**Kaynak:** Newzoo, 2020

League of Legends, 2020 Eylül ayında yapılan araştırmaya göre, Dünyada en çok oynanan oyundur (www.newzoo.com, 2020). Düzenlenen turnuvaların hem çevrimiçi hem de gerçek çevrimdışı izleyici sayısı oldukça fazladır. Tüm dünyada e-spor denildiği zaman akla ilk gelen oyundur. Ülkemizde de oyunun Türkiye sunucusunun 2012 yılında yayınlanmasından sonra, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de hızlıca popüler hale gelmiştir. Oyuna katılımın ücretsiz olması da kullanıcı sayısının hızlıca artması arasındaki en önemli etmenlerden biridir.

# İKİNCİ BÖLÜM

## 2. TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR

Çalışmanın ikinci bölümü "Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Dijital Oyunlar" başlığıyla sınırlandırılmıştır. Çalışmada bakış açısı olarak toplumsal cinsiyet rolleri ve feminist bakış açısı tercih edildiğinden, bu kavramlar açıklanmış ve kuramsal olarak anlatılmıştır.

İkinci bölümün ilk başlığı; "Cinsiyet ve Toplumsal Cinsiyet Kavramları" dır. Bu alt başlıkta toplumsal cinsiyet kavramını net anlamak ve anlatmak için öncelikle cinsiyet kavramı açıklanmıştır. Cinsiyet kavramından sonra toplumsal cinsiyet kavramı tanımlanmıştır. Hemen bir sonraki başlıkta toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenim süreci ile bağlantılı olarak sosyalizasyon olgusu açıklanmış ve cinsiyet rollerinden bahsedilmiştir. Sonraki alt başlıklarda ise toplumsal cinsiyet rollerinin kazanımı ile ilgili kuramsal yaklaşımlar anlatılmıştır. Cinsiyet eşitsizliğine yönelik feminist kuramlar da bu bölüm başlığının son alt başlığıdır.

İkinci bölümün ikinci başlığında ise toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretildiği alan olarak dijital oyunlar incelenmiş ve anlatılmıştır. Hemen sonrasındaki alt başlıkta son olarak dijital oyunlar ve sosyalizasyon ilişkisi incelenmiştir. Son olarak ise League of Legends oyununda cinsiyetçiliğin ve toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretimine değinilmiştir.

## 2.1. TOPLUMSAL CİNSİYET VE TOPLUMSAL CİNSİYET KAVRAMLARI

Cinsiyet, kelime anlamına bakıldığında Türk Dil Kurumu'nda bireye, üreme işinde ayrı bir rol veren ve erkekle dişiyi ayırt ettiren yaradılış özelliği, eşey, cinslik, seks olarak açıklanmaktadır (http://sozluk.gov.tr/ :2020).

Cinsiyet, erillik ve dişilik arasında farklılık gösteren özellikler aralığıdır. Bağlama göre, bu özellikler biyolojik cinsi (yani er, dişi veya erdişi olma durumunu), cinse dayalı sosyal yapıları (cinsiyet rolleri ve diğer sosyal roller dâhil) veya cinsiyet kimliğini kapsayabilir. Cinsiyet doğuştan kazanılan, fizyolojik bir durumdur. Cinsiyet, doğuştandır, bedenseldir, evrenseldir ve fizikseldir. Bireyin kadın ya da erkek olarak mevcut genetik, fizyolojik ve biyolojik özellikleri olarak tanımlanmaktadır. Bu özellikler kadın ve erkek arasında bir eşitsizlik değil, sadece bir cinsiyet farkı yaratmaktadır. Demografik bir kategoridir.

Doğuştan gelen cinsiyetimizin haricinde ek olarak toplumun bizden uygulamamızı beklediği kültürel ve sosyal roller vardır. Bu roller davranış kalıplarını, sorumlulukları, paylaşım düzenlerini, kaynaklara ve ayrıcalıklara erişimimizi de belirler. Bu rol ve yargılar doğuştan gelen biyolojik cinsiyetten farklı olarak kadın ve erkeğin kültürel olarak, toplumun ideal olarak belirlediği kadınlık ve erkeklik rollerinin öğrenim süreçlerini ifade etmektedir. Deaux ve Kite'a göre toplumsal cinsiyet, erkek ve kadınların kişisel özellikleri hakkındaki inançlara verilen kalıplaşmış yargılardır (1993: s.107). Connell'a göre, toplumsal cinsiyet, insanların eril ve dişil olarak üremeye dayalı bölünmesi kapsamında ya da bu bölünmeyle bağlantılı olarak örgütlenmiş bir pratiktir (1998: s.190). Yani cinsiyet gibi doğuştan değil, insanlar tarafından inşa edilen yapay bir olgudur.

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 anlamak için kullanılan bir kavramdır (Sabuncuoğlu, 2006).

Unger ve Crawford (1992), cinsiyeti toplumsal cinsiyetten ayırmanın iki nedenle önemli olduğunu belirtirler. İlkin, cinsiyet ve toplumsal cinsiyetin anlamsal eşitliği, kadın ve erkeğin tutum ve davranışlarındaki farklılığın, biyolojik temelli olduğu inancına götürebilir. Bu tür bir belirlenimci yaklaşım, tıpkı Freudcu kuramlarda olduğu gibi, anatomiyi "yazgı" haline getirerek, tarihsel ve kültürel bağlamı gözden kaçırır. İkincisi, bu iki kavramı ayırmak, yaşamdaki etkilerinin karmaşık biçimlerini çözümlemede yardımcı olabilir. Toplumsal cinsiyet farkları toplumda pek çok düzeyde ortaya çıkar. Toplumsal cinsiyete ilişkin süreçler, bireylerin davranışlarını, düşüncelerini, duygularını ve bireyler arası ilişkileri etkiler. Toplumsal kurumların yapısını belirlemeye yardım eder (Esen, 2020: s. 6).

Toplumsal cinsiyet tamamen biyolojik cinsiyetten bağımsız bir olgu değildir. Toplumsal cinsiyet olgusu, biyolojik cinsiyetlerinin kültürel yapılandırılması, kültürel olarak karakterize edilmesi anlamına gelmektedir ve biyolojik cinsiyetle iç içe geçmiş bir kavramdır. Biyolojik farklılıklara ideolojik olarak yüklenen anlamlar ve değerler, toplumsal cinsiyet rollerini ve pratiklerini oluşturur. Bu sebeple toplumsal cinsiyetin algılanışı yek değildir ve toplumdan topluma, ekonomik, kültürel ve politik farklılıklar içerir. Kültürel olgular zaman zaman dönüşüme uğrayabilir ya da tamamen yok olabilir. Kültürel bir olgu olan toplumsal cinsiyet kavramı içinde kabul gören pratikler de zaman içerisinde değişebilir ya da aynı toplumun bireyleri tarafından artık kabul görmeyen davranış kalıbına dönüşebilir. Dolayısıyla toplumsal cinsiyet değişken bir olgudur.

Toplumsal cinsiyet, toplumda kadınlardan ve erkeklerden beklenen ya da beklenmeyen standartlaşmış pratiklerin bütününe verilen addır. Erkek ve kadın 'olma' durumuna yüklenen anlamların tümü toplumsal cinsiyet rollerini oluşturur. Toplumsal cinsiyet algısı her ne kadar toplumdan topluma değişiklik gösterse de bazı keskin hatlarla çizilmiş, tüm dünyada kabul görmüş kalıplara sahiptir.

Toplumsal cinsiyet, biyolojik olmayan düzende, davranışları, değerleri ve amaçları "kadınsı" ya da "erkeksi" olarak sınıflandıran olguların tümüdür. Illich'in (1996) tanımıyla, toplumsal cinsiyet, kadın ve erkekleri "aynı şeyi" söylemek, yapmak, istemek ya da kavramaktan alıkoyan ortam ve koşullar altında, onları birbirinden ayıran, büyük ölçüde yerel ve zamansal ikiliğe işaret eder.

Toplumsal cinsiyet ve toplumsal cinsiyet kavramı ile ilgili çalışmaların tarihsel süreci incelendiğinde, 1970'lerden itibaren üç önemli aşama kaydedildiği gözlemlenmektedir. Birinci aşama; cinsiyet farklılıklarının (kadın- erkek), bireylerin biyolojik özelliklerinden kaynaklandığına vurgu yapılan aşamadır. İkinci aşamada ise; öğrenilen toplumsal rollere ve toplumsallaşmaya vurgu yapılmıştır. Üçüncü ve son aşamada ise toplumsal cinsiyetin bütün sosyal sistemlerde merkezi rolünün fark edilmesidir (Ecevit, 2011: s.4). Bir sonraki başlıkta ikinci ve üçüncü aşamada araştırılan ve vurgulanan rol ve toplumsal cinsiyet rolleri kavramları açıklanmıştır.

### 2.1.1. Toplumsal Cinsiyet Rolleri

Sosyal yaşamda kadın ve erkeğe, toplumsal cinsiyet bağlamında kadınlık ve erkeklik özellikleri olarak bazı özellikler atfedilir. Bu özellikler stereotipleşmiştir. Rol kavramı ilk önce 1934 yılında G.H Mead tarafından kullanılmış daha sonra R. Linton'un 1936 yılında yayınladığı *The Study on Man: An Introduction* kitabından sonra, sosyolojinin anahtar sözcüklerinden biri olmuştur.

Tan (1979) toplumsal cinsiyet rollerini: *belli bir toplumsal duruma ilişkin olarak beklenen davranışlar veya belli bir toplumsal durumdaki kişiden beklenen işlemlerle onun gerçek edinimlerinin toplamı veya belli bir toplumsal duruma ilişkin gerçek davranış kalıpları ya da beklenen davranış kalıpları* gibi birbirinden farklı ifadelerle tanımlamıştır. Tanımlamaların hepsi bireyin, toplumun beklediği kalıba uyma, davranış biçimine bürünme, "rol yapma" durumunu vurgulamaktadır.

Rol, örgütlü sosyal bir yapı içinde bireyin bulunduğu pozisyonu, bu pozisyonla ilgili sorumlulukları, ayrıcalıkları ve diğer pozisyonlardaki insanlarla etkileşimi yönlendiren kuralları gösterir. Annelik, babalık, öğretmenlik, askerlik gibi farklı

rollerden söz edilebilir. Kadınlara ve erkeklere verilen farklı roller ise toplumsal cinsiyet rolleri olarak bilinir. Kadınların ve erkeklerin, toplumun yazdığı "senaryoya" bağlı kalarak "rollerini oynamaları" beklenir. Toplumsal cinsiyet rolleri terimi, cinsiyet kalıp yargılarını ya da toplumun belirlediği cinsiyet farklılıklarını yansıtmak üzere kullanılır. Daha özelde, bu terim geleneksel olarak kadınla erkekle ilişkili olduğu kabul edilen rolleri ifade eder (Pehlivan, 2017: s.500).

Toplumsal cinsiyet olgusu her ne kadar kültürden kültüre değişen bir olgu olsa da evrensel olarak kabul görmüş beli başlı kadınlık ve erkeklik özellikleri vardır. Kadınlık ve erkeklik olarak, toplum tarafından kadın ve erkek cinsine atfedilen toplumsal cinsiyet algıları hakkında araştırma yapan Best ve William, dünyadaki tüm kıtalardan 25 ülkede yaptıkları araştırmanın sonucunda ortaya çıkan toplumsal cinsiyet stereotipleri erkeksi (eril) özellikleri: " hareketli, dominant, zalim, maceracı, bencil, kararlı, agresif, enerjik, düzensiz, hırslı, girişimci, tembel, kibirli, güçlü, mantıklı, iddialı, inatçı, gürültülü, otokritik, acımasız, özgün, kendini beğenen, mizahi, açık düşünceli, bağımsız, kaba, becerikli, özgüvenli, girişken, cesur ve yaratıcı" olarak tasvir edilirken, kadınsı (dişil) özellikleri : "yapay, feminen, kibar, sevgisini gösteren, hassas, batıl inancı olan, kaygılı, uysal, konuşkan, cazibeli, mütevazı, zayıf, çekici, ılımlı, meraklı, zevkli, bağımlı, seksi, hayalperest, utangaç, duygusal, merhametli, korkak, itaatkar" (Ember, 2004: s. 14) olarak belirtmiştir.

Her toplumda kadınlara ve erkeklere "ait" olduğu düşünülen kalıp yargılar, cinsiyet rolleri bulunmaktadır. Yukarıdaki paragrafta Best ve William'ın araştırması sonucunda kadına ve erkeğe atfedilen rollerden evrensel ve kalıplaşmış olanları görmekteyiz. Bu kalıp yargılar, toplumda kadın erkek eşitsizliğinin ortaya çıkmasının en önemli nedenlerinden biridir. Yapılan bazı araştırmalar (Kılıç vd., 2013) bireylerin birbirine olan davranış ve tutumların bu roller çerçevesinde şekillendiğini göstermiştir. Hatta ebeveynlerin çocuklarına karşı olan tutumlarının, çocuğun cinsiyetine göre değiştiği sonucuna ulaşmıştır.

Yukarıda bahsedilen toplumsal cinsiyet rolleri her ne kadar evrensel gibi görünse de kadınsılık ya da kadınlık, erkeksilik veya erkeklik tümüyle toplumsal ve kültürel hadiselerdir. Birbirinden değişik zaman ve yerlere göre farklılık

gösterebilmektedir. Herhangi bir coğrafyada yaşayan bir topluluk ya da toplumun kadın ve erkekten beklediği roller, diğerlerininki ile birbirini tutmayabilir. Bu, kültürün habercisidir (Bingöl, 2014: s.109).

Tarihsel süreç boyunca kadın ve erkeğin bazı alanlara ait kılınması, yaşanılan dönem ve toplumsal yapı, kadın ve erkeğin sosyal işlevini belirlemektedir. Kadın ve erkeğin sosyal rollerinin belirlenmesi cinsler arasındaki hiyerarşik düzenin de belirlenmesinde önemlidir (Demez 2005: s.29). Toplumsal cinsiyet rolleri bu düzende, kadın erkek eşitsizliğinin yeniden üretilmesinde başrolü oynamaktadır.

Yine yapılan araştırmalar bağlamında, bireylerin, bu cinsiyet rollerini çok erken yaşlarda, çeşitli yollarla benimsediğini, içselleştirdiğini, öğrendiğini söyleyebiliriz. Kadın ve erkek rollerinin fark edildiği ve cinsiyetleri ayrıştırma sürecinin başladığı ilk toplumsal kurum olan aileye bu okul öncesi süreçte eşlik eden diğer toplumsallaştırma aracıları da (televizyon, yaşıt grupları, anne baba dışındaki diğer yetişkinler) bu süreci desteklemektedir (Esen, 2020: s.10).

Cinsiyet rollerinin cinsiyetler ile bu kadar iç içe geçmesi, bu kadar kolay kabul görmesi, gelişmesi cinsiyet rolleri ile ilgili yapılan araştırmaların temel sorusudur. Cinsiyet rollerinin öğrenilmesi ve içselleştirilmesi hakkında yapılan araştırmalar hala devam etmektedir. Cinsiyet rollerinin nasıl geliştiği, öğrenildiği, yeniden üretildiği ile ilgili kuramsal yaklaşımlar bulunmaktadır. Bu yaklaşımlardan birkaçından sonraki başlıklarda detaylı olarak bahsedilmektedir.

### 2.1.2. Sosyalizasyon Olgusu ve Sosyalizasyon Sürecinde Cinsiyet Rolleri

Sosyalizasyon, bir diğer adıyla toplumsallaşma, bireyin, içinde doğduğu toplumun etkin bir öznesi durumuna gelebilmek için, o toplumun tarihsel olarak oluşturduğu özdeksel ve tinsel birikimi öğrenmesi/benimsemesi sürecidir. Bu süreç aracılığıyla birey, toplumdaki davranış kalıplarını, kültürel değerleri ve normları içselleştirerek benlik ve kişilik kazanır. Oldukça karmaşık olan ve aslında yaşam boyu devam eden bu süreçte toplumsal yapıyı oluşturan her kurum, bireyin toplumsallaşmasında az ya da çok pay sahibidir (Esen, 2020: s. 1).

Bireyin içine doğduğu ilk toplumsal kurum olan aile, ilk sosyalizasyon sürecinin yaşandığı etkileşim ortamıdır. Çocuk, toplumsal düzenin sağlanması ve devam ettirilmesinde önemli bir araç olan sosyalizasyon sürecine aile kurumu içinde tanık olmaya başlar. Toplumsal dengenin bozulmaması için, toplumun yeni üyeleri olan bireylerin, kabul görmüş davranış kalıplarını içselleştirmesi gerekmektedir. Bu sebeple aile bireyleri içinde bulundukları toplumun yaşam biçimlerini, kalıp yargılarını, inanışlarını günlük yaşamın doğal akışı içinde çocuklara öğretir. Oyunlar da bu doğal akışın öğelerinden biridir.

Sosyalizasyon, toplumsal ve kültürel olanın tüm nesillere aktarılmasına olanak sağlayan bir süreçtir. Bu süreç, diğer bireylerle karşılıklı etkileşim kurma süreci olduğu için toplumdan topluma farklılıklar gösterebilen ve kendi içinde dinamiği olan bir yapıdadır. Toplumsallaşma olgusunun bittiği bir eşik yoktur, ölene kadar devam eder.

Toplumda bireye toplumsal olarak kişilik kazandırmayı amaç edinmiş toplumsallaşma olgusu, toplumsal gelişme ve değişme için önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır. Bu araç, bireylerin toplum içerisinde diğer bireylerle ilişkilenmesini ve bireylerin bir arada yaşamalarını teşvik etmekte bu bağlamda da toplumsal yaşamı hareketlendirmektedir. Söz konusu hareketlenmenin en önemli sonuçlarından birisi de toplumsal değerlerin gelişmesi ve kültürün gelecek kuşaklara aktarılması, toplumun ve kültürün devamının sağlanması şeklinde öne çıkmaktadır (Çambay, 2015: s.239).

Çocuğun aile içinde deneyimlediği her bir fiziksel ve mental olay, sosyalizasyon sürecinin parçasıdır. Bu sosyalizasyon sürecinin en önemli bileşenlerinden birisi, cinsiyet rollerinin öğretilmesi ve öğrenilmesi ile ilgilidir.

Çocukların cinsiyet kimliklerini ve bu kimliklerin içerdiği anlamları öğrenmeleri, toplumsallaşma sürecinde gerçekleşir. Başka türlü söylersek, cinsiyet rolü toplumsallaşması, genel toplumsallaşma sürecinden ayrı düşünülemez. Çünkü bireyin ilk ayırdına vardığı ya da kendisine ilişkin olarak edindiği ilk bilgi, cinsiyet bilgisidir. Ayrıca, kendisinin dışında, yakın çevresinin ve etkileşime girdiği diğer insanların kişiye ilişkin olarak bilebildikleri ilk ve en temel gerçeklik, anatomisi/fizyolojisi nedeniyle, cinsiyet bilgisidir. Cinsiyet rollerinin öğrenilmesi, bu bilgi dolayısıyla gerçekleşir (Esen, 2020: s.1).

Bir önceki paragraflarda belirtildiği üzere sosyalizasyon, ailede başlayıp hayat boyu devam eden dinamik bir süreçtir. Aile kurumunun dışında okul, arkadaş grupları, kamusal alanlar, dijital oyunlar, medya aygıtları da sosyalizasyonun unsurlarındandır.

### 2.1.3. Toplumsal Cinsiyet Rolleri ile İlgili Kuramsal Yaklaşımlar

Çocuk yaşlarda temeli atılan, toplumsal cinsiyetin varlığının devamlılığını sağlayan cinsiyet rollerinin, öğrenme ve gelişme süreçleri hakkında çeşitli kuramlar bulunmaktadır. Ancak bu kuramlar arasından 5 temel kuram göze çarpmaktadır. Bunlar;

- Biyolojik Kuram
- Sosyal Öğrenme Kuramı
- Bilişsel Gelişim Kuramı
- Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı
- Psikanalitik Kuram'dır.

Yukarıda bahsedilen beş kuram, toplumsal cinsiyet rollerinin kazanımıyla ilgili literatürde en çok bahsedilen ve atıf alan kuramlardır. Her bir kuram alt başlık olarak incelenmiş ve detaylandırılmıştır.

### 2.1.3.1. Biyolojik Kuram

Biyolojik kuramın savunucuları, kadınlar ile erkekler arasındaki davranış farklılıklarını, biyolojik ve psikolojik farklılıklara dayandırır. Bu kurama göre kadınlar ve erkekler rollerini biyolojik özelliklerine göre üstlenmektedirler.

Buss, kadın ve erkeğin doğuştan gelen özellikleri vasıtasıyla farklı zorluklarla yüzleştiğini ve bu sayede toplumsal rollerinin birbirinden farklı biçimlendiğini ifade etmektedir Her iki cinsin yaşam koşullarına adapte olma biçimi toplumsal olarak üstlendikleri rol bağlamında belirleyici olmaktadır (Buss, 1995: s.164). Kadınlar üreme, çocuk doğurabilme yeteneğinin sonucu olarak insanoğlunun komün yaşamaya başladığı ilk dönemlerden beri yaşanılan alandan sorumlu, yaşanılan alana, çocukla birlikte ait olmuştur. Bu sebeple erkek de yaşam alanının dışına, avcılık ve toplayıcılığa, doğa ve çevre mücadelesine layık görülmüştür. Yani kadının ve erkeğin biyolojik özellikleri, yaşam koşullarına adapte olma şekli aynı zamanda toplumsal cinsiyet rollerinde de aynı paralellikte belirleyici olmaktadır.

Biyolojik kuram savunucularına göre, tüm psikolojik olaylar bir şekilde beynin ve sinir sisteminin etkinliği sonucu ortaya çıkmakta, davranış ve beden ile beyin ve sinir sistemi arasında güçlü bir bağlantı olduğu iddia edilmektedir. Biyolojik kuramın savunucuları, toplumsal cinsiyet farklılıklarına tarih boyunca pek çok değişik açıklama getirmiştir. Örneğin, annelik içgüdüsünün beynin bir bölümünde ya da üreme organlarında yer aldığı; ya da bir erkeğin, erkeklik hormonlarından ötürü mimarlık, mühendislik ve sanatta kadınlara kıyasla daha başarılı olduğu biyologlar tarafından ileri sürülen varsayımlardan bazıları olmuştur. Beyin yapısını temel alan biyolojik yaklaşımlar, kadın ve erkeğin beyin yapılarının farklı olduğunu ve bu durumun bilişsel işlevlerde farklılaşmaya yol açtığını ileri sürmektedir. Son yıllarda yapılan bilimsel çalışmalar da kadın ve erkeklerin beyin işlevleri arasında bazı farklılıkların olduğu ortaya koymuştur. Ayrıca kadın ve erkek beyninin yapısal, fizyolojik ve biyokimyasal olarak bazı farklılıklar gösterdiği de bilinmektedir (Keskin ve Ulusan, 2017: s.51).

Biyolojik kuramın kadın ve erkek arasındaki farklılıkların sebeplerine ilişkin diğer bir savı kadınların çocuk doğurabilmeleri ancak erkeklerin doğurma yetilerinin olmamasıdır. Üreme kabiliyetiyle, insan yaşamının ilk yıllarında hayatta kalma ve dış mücadeleden sorumlu olma, mücadele etme gibi sorumlulukları erkeğe iten kadınlar, barınma alanının işleri, çocuğun bakımı gibi sorumlulukları da kendileri üstlenmişlerdir. Ancak çocuk doğurmak, ebeveyn olmak gibi kavramlar hem teknolojinin hem de tıp biliminin ilerlemesiyle, günümüzde mucize ve gizem olmaktan çıkmıştır. Kadının sadece ücretsiz emeğin olduğu evde değil, ücretli emeğin olduğu iş hayatında da aktif olması, doğum kontrol yöntemleri, ekonomik açıdan yapılan aile planlaması gibi sebeplerden ötürü kadının ait olduğu tek yer ev olmaktan çıkmıştır. Sosyal hayatta yaşanan değişimler, sadece kadının rolünü değil, erkeğin rolünü de etkilemiştir. Günümüzde erkeklerin hayatta kalmak, beslenmek için kas gücüne neredeyse hiç ihtiyacı kalmamıştır.

Ancak biyolojik kuramın önemli varsayımlarından biri de toplumsal cinsiyet farklılıklarının, kadın ve erkek arasındaki psikolojik farklılıkları da kapsamasıdır. David Buss, kadınlar ve erkekler arasında kesin bir psikolojik ayrıma dikkat çeker. İki cinsiyet arasındaki psikolojik farklılıkları evrimsel psikoloji yaklaşımı ile açıklar. Evrimsel psikoloji temel olarak organizmaların hayatta kalma, üreme ve gelecekte hayatta kalıp üreyebilecek bir soy bırakma potansiyellerini en yükseğe çabasında olduklarını iddia etmektedir. Bu yaklaşıma göre kadın ve erkekler, evrim tarihi boyunca birbirlerinden farklı uyum sorunlarıyla karşılaşmış; yaşanan bu sorunlar iki cinsiyet arasındaki farklılıkları belirlemiştir. Örneğin, kadınlar kaynakların kısıtlı olduğu zamanlarda, doğurma yetisi sayesinde insan neslinin devamlılığını sağlamış; dolayısıyla başarılı şekilde doğaya uyum sağlamıştır. Tarih boyunca kadınlar en akılcı mücadele stratejisi olarak, gereksinim duydukları kaynakları sağlayan erkekleri eş olarak seçmiş; erkekler ise bir kadınla beraber olabilmek için kaynaklarını (yiyecek, güvenlik, para) ve sosyal statülerini arttırmaya çalışmıştır. Biyolojik kurama göre Buss tarafından çerçevesi çizilen evrim sürecinin sonucu olarak farklı uyum sorunları ile karşı karşıya kalan ve mücadele eden kadınlar ve erkeklerin psikolojik olarak aynı olmaları mümkün değildir (Keskin ve Ulusan, 2017: s.53).

Kadın erkek arasındaki farklılıkların biyolojik faktöre bağlanması, mütemadiyen erkeklerin üstün olduğunu kabul etmektir. Bu görüş kadınların bir adım geride kalmasının normalleşmesi riskini taşır. Çünkü bireylerin seçemediği, doğuştan gelen biyolojik bir zorunluluktan ötürü iki cinsiyet arasındaki sosyal eşitliğin imkânını ortadan kaldırır.

#### 2.1.3.2. Psikanalitik Kuram

Freud'un Psikanalitik kuramı, toplumsal cinsiyetin varlığı ve gelişimi üzerine ortaya atılan ilk kuramlardan biridir. Kuram 20. yüzyılın başlarında geliştirilmiştir. Bu kuram, cinsiyet rollerinin gelişiminde, bireylerin anatomik ve biyolojik özelliklerini temel alır.

Freud'un toplumsal cinsiyetin oluşmasına ilişkin kuramı, libido kavramlaştırmasına dayanır. Libido, biyolojik ve toplumsal cinsiyeti organize eden, biyolojik temeli olan cinsel enerjidir. Freud, libidoyu erkek cinsel organını merkeze alarak *(phallocenl- ric)* açıklamıştır (Dökmen, 2012: s.42)

Freud'a göre toplumsal cinsiyet rollerindeki farklılıklar biyolojik ve psikolojik farklılıklardan kaynaklanmaktadır. Freud'a göre bireyler, çocukluktan yetişkin olana kadar, beş evrede psikoseksüel gelişimlerini tamamlamaktadırlar: Bu evreler; Oral, anal, fallik, la-tent ve genital dönem olarak adlandırılır. Buna göre toplumsal cinsiyetin kazanılmasına ilişkin üç dönem bulunmaktadır. Bu dönemler, çocukların cinsiyetler arasındaki farklılıkların farkında olmadıkları dönem, farklılıkları anlamaya başladıkları dönem ve ödipal dönem olarak belirtilmektedir (Fast, 1993, akt. , Dökmen, 2010).

İlk dönem doğumdan itibaren başlar ve oral ile anal dönemi içerir. Erkek çocukları hayata erkek anatomisiyle başlarlar. Erkek çocuklarının libidoları, erkek cinsel organıyla bağıntılıdır. Erkek çocukları doğuştan penise sahip oldukları için erkektirler.

Ancak kız çocukları çift cinsiyetlidir. Kız çocuklarının vajinasında bulunan klitoris, erkeklik organı olarak nitelendirilir. Libido klitorisle ilişkilendirilir, bu nedenle libido erkektir. Yani doğumdan sonra, yaşamın ilk yıllarında tüm insanlarının cinsiyetinin erkek olduğu için dolayısıyla toplumsal cinsiyetin de erkek olduğu sonucu çıkarılabilir. Bu dönemde beslenmede anneye bağımlı olan çocuk annesini kendisinden ayrı görmez ve anneye derin bir sevgi besler.

İkinci dönem çocuğun 18 ve 24 aylık dönemlerinin arasında başlamaktadır. (fallik dönemde) Bu dönemde çocuklar için, kadın ile erkek arasındaki farklar belirginleşmeye başlamaktadır. Çocukların cinsel kimlikleri ise 5 yaş civarı oluşur. Freud'a göre, yine erkeklik merkezdedir ve sevgi objesi yine annedir. Çünkü çocuklar yalnızca bir cinsiyeti bilirler o da erkek cinsiyeti (Dökmen, 2010: ss. 43-44). Freud' a göre ikinci dönemde çocuklar biyolojik cinsiyetin varlığının ve farkının farkındadır. Çocuklar penise sahip olmak ya da olmamak bir ölçüttür. Kız çocukları penisin yokluğunu eksiklik olarak görüp, kendisi gibi eksik olan anneden uzaklaşır ve sevgisini babaya yöneltirler.

Ödipal dönem olarak adlandırılan üçüncü dönem, toplumsal cinsiyet rolü ediniminin son basamağıdır. Kız çocukları kendilerini anneleriyle, erkek çocukları ise babalarıyla özdeşleştirmektedir. Çocukların anne ve babalarıyla olan çatışmanın çözülmesiyle, bu dönemde *süper ego* gelişir. Çocuklar kendilerini denk gördükleri ebeveynlerinin sergiledikleri rolleri gözlemlemeye ve taklit etmeye başlar.

Bu kuramın sahibi Freud'a göre anatomi kaderdir. Cinsiyet ile ilgili olan her şeyi, erkek cinsel organını merkeze alarak açıklamaya çalışmıştır. Bu sebeple birçok psikanalist tarafından da ağır eleştirilere maruz kalmıştır. Bu kurama göre toplum hayatı içinde edinilen tecrübelerin, çocukluktan itibaren tanık olunan olayların ve maruz kalınan durumların toplumsal cinsiyet rolleri kazanımında herhangi bir etkisi yoktur. Bu durumda oyunların da çocukların, gençlerin ya da yetişkin bireylerin üzerinde, toplumsal cinsiyet rolleri açısından herhangi bir etkisi bulunmamaktadır. Çünkü zaten bu olgu doğuştan gelen cinsiyetle birlikte edinilmiştir. Toplumsal cinsiyet rollerinin temsilinin, yeniden üretiminin ya da pratik haline gelmesinin de önemli

olduğu söylenemez çünkü bu öğretiler anatomiye dayandırılmaktadır. Bu kuram çerçevesinde baktığımız zaman yeni medyada, dijital oyunlarda üretilen negatif söylemlerin ve risklerin bireyler açısından herhangi bir olumsuzluğu yoktur çünkü sosyolojik değil anatomik bir edinimdir.

#### 2.1.3.3. Sosyal Öğrenme Kuramı

Bandura ve Mischel tarafından geliştirilen sosyal öğrenme kuramı, toplumsal cinsiyete ilişkin davranışların, rollerin sonradan kazanıldığını ve öğrenildiğini savunmaktadır. Sosyal öğrenme kuramında genetik faktörler göz ardı edilemez ancak rollerin yönelim ve öğrenilmiş davranış olduğunu savunur. Bu açıdan baktığımızda psikanalitik kuramın zıttı olduğunu söyleyebiliriz. Bu kuramda çocuklar için, pasif oldukları "biyoloji kaderdir" ilkesi değil, aktif oldukları "aile kaderdir" ilkesi geçerlidir. Çünkü çocuklar öğrenmeye en yakın çevresi olan ailede başlamaktadırlar. Çocuğun cinsiyet gelişiminin temelinde aile hayatı etkindir. Bu sebeple, çocuğun cinsiyet rolleri oluşumunda, ailenin toplumsal cinsiyet rolleri ile olan ilişkisi çok önemlidir.

Kız ve erkek çocukları, kadınlık ve erkeklik rollerini ebeveynlerinden ve içinde bulunduğu sosyal çevreden görerek taklit eder ve öğrenmektedir. Bu cğmşeden çıkan sonuç, kadınlık ve erkeklik rollerini öğrenilmiş farklılıklar oluşturur ve yapaydır. Sonradan kazanılır. Yani çocuklar ebeveynlerini "örnek alır" ve bu davranışları taklit ederek içselleştirir ve kendi toplumsal cinsiyet rolü oluşumunun ilk adımını atmış olur.

Sosyal öğrenme kuramının doğruluğu peşinen kabul edilen beş önermesi vardır (Lott ve Maluso, 1993). Bunlar;

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. Bireyler güdüsel faktörler ve durumlardan etkilenir ya da onları etkiler.

4. Eğer uygulama fırsatı varsa yeni tepkiler kazanılabilir.
5. Davranış eğer olumlu sonuçlara yol açıyorsa kazanılır ve sürdürülür.

Sosyal öğrenme kuramına göre, kadın ve erkek için olan toplumsal rol kalıpları, çocukluktan itibaren öğrenilmeye başlanır. Bu kuramda öğrenme süreci olarak özellikle iki öğrenme sürecinin üzerinde durulur (Bandura, 1997):

1. Edimsel Koşullama
2. Model Alma ve Taklit

Edimsel koşullama, ödüllendirilen ya da pekiştirilen davranışın gelecekte tekrarlanma olasılığının artması demektir. Cinsiyet rolüne uygun davranan çocuğun davranışından dolayı ödüllendirilmesi ya da takdir edilmesi davranışın tekrarlanmasına yol açarken, cinsiyetine aykırı rol sergileyen çocuğun davranışının ödüllendirilmemesi hatta cezalandırılması çocuğun o davranıştan kaçınmasına yol açmaktadır. Ev içinde temizlik yapmak, kız çocukları için uygun görülürken, erkek çocukları için uygun görülmez. Ev içinde ücretsiz emek gerektiren işlere (yemek yapmak, temizlik yapmak vb.) dâhil olmak, kız çocukları için takdir görme sebebidir. Erkek çocuklarının bu yöndeki davranışları pekiştirilmez. Ailede ebeveynler, okulda öğretmenler, rol model alınan diğer yetişkin bireyler bu davranışlara cinsiyete göre verdikleri tepkilerle çocukların cinsiyet rolleri öğrenmesinde etkili olmaktadırlar.

Model alma ve taklit ise çocuğun gözlemlediği figürleri kendine model olarak alması ve bu figürlerin davranışlarını taklit etmesi yoluyla kazanmasıdır. Bu figürler anne, baba, öğretmen, komşu, kuzen, arkadaş, film kahramanı, beğenilen herhangi bir birey vb. olabilir. Bu sebeple çocuğun çevresindeki her bireyin davranışı, maruz kaldığı her söylem oldukça önemlidir.

Basow'a göre çocuklar her zaman çok belirgin olarak ödül veya cezaya maruz kalmadan, sadece izleyerek, dışarıdan gözlem yaparak bile öğrenmektedirler. Sadece iki cinsiyeti de gözleyerek, nasıl davranıp davranmayacaklarına ilişkin bir fikre sahip olmaktadırlar. Model olarak aldıkları kişileri veya hemcinsi olan ebeveyni taklit

etmektedirler. Basow, sosyal öğrenme teorisine, çocukların sadece gözlemleyerek bile toplumsal cinsiyet rollerini kazandıklarını katmıştır ve çocukların çok küçük yaşlardan itibaren cinsiyete özgü davranışları gözlemleye başladıklarını ifade etmiştir. Doğumdan sonraki ilk yılın sonunda bu davranışın var olduğu, birçok çocukta da iki veya üç yaşında başladığını gözlemlemiştir (Arslangiray, 2013: s. 41).

Sosyal öğrenme kuramında çocuğun cinsiyet gelişiminde tek etmen aile değildir. Çocuklar arkadaşlarından, arkadaşları ile oynadığı oyunlardan, medya ve kitlesel iletişim cihazlarından etkilenerek, gözlem yaparak kendisini tanımakta ve cinsiyet gelişimini sağlamaktadır. Günümüzde medya ve kitlesel iletişim cihazları da çocuğun model alması açısından çok önemli bir rol üstlenmektedir Yeni medya araçlarında egemen ideoloji yeniden üretildiğinden, yeni medya aygıtlarının iletilerine sık maruz kalan çocuklar, cinsiyet stereotiplerini de öğrenmiş olacaklardır.

Sosyal öğrenme kuramına göre, cinsiyet rol beklentilerinin çok açık olarak tanımlandığı ve katı bir şekilde uygulandığı toplumlarda bir cinsiyetteki tüm modellerin davranışları arasında büyük tutarlılık vardır. Bu tutarlı modellerin varlığı ve uygun davranışın pekiştirilmesi sonucunda geleneksel cinsiyet rolleri bir kuşaktan diğerine aktarılarak sürdürülmektedir. (Dökmen, 2010: s. 62).

Yeni medya aygıtları, günümüzde sosyalleşmenin en önemli araçlarından biri haline gelmiştir. Şehir yaşantısında çocuğun sokakta oynama şansı kısıtlanmış, sosyal çevresi dar alana sıkışmıştır. Çocuklar bu sebeple oyun oynama ihtiyaçlarını dijital olarak gidermektedir. Dijital oyunların çevrimiçi ve sanallık özelliği sayesinde, oyuncular aynı anda farklı yerlerden internet bağlantısı sayesinde oyuna dahil olabilmekte ve aynı tecrübeyi paylaşabilmektedir. Dijital oyunlar, dijital oyunlardaki oyuncular, oyuncuların kullandığı dil, oyuncuların oynayış biçimi ve geliştirilen söylemler de çocuklar tarafından figür olarak alınıp, taklit edilip tekrarlanarak cinsiyet rolü edinimine katkı sağlayabilmektedir. Dijital oyunlar da egemen kültürün ürünü olduğu için, temsil ettiği ideoloji egemen ideolojidir. Erkeklere yakıştırılan şiddet öğelerini hem gerçek hayatta hem de dijital oyunlarda gören erkek çocukları, şiddeti ‘erkek’ olmanın bir gereksinimi kabul edecek ve cinsiyet rolü olarak öğrenecektir.

Sosyal öğrenme kuramı psikanalitik kuramın tam karşısına konumlanan ve çevrimiçi risklerin öğrenilen gerçek riskler olduğunu savunan bir kuramdır.

#### 2.1.3.4. Bilişsel Gelişim Kuramı

Toplumsal cinsiyetin gelişimini açıklayan bir diğer kuram olan Bilişsel Gelişim Kuramı, Kohlberg tarafından oluşturulmuştur. Bilişsel gelişim kuramına göre çocuklar, kendi cinsiyet rolü seçimlerine aktif bir biçimde katılırlar. Çocuklar kadın kategorisine mi erkek kategorisine mi ait olduklarını anladıktan sonra, kendi cinsiyet rollerini biçimlendirmeye başlayacaklardır.

Bilişsel Gelişim Kuramı, Jean Piaget'nin, çocukların hayatları boyunca bir seri basamağa bağlı kalarak hareket ettikleri teorisine dayanmaktadır. Buna göre, Kohlberg, bireylerin bu basamakları tırmandıkça toplumsal cinsiyet rollerinin oluştuğunu savunmaktadır. Kuramın temeli, çocukların dünyayı nasıl anlamlandırdıklarına dayanmaktadır. Kurama göre çocukların basamak atlamalarının yolu, kendi cinsiyetlerine ilişkin rolleri öğrenmeleridir (Arslangiray, 2013: s. 42).

Bilişsel yaklaşımın temel sayıltısına göre, insanların bilişsel tutarlılığa ihtiyacı vardır; bu ihtiyaç, kendilerine ve dünyaya ilişkin tutarlı ve dengeli bir görüş oluşturmayı ve sürdürmeyi istemelerine yol açmaktadır. Çocuklar için bu tutarlılığı sürdürmenin bir yolu, nasıl en uygun kız ya da erkek olunduğunu bulmaktır. Kız olduğunu anlayan bir çocuk kadınsı nesne, etkinlik ve davranışları; kendini erkek olarak tanımlayan bir çocuk da erkeksi nesne, erkeklik ve davranışları tercih etmeye başlayacaktır. Bu kuram, sosyal öğrenme kuramının tersine, çocuğun kadınsı ya da erkeksi olmayı istemesinin nedeninin diğerleri tarafından ödüllendirilmesini değil, kendisinin bir kız ya da erkek olarak kimliklenmesi olduğunu ileri sürer (Pehlivan, 2017: s. 505).

Kohlberg'e (1968) göre çocukların bu rollerin gelişimini kavramalarının üç yönü bulunmaktadır. Bunlar aşağıdaki şekilde ifade edilebilir (Akt. Arıcı, 2011):

1. Çocukların toplumsal cinsiyet rolleri, evrensel fiziksel özellikleriyle tanımlandığından, evrensel gelişimsel bir değişime uğrar.

2. Toplumsal cinsiyet rolleri, yaşam boyunca adım adım gelişir

3. Cinsiyet rollerindeki gelişimsel değişmeler, cinsiyet rolü tutumlarının ve değerlerinin değişiminin temelini oluşturur.

İlk olarak, çocuklar biyolojik cinsiyetlerinin farkına varırlar. Kendilerini iki yaşından itibaren kız ya da oğlan olarak sınıflandırırlar. Belirli fiziki özelliklerle, hemcinsleriyle bağlantı kurarlar. Bu bağlantılar bağlamında kendi cinsel kimliklerini oluştururlar. Çocuk artık kız ya da oğlan olduğunu benimsemiştir ve cinsiyet rolü kazanımı için hazırdır. Kendi cinsel kimliklerini bir defa benimsedikten sonra, artık gelecekteki tutumlarını biçimlendirecek olan yapıyı kavramış olurlar.

Kohlberg'in bahsettiği basamakların ikincisi olarak görülen dönemde, çocuklar her cinsiyet için de birtakım değerler edinirler. Daha sonra kendi ile özdeşleştirdikleri cinsiyeti taklit etmeye başlarlar. Bunu da en yakınlarındaki hemcinslerini örnek alarak yaparlar.

Sosyal öğrenme kuramında olduğu gibi bu kuramda da aile, yakın çevre, televizyon, dijital oyunlar gibi nice etmenler, çocuğun cinsiyet rolü ediniminde, hemcins rol modeli belirlemesinde oldukça etkilidir. Çocuklar gözlem yaparak kendi cinsiyetine uygun ipuçları elde ederler daha sonra kendi davranışlarıyla edindiği bilgileri davranış haline dönüştürürler bu da toplumsal cinsiyet rollerinin oluşum sürecinin ilk adımı olarak kabul edilebilmektedir.

Bu yaklaşımda, sosyal öğrenme kuramı yadsınmamakla birlikte üzerine eklemeler yapılmaktadır. Çocukların kendilerini isteyerek kadınsı veya erkeksi olarak sosyalleştirdiklerini ifade etmektedir. Cinsiyet rolleri oluşumu sürecinin modelleme yoluyla kazanıldığı görüşünü destekleyen sosyal öğrenme kuramının aksine bilişsel teori, cinsiyeti tipleştirmenin (ayrıştırmanın)çocuğun bilişsel gelişimi ve çevrelerindeki dünyayı sürekli olarak yeniden yapılandırmalarının bir sonucu olduğunu savunmaktadır (Arslangiray, 2013: s.43).

Bilişsel gelişim kuramı, toplumsal cinsiyet rolleri edinimi açısından önemli bilgiler içermesine rağmen bazı açılardan yetersiz bulunmuştur. Örneğin, toplum tarafından cinsiyetlere verilen farklı değerleri açıklayamaz, yani toplumun ve kültürün rolünü ihmal eder. Bilişsel gelişim eğer cinsiyet rol gelişiminin temelinde ise, bu gelişimi tamamlayan kız ve erkek çocukların benzer olmaları gerekirdi. Oysa erkek çocukların, kızlara kıyasla daha güçlü cinsiyet kalıp yargıları olduğu, beğeni ve tercihlerinde daha katı oldukları gözlenmiştir. Ayrıca, eğer bilişler davranışların temelinde ise, bilişlerin değişmesiyle davranışların da değişmesi beklenir (Dökmen, 2012: s.67). Bir diğer eleştiri ise bu teoriye göre, cinsel kimlik oluşumunun 5-6 yaşlar öncesinde bilişsel olarak mümkün olamayacağının belirtilmesidir. Oysa bunun tersine cinsel kimlik oluşumunun çok önemli bir bölümü 5-6 yaş öncesinde olmaktadır. Örneğin, iki ve üç yaş kadar erken bir dönemde çocukların, kendi cinsiyet oyuncaklarıyla oynamayı seçtikleri belirlenmiştir. Bunun yanı sıra çocukların, kendi cinsiyetlerinden arkadaşlarıyla oynamayı tercih ettikleri saptanmıştır (Arslangiray, 2013: s. 44).

Bilişsel gelişim kuramına göre medyada, toplumda, okulda yani çocuğun sosyalleştiği ve var olduğu her alanda maruz kaldığı üretilen ve temsil edilen söylemler oldukça önemlidir. Çocuk, etrafında gördüğü kadın ve erkek temsillerinden edindiği gözlemlerle kendi kişiliğini ve rollerini oluşturacaktır. Bu kurama göre oyunlarda üretilen toplumsal cinsiyet rolleri çocuklar tarafından benimsenip, yeniden üretileceği için oldukça önemlidir.

### 2.1.3.5. Toplumsal Cinsiyet Şeması Kuramı

Bireylerin toplumsal cinsiyetle ilgili düşünce ve davranışları nasıl kazandığına dair ortaya atılan kuramlardan biri de toplumsal cinsiyet şeması kuramıdır. Kuram Sandra Lipsitz Bem tarafından geliştirilmiştir. Kuram için, bilişsel gelişim kuramı ve sosyal öğrenme kuramlarının ana görüşlerinin birleşiminden oluşur diyebiliriz. Toplumsal cinsiyet şeması kuramında, tıpkı bilişsel kuramda olduğu gibi, çocuğun sosyalleşmede aktif rol aldığı savunulmaktadır.

Toplumsal cinsiyet kuramında, sosyal öğrenme kuramında olduğu gibi, cinsiyetleri ayrıştırmak kaçınılmaz ya da değiştirilemez değildir. Çocuk, cinsiyetleri ayrıştırır çünkü çevresini sarmalayan kültürde cinsiyet önemli bir yer kaplamaktadır. Çocuk, cinsiyetle ilgili bilgileri öğrenmekle kalmamakta, aynı zamanda daha önce biriktirdiği zengin içerikle birleştirip değerlendirmektedir (Arslangiray, 2013: s. 44).

Şema bilişsel bir yapıdır; bireyin algılarını organize eden ve yönlendiren çağrışımlar ağıdır. Belli bir şema aracılığıyla bilgiyi işlemeye hazır bireyler, şemaya uygun bilgiyi hemen kodlayabilirler, şemayla ilişkili kategoriler içinde örgütleyebilirler ve şemayla ilişkili hayli farklılaşmış yargıda bulunabilirler. Toplumsal cinsiyet teması da kadın ve erkek özelliklerinin algılanmasında ve bilginin işlenmesinde temel oluşturan bir çerçevedir. Kadın ve erkek arasındaki ayrımı vurgulayan bir kültür içinde büyüyen çocuklar, kendileri ve diğerleri, hatta nesne ve olaylar hakkındaki bilgileri, algıladıkları bu cinsiyet çağrışımlarına göre işlemeyi öğrenirler (Dökmen, 2012: s. 69).

Toplumsal cinsiyet şema kuramının yaratıcı Bem, *Bem Cinsiyet Rolü Envanteri*'ni geliştirmiştir. Bu envanterde bireyler "kadınsı" ve "erkeksi" özellikler taşımaları açısından dört gruba ayrılmaktadır:

**1.** Kadınsı özellikleri daha çok, erkeksi özellikleri daha az taşıyanlar "kadınsı";

**2.** Erkeksi özellikleri daha çok, kadınsı özellikleri daha az taşıyanla "erkeksi";

**3.** Hem kadınsı hem de erkeksi özellikleri eş zamanlı olarak eşit ve yüksek oranda taşıyanlar "androjen";

**4.** Bu iki grup özelliği düşük düzeyde gösterenler ise "belirsiz cinsiyet tiplemeli" olarak ifade edilmektedir (Bem, 1981).

Bir süreç kuramı olan toplumsal cinsiyet kuramı, toplumsal cinsiyet rolleri ve davranışları ediniminde sosyokültürel etkilerin altını çizmektedir. Bu kuramda da yine bireyin rol edinmesinde sosyal tecrübelerin payı oldukça fazladır. Toplumsal cinsiyet rollerine yönelik bulunan kuramlar yukarıda bahsedilen kuramlarla sınırlı değildir. Bir sonraki başlıkta ve başlığın alt başlıklarında bu rollerle ilgili feminist kuramlardan birkaçı incelenmiştir.

### 2.1.4. Farklı Feminist Kuramlar Çerçevesinde Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği

Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rolleri kavramlarına en önemli katkılardan birini de feminizm yapmıştır. Feminizm, tarihsel süreç boyunca toplumsal cinsiyeti, toplumsal cinsiyet rollerini, bu konulara olan yaklaşımları sorgulamış ve bunları politik, psikolojik, ekonomik birçok açıdan inceleyip anlamlandırmaya çalışmıştır.

Bu başlığın altında toplumsal cinsiyet eşitsizliğine yönelik, bazı feminist kuramlar incelenecektir.

#### 2.1.4.1. Feminist Kuram

Feminizm, temelde kadın-erkek eşitliğini savunan bir kuramdır. Kadınların sosyal hayattaki konumunu ve haklarını geliştirmeyi amaçlar. Feminizmin temelleri dünyada 17. Yüzyılda atılmış, Fransız Devrimi sonrası sesini daha etkin bir şekilde duyurmaya başlamıştır. Fransız Devrimi, eşitlik, özgürlük ve adalet gibi kavramları gündeme getirmiştir. Bu kavramlar aynı şekilde hem sosyal hem de ev içi yaşamda ikinci planda olan kadınlar için de çıkış noktası olmuş ve herkesin eşit olması

yönündeki düşünceler ve sesler 18. yüzyıl İngiltere'sinde ve daha sonra dalga dalga birçok ülkede duyulmaya başlamıştır. Mary Wollstonecraft'ın 1792 yılında yazdığı "Kadın Hakları Savunması" yazılmış ilk modern feminizm metnidir.

17. ve 18. yüzyıllar boyunca kadının eş ve anne olarak evine ait olduğu varsayımı neredeyse evrenseldi. 18. yüzyılın ortasından itibaren ve özellikle 19. yüzyılın başında yaşanan tarihsel dönüşümler, başta Sanayi Devrimi, kadını özel alanda tecrit ederek, işyeri ile ev mekânını birbirinden ayırmıştır. Fabrikaların makineleşmesi ve küçük sanayinin çöküşü ile birlikte işin kamusal dünyasıyla evin özel dünyası daha önce hiç olmadığı kadar birbirinden ayrılmıştır. Bu gibi gelişmeler, akılcılığı kamusal alanla, akıldışılığı ve ahlakı özel alanla ve kadınla özdeşleştiren aydınlanma düşüncesini desteklemiştir (Donovan, 2019: s. 25).

19 yüzyılda Sarah Girimke "erkeklerin görevleri ve kadınların görevleri, erkeklerin alanı kadınların alanı hakkındaki fikirler sadece keyfi fikirlerdir" derken toplumsal cinsiyet ilişkilerine, tüm alanların bu ilişkiler çerçevesinde yapılandığına dikkat çekmektedir. Kadınların oy hakkı ve yönetime katılma hakkı, tüm mesleklere girme ve bunların sağlanması için eğitim hakkı adına mücadele edilen ilk dönem feminist hareket, devlet yönetimi, iş yaşamı, eğitim gibi pek çok alanın toplumsal cinsiyet kavramı ile şekillendiğini göstermiştir (Aktaş, 2013: s. 60).

Buna karşılık ikinci dalga feminist hareket olarak bilinen 1960'ların sonlarından itibaren feminist söylemler yeni bir boyut kazanmıştır. Bu dönem feminist hareketler Simone de Beauvoir'in "kadın doğulmaz, kadın olunur" görüşlerinden hareketle kadınların erkeklerden farklı oldukları, farklı bir kültüre ve farklı tarzlara sahip oldukları düşüncesinden beslenmiştir (Aktaş, 2013: ss. 60-61).

Feminizm, 1960'lı yıllardan sonra tüm dünyada yayılmıştır. Türkiye'de ise feminizmin ivmelenmesi 1980'li yıllardan sonraya denk gelmiştir. Türkiye'de kadın hareketi oluşumu, feminist derneklerin kuruluşu, feminist yayınların Türkçeye çevrilmesi gibi olumlu adımların atılmasıyla sağlanmıştır. Feministler sadece teorik

çerçevede değil, eril dil ve söylemle de mücadele etmiştir. Bu sebeple yayınların farklı dille çevrilmesi ve öğrenilmesi dildeki erillikle mücadele açısından kültürel bir öneme sahiptir.

Feminist kuramın temel yapı taşlarından birisi olan toplumsal cinsiyet rollerine bakıldığında biyolojik cinsiyetin getirdiği farklılıklardan öte kadınların toplumdaki rollerini analizinde çok daha kapsamlı bilgiler sunduğu görülmektedir. Çocuklar aynı evin içerisinde yaşarken, ailesi tarafından kadınlık ve erkeklik gibi iki ayrı dünya içerisinde farklı normlara ve kalıp yargılara göre büyütülmektedir. Erkek olan taraf amaca, başarmaya, duygusal yönden açık vermemeye yönelik eğitilirken; kadınlar, fiziksel yakınlıktan uzak, daha romantik duygularla bezenmiş hayallerle büyümektedirler. Cinselliğinden ve bedeninden uzak tutularak, duyguları bastırılarak yetiştirilmektedir. Bireylerin toplumsal cinsiyet rolleri ailelerin içerisinde gelişmekte ve değişmektedir. Böylelikle bireyler hayatlarının en başında bir takım kalıp yargılara maruz kalmakta ve kendileriyle ilgili düşünceleri, bedenleriyle ilgili düşünceleri de bu yönde şekillenmektedir. Hayatları boyunca aldıkları kararlarda, iş, eş seçimlerinde bu kalıp yargılar önemli rol oynamaktadır (Arslangiray, 2013: ss. 46-47).

Önceki paragraflarda kısaca bahsedilen feminist kuram, zaman içerisinde farklı olguların ırkların, cinsel yönelimlerin, ekonomik durumların, meydana gelmesi, görünür olması gibi sebepler sonucunda kendi içinde farklı oluşumlar yaratmıştır. Kadın- erkek eşitliği zemini üzerinde farklı yapılar inşa eden bu oluşumlardan birkaç tanesini alt başlıklar halinde açıklamaya çalışılmıştır.

#### 2.1.4.2. Liberal Feminist Kuram

Liberal feminist kuramı, temelde cinsiyet farklılıklarından kaynaklanan eşitsizlikleri irdelemektedir. Kadın hakları konusunda mücadelenin mihenk taşı olan liberal anlayış kadının özel alan ile sınırlı kalmasına karşı çıkarak, birey olarak kendini geliştirecek potansiyele sahip olması gerektiğini savunur. Kadın doğumda cinsiyetini belirleyemediğine göre, hayatı boyunca bulunacağı konumu belirleyebilmektedir (İmançer, 2006: s. 24).

Liberal feminist söyleme göre, kadınların eşler ve anneler olarak güya doğal rolleri hakkındaki saçma yargılar ve stereotipler, kadınların toplumdaki eşitsiz konumunun göstergeleridir. Özgürlük ve eşitlikle ilgili genel liberal ilkeler kadınlar için de uygulanmalıdır. "Eşit haklar" talebi ya da "reformcu" feminizm, siyasal tercümesini yasaları değiştirme çabalarında, eşit fırsatlar için yapılan eylem programlarında ve kadınları geleneksel olmayan roller ve mesleklere yönlendiren ve onlardan iktidarı ele geçirmek üzere eril niteliklerini geliştirmelerini isteyen teşviklerde bulan ilkelerin diğer etiketleridir (İrvan, 2014: s.369).

Liberal feministler, devletin her iki cinsiyete de eşit fırsat yaratılmasını, güvence altına alınması gerektiğini savunur. Bu eşit fırsatlar toplumun her alanında olmalıdır. Kadınlar toplumda erkeklerle eşit konumda olmalı, erkek egemen kabul edilen alanlara girmeli ve güçlenmelidirler. Liberal feminizm bu hedeflere ulaşmak için stratejiler geliştirmiştir. Özellikle medya alanında geliştirilen bu stratejilerin öngörülmeyen ve arzu edilmeyen bazı sonuçları olmuştur. Medya çalışanları arasındaki kadın sayısının artması beklendiği gibi eşitlik sonuçları doğurmamış, aksine ücretlerin ve alanın sosyal statüsünün gerilemesine neden olmuştur.

Kadınların, erkeklere bağımlılıklarına, ataerkil ya da erkeğe hizmet eden eğitim sistemine ve toplumsal kurumlara karşı bir sınıf olarak niteleyen birçok liberal feminist, radikal feminist duruşa doğru kaymıştır. Liberal feministler tarafından sonuçsuz bırakılan bir soru da kadın ve erkek arasındaki ruhsal ve ahlaki yetenekler açısından gerçekten farkın olup olmadığıdır.

Bazı liberaller genel olarak var olan farkların küçük olduğunu ve içinde bulunulan koşullar sonucu oluştuğunu savunmaktadırlar (Pehlivan, 2017: s. 511).

#### 2.1.4.3. Radikal Feminist Kuram

Radikal feminist kuram, 1960'ların sonlarında, 1970'lerin başında Amerika Birleşik Devletleri'nde geliştirilmiştir. Radikal feminist söylemde, tüm erkeklerin tüm kadınları tahakküm altına aldığını ve onlara zulüm ettiğini niteleyen bir kavram olan "ataerki", kadınların toplumdaki konumunu açıklamak için kullanılmaktadır.

Ataerkinin, erkekleri kadınları doğuştan saldırgan bir eğilimle tahakküm altına almaya çalışmalarının sonucunda ortaya çıktığı düşünülür (İrvan, 2014: s.371). Radikal feminist kuramcılarının ortak görüşü, bu tahakkümün sebebinin kadın ve erkek arasındaki biyolojik farklılık yani kadınların üreme yetkinliğidir.

Radikal feminizmin aynı zamanda ve aynı süreç içinde gelişen diğer tezleri, kişisel olanın politik olduğu, ataerkillik ya da erkek egemenliğinin kapitalizmin değil kadınların baskı altına alınmasının kökeninde yer aldığı, kadınların kendilerini bastırılmış bir sınıf ya da kast olarak görmeleri ve enerjilerini, diğer kadınlarla birlikte kendilerine baskı uygulayanlara, erkeklere karşı mücadele eden bir harekete yöneltmeleri gerektiği, erkeklerin ve kadınların temelde farklı oldukları, farklı üsluplara ve kültürlere sahip oldukları ve kadınların tarzının gelecekteki herhangi bir toplumun temelini oluşturması gerektiği düşüncelerini içermektedir (Donovan, 2019: s. 266).

Radikal feministlere göre kadınların erkeklerle omuz omuza yürümesine imkân yoktur. Kadınlar kendi sorunlarına eğilmek, o sorunları çözmek ve kendilerini özgürleştirebilmek için erkeklerden uzak, kendi topluluklarını oluşturmalıdırlar. Çünkü radikal feminist kuramın birçok düşüncesini makalesinde belirten Dunbar'a (1970) göre, "kadınların şikâyetleri küçük ve kişisel olmayıp yaygın ve köklü derinlerde olan bir toplumsal rahatsızlığa işaret eder".

Kate Millett'e göre aile gençleri ataerkil ideolojinin rol, mizaç ve statü kategorilerince öngörülen tutumlar içinde toplumsallaştırmaktadır. Aile, ataerkil düzen içinde kadınları erkeklere hizmet etmeye ve bu hizmet etme rolünü kabul etmeye şartlandıran erkek egemen ideolojisinin, yeniden üretilmesini sağlayan kurum olarak görülür. Bu nedenle aile kurumunu radikal feministler reddeder. Shulamith Firestone ise kadınların, baskı altında tutulmalarının temelinde biyolojik cinsiyet farklılıklarının yattığını söylemektedir. Kadınlar doğum ve annelik rolleri ile sınırlanmaktadır. Firestone buna çözüm olarak teknolojiyi, kadınların biyolojik kaderlerinden kurtulmak için kullanmak gerektiğini düşünür (Pehlivan, 2017: s.511). Burada bahsedilen teknoloji, üreme teknolojileridir. Radikal feminist kurama göre,

kadınların bedenleri üzerindeki her türlü kontrol kadınlara aittir. Toplum tarafından her kadının anne olması zorunlu ve ilahi bir durum gibi gösterilerek annelik kutsanır. Bu da ataerkilliğe hizmet eder. Bir kadının özgür olması, kendi bedeni üzerindeki denetime ve söz sahibi olmasına bağlıdır. Anne olmayı toplumun dayattığı bir zorunluluk değil, kendi tercihi olarak seçen kadın özgürleşmiş kadındır.

Radikal feministler için patriyarki, erkek dünyası ile kadın dünyasını kesin çizgilerle ayırırken, erkek dünyasını üretim, kadın dünyasını ise yeniden üretim sürecine bağlamıştır. Patriyarkal ideoloji, erkekleri sosyalleşme sürecinde hareketlilik, güç, inisiyatif, üretim ve rasyonalite gibi niteliklerle donatırken kadınlara da ev işleri, çocuk doğumu ve bakımı ile erkeğin cinsel objesi olmasını yüklemiştir (Pehlivan, 2017: s.512). Kadın ve erkek dünyasında olan bu farklılık iş hayatının her alanına özellikle istihdam şekli olarak yansımıştır. Toplumun şekillenmesindeki en önemli unsurlardan biri olan medyanın sahipliğinin erkeklerin elinde olması, ataerkil söylemleri yeniden üreterek patriyarkaya hizmet etmektedir.

Radikal feminist kuramın medya çalışmalarının temel odak noktası pornografi üzerinedir ve oldukça polemik içeren bir dil kullanılmaktadır: “Pornografi vardır çünkü erkekler kadınları hor görmektedirler; erkekler kadınları hor görmektedirler çünkü pornografi vardır” (İrvan, 2014: s.371). Kadın bedenini aşağılayan pornografi, radikal feministlere göre tecavüz algısını desteklediği için şiddetle karşı çıkılan bir olgudur.

Erkek patronların egemenliğinde olan medya aygıtları, radikal feminist kurama göre, hegemonik olanın yeniden üretilmesinden başka bir şey değildir. Bu sebeple karar verici statülerde kadınların da istihdam edilmesi gerekmektedir. Bu da erkeklerin dünyasında mümkün olmayacağı için radikal feministlere göre kadınlar kendi iletişim araçlarını yaratmalıdır.

### 2.1.4.4. Sosyalist Feminist Kuram

Sosyalist Feminizm, Marx ve Engels'in düşüncelerinin oluşturduğu Marksist teorinin, feminist teori kapsamında geliştirilmesidir. Sosyalist feministler kadının toplumdaki konumunu açıklamak için sadece toplumsal cinsiyeti temel almazlar, sosyal hayat içerisinde kadınların sistemsel olarak eşitsizliğe tabi tutulduğunu savunurlar. Bunun sebebi ise sistemin ta kendisidir. Burada bahsedilen sistem ataerkillik değil, ataerkilliği kendi devamlılığı için kullanan kapitalizmdir.

Feminist kuramların hemen hemen hepsinde, bilinç yükseltme pratiği uygulanmıştır. Bu pratiklerde Marksist görüşlerin etkisi oldukça fazladır. Marksist, materyalist görüşte toplumların kültürü maddi ve ekonomik koşullar çerçevesinde çizilir.

Biyolojik kuram başlığında da bahsedildiği üzere, ilkel toplumlarda kadın ve erkek arasında iş bölümü bulunmaktaydı. Marks ve Engels bu iş bölümünde cinsiyet uyuşmazlığı bulunmadığını savunmaktadırlar. İlkel toplumda ev içindeki üretim araçları kadınların, ev dışındakiler de erkeklerin denetimindeydi. Daha sonra Engels, üretimin ev dışında yoğunlaştığını söyler. Erkeklerin alanındaki emek üretkenliğinde görülen bu servet olarak edinilebilecek bir fazlanın yaratılmasına yol açtı, bu da erkeğin kadın üzerinde yeni bir ekonomik güç elde etmesini sağladı (İmançer, 2006: s. 28) görüşünü savunmaktadırlar.

Liberal feminist kuramla, sosyalist feminist kuram, kadınların ücretli işlerde varlık göstermesi ile ilgili ortak paydada buluşurlar. Sosyalist feministlere göre kadınlar üretim, yeniden üretim ve tüketime üç şekilde katılmaktadırlar. İlki, kadınlar ücretsiz emek karşılığı ev içi işlerle meşgul olurlar ve kapitalist sistemin ihtiyacı olan yeni işçiler doğurarak yeniden üretime katkı sağlarlar. İkincisi, emek güçleriyle kapitalist sistem için çalışarak metaların üretimine katılırlar. Üçüncüsü ise, kitle iletişim araçları aracılığıyla, kadınlar hem kendileri için hem de aile üyeleri için metaları satın alma yoluyla tüketime katılmaktadırlar (Özdemir, 2017: s. 398).

Marksist teoriye göre kadının sosyal hayatta erkeğe göre bir adım geride kalmasının, erkeğe bir nevi "bağımlı" olmasının sebebi, kadının ekonomik olarak erkeğe bağımlı hale gelmesidir. Kadının ekonomik olarak bağımlı hale gelmesinin nedeni ise kadının emeğinin ev içinde sınırlandırılması ve "ücretsiz" olmasıdır. Kadınlar ev içi temizlik, çocuk bakımı, yemek yapımı gibi eylemlerle evde meşgul olduklarından için, kamusal alanda varlık gösterememektedirler. Bu sebeple hem eve hem de erkeğe bağımlı hale gelmekte ve toplumsal yaşamda Simone de Beauvoir'ın deyimiyle 'ikinci cins' olarak varlığını sürdürmektedir.

Çoğu sosyalist feministe göre sorun, genelde toplumun değil, özelde kapitalizmin kar sağlama dürtüsü ve kendisini yeniden üretmeye yönelik ihtiyacıyla ilintilidir: diğer bir deyişle, işgücünün cinsiyete dayalı bölümlenmesine ve ev kadınlarının ezilmesine yol açan baskılarla bağlantılıdır (Connell, 2006: s.63).

Son dönem sosyalist feministler, cinsiyetler arası iş bölümü konusunda fikir ayrılıkları yaşamışlardır. Barrett (1980) "emeğin cinsel iş bölümünün kapitalizm tarafından yaratılmadığına, aksine onu önceledğine işaret etmektedir; kapitalizm, daha katı bir biçimde ayrılmış bir iş bölümü inşa etmiş olabilir ancak, cinsiyete dayalı iş bölümü ideolojisi kapitalizmin kullanımına amade olarak mevcuttu. Kapitalizm tarafından üretilmedi" diyerek, Marksist düşüncenin iş bölümü konusundaki tezine karşı çıkmıştır.

Son zamanlarda, sosyalist feminizm etnik farklılık, cinsel tercih, yaş ve fiziksel yetenek hatları boyunca ortaya çıkan diğer toplumsal parçalanmaları da birleştirmeye çalışmıştır, çünkü örneğin, siyahî, lezbiyen ve yalnız bir kadının deneyimi, daha önceki toplumsal cinsiyet/sınıf modeline tam olarak uymamaktadır.

Bu durum kültürel maddi koşulların etkileşim biçimi konusunda henüz ikna edici bir açıklama üretemeyen aşırı derecede karmaşık ve uyumsuz bir kuramsal tasarımla sonuçlanmıştır (İrvan, 2014: s.374).

### 2.1.4.5. Kültürel Feminist Kuram

Pek çok çağdaş feminist, feminist bir siyasal etiğin ancak kadınların geleneksel kültürü, pratiği ve deneyimlerinden çıkarılabileceğine inanır. Bu nedenle feminizmin salt kadınlara haklarının verilmesine ilişkin bir reçete olarak görülemeyeceğini öne süren Fransız feministlerinden siyah radikal Amerikalı kadınlara uzanan çağdaş teorisyenlere katılırlar. Aslında, 20. yüzyılın başlarında, Batılı olmayan ve yerli feministlerin pek çoğu geleneksel kadın değerlerine ve tutumlarına yaptıkları vurguyla, kültürel bir feminizmin altını çizmişlerdi. Bu feminizmin, bireyselciliği, hakları ve kişisel başarıları vurgulayan liberal feminizmden farklı olduğu açıktır (Donovan, 2019: s.319).

Kültürel feministler, kadınlar ile erkeklerin benzerliklerini vurgulayarak eşitliğe atıf yapmak yerine, daha çok kadınların farklılıklarının üzerinde dururlar. Bunu yaparken liberal feminizmin eleştirel düşünme yönünün de önemini kabul ederler. Liberal feministlerden farklı olarak, kültürel feministler liberal kuramcıların dokunmadıkları kurumlara din, evlilik gibi olgulara değinerek, kadınların farklılıkları üzerinden alternatifler bulmaya çalışmışlardır.

Kültürel feminist kuramcılara göre, aile ilişkilerine ilişkin konular eril bakış açısından düzenlenmiştir. Kadının erkek himayesinde insanca gelişmesi engellenmiştir. Bu duruma son vermek için ev hayatında radikal değişiklikler gerekir. Ataerkil bakış açısının baskıcı, yıkıcı ve savaşçı değerleri yerine kadınların olumlu bakış açıları bir kez daha yönetimin kamusal gücüne ve dine katılmalıdır. Babaların ev hayatına katılımı ile özel alanın zenginleşeceğini kamusal alanın annelerin varlığı ile yükseleceğini öne sürerler (İmançer, 2006: s.27).

Kültürel feminist kuramın savunucularına göre, toplumsal cinsiyet rolleri doğuştan gelen biyolojik özelliklerden kaynaklı değildir. Toplumla alakalıdır, sonradan öğrenilir ve kültür temellidir. Bu sebeple var olan erkeklik üstünlüğü ideolojisine karşı çıkmak için kültürel feminist kuram çatısı altında birtakım söylemler

geliştirirler. Kültürün, kadın ve erkeği neden farklı konumlandırdığını anlamaya çalışarak, kültürü cinsiyetsizleştirmeye çalışırlar.

Kültürel feminist kuramcılara göre, aile ilişkilerine ilişkin konular eril bakış açısından düzenlenmiştir. Kadın, erkek himayesinde tutulmuş, insanca gelişmesi engellenmiştir. Bu duruma son vermek için ev içi rollerde ve yaşamında köklü değişiklikler gerekir çünkü kültürel feminizmin önemli temsilcilerinden Virginia Woolf'a göre feminizm, her zaman tiranlığa karşı mücadeledir. Ataerkil bakış açısının baskıcı, yıkıcı ve savaşçı değerleri yerine kadınların olumlu bakış açıları bir kez daha yönetimin kamusal gücüne ve dine katılmalıdır. Babaların ev hayatına katılımı ile özel alanın zenginleşeceğini ve kamusal alanın annelerin varlığı ile yükseleceğini öne sürerler (Kaylı, 2013: s.22).

Anaerkil toplumu yücelten kültürel feminizm, özgüven, kendi gerçeklerini keşfetme, yeteneklerini geliştirme, kadın dayanışması, kadınlık kuvveti, kadınlık sezgisi, gibi kavramları kadınlar lehine dönüştürerek toplumsal yaşamı yeniden şekillendirmeyi hedeflemiştir. Kültürel feministler tarafından kadın bedeni olumlanarak ele alınmış ve kadının özgürlüğü ile toplumsal iyileşme arasında bağ kurulmuştur (Kaypakoğlı, 2003).

Kültürel feministlere göre, kadını ikinci plana atan anlayışı kültürü yeniden yapılandırarak değiştirebiliriz. Bu sebeple çocukları yetiştirerek birey olmasını sağlayan ebeveynlerin, özellikle de kadınların eğitilmesi gerekmektedir. Kadınlar kendi 'ötekilik' konumlarını, toplumsal cinsiyet algısını yeniden inşa ederek değiştirebilirler.

## 2.2. TOPLUMSAL CİNSİYET ROLLERİ BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR

Oyun, çocukların kurmaca olarak, içinde gerçek hayattan kopuk bir biçimde var olduğu bir evrenmiş gibi tasvir edilse de aslında gerçek hayatla oldukça ilintilidir. Çocuklar için oyun aslında toplumsal pratikleri ve içinde bulunduğu kültürü tanıyıp, öğrendiği ilk alan olarak kabul edilebilir.

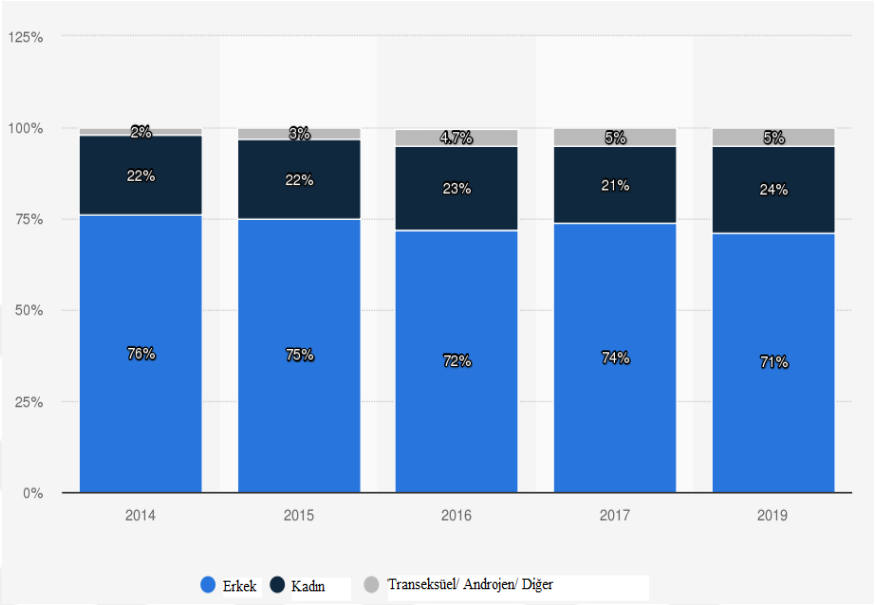
Toplumsal cinsiyette sadece işin ya da davranışların değil, renklerin bile cinsiyeti vardır. Bu, bebeklikten çocukluğa geçiş evresinde de devam etmektedir. Çünkü toplumun kadın ve erkek davranışları için farklı beklentileri ve belirlediği standartlar bulunmaktadır. Kız çocuklarına alınan oyuncaklar daha çok ev işleri, moda ya da estetik rolleri ifade ederken, oğlan çocuklarına alınan oyuncaklar daha çok mekanik, kas ve beyin gücü çalıştıran, teknolojik beceri isteyen ve bu rollere hazırlayan oyuncaklardır.

Oyunlardaki keskin toplumsal cinsiyet rolü atamaları sorgusu, hayatımıza dijital oyunlarla beraber girmemiştir. Kız çocuklarını ev işlerine, erkek çocuklarını da iş insanı olmaya, teknik konuda bilirkişi haline gelmeye yönlendiren oyunlar ve oyuncaklar, gelenekselden dijitale dönüşünce de aynı çizgiyi devam ettirmişlerdir. Dijital oyunlarda kadınlar daha narin, seksi, ya da aciz, kurtarılmaya muhtaç olarak resmedilirken, erkekler güçlü, vahşi, korkusuz, kahraman ve kurtarıcı olarak resmedilmektedir. Ancak bunu söylerken konuyu daha en baştan, üretim aşamasından ele almak gerekir. Dijital oyunlar ne oldu ya da nelere dayandırıldı da cinsiyetçiliğin açıkça gösterildiği alanlardan biri oldu? Bunu anlamlandırmak için de işin mutfağına, üretim ve istihdam aşamasına inmek, burayı sorgulamak gerekmektedir.

Dijital oyunlarda cinsiyetçilik ve toplumsal cinsiyet kurallarının yeniden üretilmesi, dijital oyunların üretim ve işçi istihdamı aşamasından başlıyor. Dijital sektör, sayılar, kodlar ve teknik detaylar barındıran bir alandır. Dolayısıyla dijital oyun

sektörünün de öyle olması kaçınılmazdır. Bu açıdan bakıldığında dijital oyunların üretim ve sunum aşamasındaki iş istihdam oranlarının erkeklerin tekelinde olmasına şaşırmamak gerekmektedir.

**Grafik 2:** Dünya Genelinde Oyun Geliştiricilerin Cinsiyete Göre Dağılımı




**Kaynak**: Statista, 2020.

Teknolojinin erkeklerin 'oyuncağı' olarak görülmesi (Hirata vd., 2009: s.328), kadınların belki kendi istediği ile belki de dolaylı ve örtülü olarak üretimden uzak durmasıyla sonuçlanmaktadır. Dijital oyunların üretim sürecinde de durumun böyle olması şaşırtıcı bir durum değildir. Radikal feministlerin savunduğu, medya erkek patronluğu paralelindeki erkek egemenliğini üreten ürünler ifadesi, dijital oyunlarda da karşımıza çıkmaktadır. Oyun şirketlerinin yönetim ve üretim kadrosunu çoğunlukla erkekler oluşturmaktadır. (bknz. Zynga, Riot Games, Ubisoft)

Teknik beceri, savaş bilgisi ve taktiği, çeviklik, zekâ ve strateji gerektiren oyunlar erkeklere, daha naif, şekilci, kolay öğrenilen, makyaj, dekorasyon ve duygusal öğeler içeren oyunlar da kadınlara "ait" olarak sınıflandırılmıştır. Üretim ve sonuç sürecinde bu denli erkek egemenliğin ve cinsiyet eşitsizliğinin olduğu bir sektörde, o ürüne erişen ve onu tüketen kullanıcıların cinsiyetsiz yaklaşması ve yeniden üretmesi tabi ki mümkünsüzdür.

Dijital oyunlar cinsiyet ekseninde incelendiğinde genellikle oyunların içindeki cinsiyet temsiline bakılmaktadır. Oyunlardaki kadın ve erkek karakterlerin nasıl resmedildiği, nasıl temsil edildiği, fiziksel olarak nasıl tasvir edildiği gibi konular oldukça önemli bir tartışma konusudur ve cinsiyetçiliğin, kadınlığın ve kadınların temsili ve sergilenmesi açısından önemli sonuçlar ortaya koyar. Ancak dijital oyunlarda çevrimiçi olarak etkileşimde bulunma özelliği de başlı başına cinsiyetçiliğin yeniden üretilmesine veya toplumsal cinsiyet rollerinin yüceltilmesine olanak vermektedir. Dijital oyunlardaki cinsiyetçiliği incelemek istiyorsak sadece tasarım ve temsil açısından incelemek yeterli değildir.

Dijital oyunlarla cinsiyet ilişkisi ile ilgili yapılan çalışmalarda kadınların ve erkeklerin oyun tercihlerinde cinsiyetin belirleyici bir etken olduğuna işret edilir. Pala ve Erdem (2011)'in yaptığı araştırmada, erkeklerin gerçek zamanlı ve tüm zamanlı oyunları benzer oranda oynarken, kadınların gerçek zamanlı oyunları tüm zamanlı oyunlara göre daha fazla tercih ettiğini belirtmişlerdir.

**Tablo 2:** Kadınların ve Erkeklerin Dijital Oyun Tercihlerine Yönelik Yapılan Çalışmalar

| ***Kadınlar*** | ***Erkekler*** |
|---|---|
| Gerçekçi temalar ve roller | Fantastik temalar ve roller |
| Az gerçekçi fanteziler | Gerçekçi insan vahşeti |
| Vahşi olmayan oyunlar | Vahşi oyunlar |
| İlişkiler | Rekabet |
| Birliktelik | Rekabet |
| Yapıcı oyunlar | Yıkıcı Oyunlar |
| Düşündüren oyunlar | Eğlendiren, heyecanlandıran ve iyi grafikleri olan oyunlar |
| Eğlenceli oyunlar | Spor oyunları |
| Az sayıda oyunculu oyunlar | Çok oyunculu oyunlar |

**Kaynak:** Pala&Erdem, 2011

Kitle iletişim araçlarının hemen hepsi erkek egemen değerleri yeniden üretmektedir. Filmler, diziler, spor reklamları, haber metinleri, reklam içerikleri vb. tüm yayınlar örtülü ya da doğrudan toplumsal cinsiyet algısına ve ideal erkeklik, kadınlık rolünün yeniden üretilmesine hizmet etmektedir.

Dijital oyunlar da tıpkı diğer yayınlar gibi, çoğu toplum tarafından "normal" kabul edilen kadın ve erkek rollerini, görünümlerini kendi işleyişi içinde, kendine uygun olarak temsil ederek, erkek egemen değerlerin yüceltilmesi, yeniden üretilmesi, heteroseksüelizmin "gerekli" sınırlarının çizilmesi sonucunu doğurur. Bu keskin kadınlık ve erkeklik temsili doğal olarak homoseksüelliğin dışlanması, yok sayılması sonucunu var etmektedir. Homoseksüelliğin yok sayılması ve dışlanması da homofobik söylemleri beraberinde getirmektedir. Tabi ki eşcinselliğin olduğu, farklı cinsiyet temsillerinin resmedilip temsil edildiği oyunlar da mevcut. Ancak bunların hem popülerliği hem ekonomik değeri oldukça düşük olduğundan azınlık kabul edebiliriz.

Dijitallik, çevrimiçi olma durumu, etkileşimsellik gibi yeni medya özellikleri, dijital oyunlarda yapılan akademik çalışmalara farklı bir bakış açısı katmıştır. Dijital oyunlarda cinsiyetçiliğin incelenebileceği yeni bir alan ortaya çıkmıştır. Oyun üreticilerinin ürettiği, temsil ettiği içeriklere, oyuncuların ürettiği kullanım ve dil pratikleri de eklenmiştir.

### 2.2.1. Bir Sosyalizasyon Aracı Olarak Dijital Oyunlar

Sosyalizasyon süreci dinamik ve sürekli değişen bir konumdadır. Dünyanın hızla değişmesi ve dönüşmesi toplumla ilgili birçok unsurunda değişimine yol açmıştır. Sosyalizasyon süreciyle birlikte oluşan, nesilden nesile aktarılan kültür, ilişkilerin, sosyalleşmenin, iletişimin dijitalleşmesiyle dijital ortama taşınmıştır. Toplumsallaşma yani sosyalizasyon araçları da zamanla dönüşüme uğramıştır.

Günümüzde bireyler yeni medya aygıtları aracılığıyla diğer bireyler ve sosyal gruplarla iletişimi kurmayı öğrenmekte ve bu sayede toplumun normlarının devamlılığı sağlanmaktadır. Yeni medya ortamları ile bireylerin ilişki biçimleri şekillenmektedir ve bu da toplumu değişime uğratmaktadır. Bunun sonucunda sosyalizasyon biçimleri ve araçları da değişmektedir. Bu bağlamda, bireylerin iletişime geçme kanallarının biçimi, sosyalizasyon açısından da değişimi beraberinde getirdi diyebiliriz.

Her yaştan ve cinsiyetten bireyin gündelik yaşamına dâhil ettiği dijital oyunlarda, ister devasa çevrimiçi çoklu oyun ortamları olsun isterse sosyal medya oyunları olsun, oyuncular ağ üzerinde oluşturdukları sanal cemaatler aracılığıyla bir toplumsallaşma pratiği gerçekleştirmektedir. İletişim uzmanı Maria Bakardjieva ağ üzerinde deneyimlenen bu toplumsallaşma biçimini "*hareketsiz toplumsallaşma*" olarak adlandırmaktadır. Ağlaşmış kamunun ikinci özelliği ise, insanların, teknolojilerin ve pratiklerin kesişim alanı olarak hayali bir topluluğun inşa edilmesidir. Bu hayali topluluk, bireyleri yalnızca çevrim içinde değil çevrim dışında birbirine gevşek veya sıkı bağlarla bağlar. Özellikle dijital oyun cemaatlerinin çevrim içinden çevrimdışına taşınan ilişkilenmeleri bu türdendir (Binark, 2014)

Ağlaşmış kamuda yaratılan ve dijital oyun ortamlarında oyuncular tarafından performe edilen kimlik, oyun kültüründeki deyişle "avatar"ımız bireyin "persona"sının bir parçasından yalıtık değildir. Oyuncular, gerçek yaşamdaki habituslarını oyun içinde inşa ettikleri sanal kimlikler aracılığıyla sanal uzama taşımaktadır (Binark, 2014). Bu durumda kişinin dijital oyun oynarken sergilediği pratikler, tamamen bağımsız değildir ve oyuncunun ait olduğu kültürün öğelerini de içerir. Ancak dijital oyunların kuralları evrensel olduğu için oyunun içinde tüm kültürlerden bağımsız bir davranış kalıbı ve söylemleri de gelişir. Örneğin birçok oyunun ülkelere göre sunucusu olmasına rağmen bazı teknik terimler evrensel olarak İngilizce kullanılır, kısaltmaları dâhil. Bunları yetişkin oyuncular tarafından da çocuk oyuncular tarafından da aynı şekilde özümsenip, bu şekilde kullanılması dijital oyunların sosyalizasyon aracı olduğunun ispatı niteliğindedir. Gerçek hayatta nasıl oyun oynamayı öğreniyorsak, dijital oyunları da oynamayı öğreniyoruz. Dijital

oyunlar kendi içinde toplumsallaşma pratiği geliştirmiştir ve kendi dil pratiklerini oluşturmuştur. Bu pratikler de öğrenme yoluyla edinilen bir olgudur ve oyuncuların gerçek hayattaki kimliklerinin çok zıt bir konumda değildir.

# ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

## 3. DİJİTAL OYUNLARDA TOPLUMSAL CİNSİYETİN YENİDEN ÜRETİMİ

Çalışmanın bu bölümünde League of Legends oynayan oyuncuların oyun oynama pratikleri ve oyunda kullandıkları dil pratiklerinin toplumsal cinsiyet normlarını yeniden üretip üretmediği ve nasıl yeniden ürettiği incelenmiş ve bulgular açıklanmıştır.

### 3.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU

Dijital oyunlar içinde özel bir tür olan, e-spor dünyasının en popüler oyun türlerinden biri kabul edilen MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) oyunları, oyunculara seçilen oyun karakterleriyle oynamaya imkân veren bir oyun türüdür. Bu oyun türünde oyuncular, oyunu karakterlerle oynasa da birbirleriyle yazışarak ya da mikrofon yoluyla iletişim kurabilmektedir. Bu iletişim dili oyunun kendi dinamiği içinde gelişir. Ancak bu dinamik sadece oyun terimlerinden ibaret değildir. MOBA oyunlarını oynayan oyuncular birbirleri ile iletişim kurarken zaman zaman cinsiyetçi kalıplaşmış tabirler, eril küfürler ve homofobik söylemler de kullanmaktadırlar. Kullanılan bu cinsiyetçi dil, bu çalışmanın ana sorunsalını oluşturmaktadır. Bu çalışmada, oyuncuların e-sporun en popüler türlerinden biri olan MOBA türünün, League of Legends oyununun, oynama pratikleri çerçevesinde toplumsal cinsiyet rollerini kullandığı dille yeniden üretme biçimleri incelenmiştir.

Bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünü "Oyun ve Dijital Oyun Kavramı" başlığı oluşturmaktadır. Çalışmanın ikinci bölümü "Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Dijital Oyunlar" başlığıyla sınırlandırılmıştır. Çalışmanın son bölümünde ise "Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyetin Yeniden Üretimi" dijital etnografi yöntemi ile incelenmiştir.

## 3.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın temel amacı, feminist bakış açısı evreninde dijital oyunların en popülerlerinden biri olan League of Legends oyuncularının, oyun oynarken kullandığı dil pratiklerini ortaya koymaktır. League of Legends oyunu son iki yılın ve içinde bulunduğumuz yılın en çok oynanan MOBA oyudur. MOBA, bir savaş arenası oyunu türü olduğu için çoğunlukla erkeklerin oynadığı ve kadınların tercih etmediği bir oyun türü olarak düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışma, belirtilen dört ana amaca sahiptir.

1. Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların dijital oyun oynama dil kullanım pratiklerini belirlemek.
2. Araştırma grubunu oluşturan erkek oyuncuların kadın oyunculara karşı olan tutum ve söylemlerini belirlemek,
3. Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların, oyunda içinde ürettiği cinsiyetçi ve homofobik söylemleri belirlemek.
4. Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların League of Legends, oyununun dinamiğiyle bağlantılı olarak, oyun içindeki söylemlerinde toplumsal cinsiyet rollerinin üretilip üretilmediğini belirlemek.

## 3.3. ARAŞTIRMA SORULARI

Belirtilen amaçlar doğrultusunda bu çalışmada aşağıda yer alan araştırma sorularına cevaplar aranmıştır:

1. Araştırma grubunu oluşturan kullanıcılar biyolojik cinsiyete göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
2. Araştırma grubunu oluşturan erkek oyuncuların oyun içinde kadın oyunculara karşı olan tutumları nasıldır?
3. Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların oyun içinde dil kullanım pratikleri nasıldır?
4. Araştırma grubunu oluşturan katılımcılar oyun içinde cinsiyetçi ve homofobik söylemler kullanmakta mıdır?

5. Araştırma grubunu oluşturan katılımcılar LOL oyunu ile bağlantılı olarak dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üretmekte midir?

### 3.4. ARAŞTIRMA ÖNEMİ

İlgili literatüre bakıldığında, ülkemizde dijital oyunlar ile ilgili yapılmış çalışmanın nicel olarak az olduğu görülmüştür. Dijital oyunlarla ilgili YÖK tez arşivinde 127 tane tez bulunmaktadır. Bunların 23 tanesi doktora tezidir.

Dijital oyunlar hem sosyal hem de ekonomik olarak oldukça büyük bir öneme sahiptir. Bu sebeple de akademik açıdan üzerinde durulması, incelenmesi gereken bir konudur. Türkiye'de çeşitli anabilim dalları tarafından dijital oyunlar ve e-spor kavramları çalışılmış, cinsiyet ve temsil üzerine incelemeler yapılmış ancak bunların içinde feminist bakış açısıyla, oynama pratiklerinin incelendiği bir çalışma bulunmamaktadır. Bu çalışmada araştırmacı oyunu feminist çerçeveden oyuncu bakış açısıyla dijital etnografi yöntemi kullanarak incelemiştir.

Bu açıdan bakıldığında bu çalışma, Gazetecilik anabilim dalında, dijital oyunlar ile ilgili yapılan öncü lisansüstü çalışmalardan biridir.

### 3.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Dijital oyunlar, e-spor oyunları olarak kategorilere ayrılmaktadır. Bu çalışmada MOBA kategorisinden League of Legends oyunu seçilmiştir. League of Legends oyununun seçilmesindeki en önemli etken, günümüzde en çok oynanan ve izlenen oyun olmasıdır. En çok oynanan oyun olduğu için oyuncu popülasyonu çeşitliliği açısından en yüksek orana sahiptir.

Araştırmacı League of Legends oyununu 2015 yılından beri aktif olarak oynamaktadır. Ancak araştırmanın verileri, 1 Şubat 2020 ve 1 Ekim 2020 tarihleri arasında oynanan oyunlarda toplanmıştır. Belirtilen tarihler araştırmanın zaman sınırlılığını da çizmektedir. Araştırma League of Legends oyunu ile sınırlandırılmıştır.

## 3.6. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Türkiye'de dijital oyunların ve e-sporun kullanıcı ve izleyici sayısındaki artışla birlikte, çevrimiçi dil pratiklerinin oluşumu ve yaygınlaşması temel alınarak, bu çalışmada çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunu League of Legends incelenmiştir.

Araştırmanın evrenini League of Legends oyununun, Türkiye sunucusunda oyunu oynayan tüm oyuncular oluşturmaktadır. Araştırmacı, 2019 yılının eylül ayından itibaren oyunu oynamak suretiyle gözlem yapmıştır ancak veriler 01.02.2020 ve 01.10.2020 tarihleri arasında toplanmıştır. Veri toplarken aynı takım içerisinde ya da karşı takımdan olan oyuncuların, oyundaki herkesin görebileceği ya da duyabileceği şekilde ürettiği söylemler incelenmiştir. İncelenen bu veriler de araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

## 3.7. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan dijital etnografi yöntemi kullanılmıştır. Etnografik araştırma yönteminin çevrimiçi araştırmalara uyarlanmış hali olarak kabul edilen dijital etnografi, Robert Kozinets tarafından geliştirilmiş, internetin bir kültür ürününe dönüşmesiyle birlikte hem de kültürlerin barındığı bir bilgi kaynağı olmasından dolayı özellikle yeni medya ile ilgili araştırmalarda kullanılmaya başlanmıştır.

Dijital etnografi yöntemini anlamak için öncelikle etnografi yönteminin açıklanması gerekmektedir. Bu sebeple araştırmanın yönteminin anlaşılır olması için etnografi ve dijital etnografi yöntemlerinin kavramsal açıklamaları iki alt başlıkta irdelenmiştir.

### 3.7.1. Etnografi ve Etnografik Araştırma Yönteminin Kavramsal Açıklaması

Etnografi kelimesi, ethno ile graphy kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Ethno; halk, graphy; yazmak, bir şeyi tanımlamak anlamına gelmektedir. Ethnos, bir insanı, bir ırkı ve kültürel grubu simgeleyen yunanca bir kelimedir (Vidich ve Lyman, 1994). En temel anlamıyla etnografi kelimesi ise, bir topluluğun ya da o gruba ait bireyin bakış açısını anlatmanın ve tanımlamanın bir yoludur (Neuman, 2007: s.276).

Etnografinin başlangıcı 18. yüzyıl itibariyle devreye giren alan çalışmalarına dek götürülebilir. Peter Burke, alan çalışması ve çalışma odası çalışmaları arasındaki ayrımı ve bu ayrımın yarattığı çatışmayı dile getirmektedir. Burke, bu ayrımın çok keskin olmaması gerektiğine de dikkat çeker. Burke'ye göre, bu iki bilgi türü birbirini dışlamak yerine birbiri için bütünleyici olmalıdır. Alan araştırmasının öneminin 18. yüzyıldan 20. yüzyıl ortalarına kadar arttığı Burke tarafından ifade edilir. 20. yüzyılda ise modern teknolojinin sunduklarıyla diğer insanları gözlemleme olanaklarında değişiklikler olmuştur. Burke'nin bu tespiti, bu bölümün temel sorusu olan yeni medya araştırmalarında etnografinin yöntem olarak kullanımıyla ilgili sorunsalın çıkış noktasını oluşturur (Alyanak- Büker, 2014, s. 118).

Etnografi çalışmalarında edinilen gözlemler, inşalara bakmayı ve onları dinlemeyi içerir. Bilgiler, alan notları ile kaydedilir. Araştırmacı, incelediği topluluğun alışkanlıklarını, geleneklerini, yaşam pratiklerini bizzat yaşayarak deneyimler, yani katılımcı gözlemci olarak yerinde gözlemler. Etnografi çalışmalarının farklı koşullara uyarlanabilir olması ve nitel açıdan içeriğinin zengin olması tercih edilen bir metot haline gelmesinde etkili olmuştur. Aynı zamanda etnografi sadece davranışlarla ilgilenmek yerine o davranışın özgül sosyal bağlamlara göre ne ifade etmiş olabileceğiyle de ilgilendiği için tercih edilen bir toplumsal araştırma yöntemi olmuştur. Niteliksel araştırma yöntemleri arasında toplumsal davranış ve kültürleri incelemek için kullanılan en incelikli yöntem olarak etnografiyi gösterebiliriz.

### 3.7.2. Yeni Medya Çalışmalarında Dijital Etnografi Kavramı

Yeni Medya, bilgisayar donanımlı, dijital iletişim teknolojilerinin, içinde başta internet web 2.0 uygulamaları ve sosyal medya ortamları, dijital oyunlar ve diğer ağ ortamlarına verilen genel adı ifade etmektedir. Yeni medya geleneksel medyadan tamamen farklı bir mecra değildir. Teknolojik özellikleri ve medya sektörüne getirdiği yenilikler sebebiyle bu şekilde tanımlanır.

"Yeni medya" kavramı, tek tip bir olguyu, tek tip bir cihazı ya da tek tip bir teknolojiyi ifade etmemektedir. Bu nedenle, bu kavramın bugün kullanıldığı alanları tanımlayan tek bir tanım yapmak neredeyse mümkün değildir (Çomu, 2012, s.11). Yeni medya platformları, içerisinde insan unsuru barındırması ve özellikle kullanıcı türevli içerik ve etkileşim özelliği nedeniyle tüm alanların araştırma konusu haline gelmiştir. Kullanıcıları insan olan bir alan olduğu için, yeni medyada etnografik alan çalışmaları yapılması kaçınılmaz olmuştur. Dijital etnografi aynı zamanda "netnografi" olarak da ifade edilmekte ve tanımlanmaktadır.

Netnografi, sanal topluluklarda giderek daha fazla sosyalleşen günümüz tüketicisini anlamak adına sanal topluluklardaki tüketici davranışını inceleyen bir araştırma yöntemidir (Kozinets, 1998: s.366). Biraz daha basite indirgeyecek olursak, niteliksel araştırma yöntemi olan etnografinin, yeni medya aygıtlarına uyarlanmış halidir. Etnografide yüz yüze ve kültürel etkileşimler yoluyla veri toplanırken, dijital etnografide çevrimiçi iletişim yoluyla veri toplanmaktadır. Netnografi, tek bir terim altında, bilgisayar-aracılı etnografinin uygulanmasındaki temel esasları ve daha da önemlisi diğer kültürel araştırma biçimleriyle entegrasyonu önermesiyle diğer nitel internet araştırmalarından farklılaşmaktadır (Kozinets, 2010: s.17).

Kozinets'e göre netnografik araştırmalarda beş aşama bulunmaktadır. (2010: s.61). Bu aşamalar:

1. Araştırma sorularının, araştırma yapılacak alanların ya da araştırma konularının tanımlanması.
2. Topluluğun seçilmesi ve belirlenmesi.

3. Etik standartların sağlanarak verilerin toplanması.
4. Verilerin analizi ve bulguların yorumlanması.
5. Araştırma bulgularının çıkarımlarının yapılması ve raporlanması.

Yeni medya ortamlarının çevrimiçi özelliğinden dolayı, yani sanal olduğu için çevrimiçi etnografi çalışmalarının geçerliliği konusunda negatif görüşler de vardır. Yüz yüze görüşmenin, saha çalışmasının imkânsızlığından dolayı, çevrimiçi etnografinin dezavantajlı olduğunu ima eden görüşler mevcuttur. Ancak günümüzde yapılan çevrimiçi etnografik araştırmaların sayısı ve sonuçları da gösteriyor ki bu görüşler zamanla gücünü yitirmiş, çevrimiçi etnografinin geçerliliği kabul görmüştür.

Etnografi, anlam olarak başka bir kültürü kendi bağlamında anlama, anlamlandırma çabası olarak adlandırıldığı için, çevrimiçi etnografların incelediği ortamı 'kültür' olarak varsayabiliriz. Bununla ilgili olarak Larry Grossberg, izleyicilerin mevcut kaynaklar aracılığıyla kendi kültürel ortamlarını yarattıklarını, güç ve egemenlik yapıları üzerindeki kendi etkilerinin ve kendilerini manipüle edecek kültürel mesajların farkında olduklarını söylemektedir (Alyanak-Büker, 2015: s.136). Dijital oyunlar da popüler kültürün bir ürünü olarak kendi içinde kendi dinamiklerini ve davranış pratiklerini yaratmıştır ve alan olarak incelenebilir.

Dijital etnografi çalışmaları birçok farklı platformda birçok farklı teknikle yapılabilir. Bunlara örnek verecek olursak; Elektronik posta ile görüşme yapmak, e-gruplar halinde çalışmak, odak grup görüşmesi gerçekleştirmek, Skype ile derinlemesine görüşme yapmak, bloglar üzerinde çalışmak, forumlarda gözlem yapmak, dijital oyunlarda gözlem yapmak gibi.

### 3.7.3. Dijital Etnografide Geçerlilik ve Güvenilirlik

Nicel araştırmalar geçerliliklerini sayısal analizlerle kanıtlamaktadır ancak nitel araştırmalarda bunu kanıtlayacak veriler olmadığı için geçerlilik ve güvenilirlik analizi yapmak zordur. Guba ve Lincoln nitel araştırmalarda geçerlik güvenilirlikten ziyade inandırıcılık (trustworthiness) olması gerektiğine dikkat çekmiş ve bazı kriterler belirlemiştir. Bu kriterler altın standart olarak literatürde yer almıştır.

Guba ve Lincoln'ün (1982) inandırıcılık için kriterleri:

- İnanılırlık,
- Güvenilebilirlik,
- Onaylanabilirlik
- Aktarılabilirlik olmak üzere dört ana başlık altında toplamıştır (Başkale, 2016: s.23).

Merriam (1998) 'a göre nitel araştırma yapan araştırmacıların, çalışmalarının geçerliği sağlamak için kullanması gereken stratejiler ise üç başlıkta incelenebilir:

1. Çeşitleme (Triangulation): Farklı araştırmacıların, farklı veri toplama metotları ile elde ettiği verileri toplama doğrulama sürecidir.
2. Katılımcı Teyidi (Member Checks): Katılımcılardan elde edilen verilerin katılımcılara tekrar verilerek sonuçların doğruluğunun teyit edilmesi sürecidir.
3. Uzun süreli etkileşim (Long-term observation): Katılımcının araştırdığı olguyu uzun süre gözlemlemesi araştırmanın güvenirliğini arttıracaktır (Merriam,1998: s.204).

Kozinets de nitel bir yöntem olarak gerçekleştirilen netnografik çalışmaların kalitesinin değerlendirilmesinde göz önüne alınacak 10 kıstas oluşturmuştur. Bu kıstaslar yapılan netnografik araştırmanın niteliği hakkında fikir vermektedir. Bunlar: (akt. Saygın, 2019: s.59).

- Tutarlılık (Coherence)
- Titizlik (Rigour)
- Literatür bilgisi (Literacy)
- Gerçekçilik (Groundedness)
- Yenilikçilik (Innovation)
- Aktarma (Resonance)
- Gerçeğe Benzeme (Verisimilitude)
- Yansıtma (Reflexivity):
- Pratik (Uygulama) (Praxis)
- Karışım (Intermix)

Netnografik bir araştırmada bu kıstasların sağlanması ile dijital dünyada nitelikli bir çalışma yapmak mümkün olabilecektir. Bilinmeyen bu yeni dünyanın sınırları geniştir ve zaman zaman kapsamı belirsizleşebilmektedir. Dijital etnografi sosyal bilim araştırmacıları için mevcut yaklaşımları sürekli olarak geliştiren ve değiştiren bu yeni kültürel ortamda çalışmak için yeni bir yaklaşım standardı sunmaktadır (Saygın, 2019: s.60).

### 3.8. ARAŞTIRMACININ ROLÜ

Nitel araştırmalarda araştırma, araştırmacıdan bağımsız düşünülemez. Araştırmacı nitel araştırmalarda nesnellik ilkesini uygulayamaz ve bunu araştırmacıdan beklemek de mümkün değildir. Araştırma süreci araştırmacının perspektifinden etkilenmektedir. Yaptığımız gözlemler bu koşullardan etkilenmekte ve onları yansıtmaktadır (Charmaz, 2008: s. 402; 2016: s. 35). Araştırmacının gözlemlerini doğru bir şekilde aktarması, ulaşılmak istenen sonuç ve çalışmanın geçerliliği bakımından oldukça önemlidir. Çalışmada buna oldukça dikkat edilmiştir.

Araştırmacının heyecan ve kişisel merakı yaptığı çalışmaya yön vermektedir (Moustakas, 1994: s. 104). Araştırmacı çocukluğundan beri dijital oyunlarla ilgilenmekte olup hem oyuncu olarak oynamayı hem de izleyici olarak takip etmeyi sevmektedir. Bilimsel araştırma, aynı zamanda kendini anlama ve ifade etme aracıdır.

Bu nedenle araştırma grubu seçilirken araştırmacının merakı ve deneyimleri olan bir alan seçilmiştir. Buradaki temel gaye, araştırmacının kültürü tanıdığı için verileri tutarlı aktarma olasılığını yüksek tutmaktır. Araştırmacı araştırmada katılımcı gözlemci olarak yer almıştır. Dijital etnografi, kültürel antropolojideki etnografya ve kültürel araştırmalar gibi alışılan kültüre, bir kültürel üye olarak tam katılımı kuvvetle vurgular. Bu katılım, saha çalışmasının önemli bir unsurunu oluşturur (Kozinets, 1998: s. 367).

### 3.9. ARAŞTIRMANIN ETİĞİ

Yeni medya çalışmalarının kapsamı genişledikçe geleneksel araştırma yöntemleri yeni medya ortamlarına uygulanmaya başlanmıştır (Tunç, 2015: s.178). Her araştırmada ve araştırma yönteminde olduğu gibi, dijital etnografi yönteminde de etik, dikkat edilmesi gereken önemli konulardan biridir. Dijital etnografi yönteminde veri toplama yüz yüze gerçekleşmediği için etik ihlallere oldukça açıktır.

Buchanan (2011), çevrimiçi çalışmalarda etik kapsamının sürekli tekrar tanımlanması gerektiğini savunur. Lawson (2004) ise katılımcıların kimliklerinin paylaşılmaması gerektiğine vurgu yapar.

Bu araştırmada da çevrimiçi etik ile ilgili literatür taraması yapılmış, farklı görüşler incelenmiştir. Araştırmanın etik ihlale yol açmaması için araştırmacı maksimum düzeyde dikkat etmiştir. Verilerin toplandığı kullanıcıların oyun içinde kullandıkları takma isimler gizlenmiştir. Araştırmacı ile yapılan birebir konuşmalar değil, tüm takım oyuncularının da görebileceği şekilde üretilen söylemler veri olarak incelenmiştir. Kullanıcıların gerçek isimleri, mail adresleri gibi kişisel bilgileri talep edilmemiştir.

### 3.10. ARAŞTIRMA VERİLERİNİN TOPLANMASI

Dijital etnografi yönteminde veriler temel olarak iki şekilde toplanmaktadır. Bunlardan ilki topluluk içindeki yazışmaların olduğu gibi kopyalanmasıdır. Buna arşivsel veri de denilmektedir. Diğeri ise araştırmacının süreç içerisinde kendi

gözlemlerini kaydetmesidir. Bunlar araştırmacının saha notlarını oluşturmaktadır. Planlama ve kültürel giriş aşamasında araştırma yapılacak ortamın seçilmesi ve araştırma odağı ve araştırma sorularının belirlenmesinin ardından veri toplama aşamasına geçilmektedir. Veri analiziyle birlikte ilerleyen veri toplama aşaması, bir kültür ya da topluluğun üyeleriyle iletişime geçilmesi anlamına gelmektedir (Saygın, 2019: s.56).

Dijital etnografi, etnografinin sanal ortamdaki halidir. Dijital etnografi yönteminde katılımcı gözlem tekniklerini esas alan fakat bunlarla sınırlı olmayan pek çok yol ve anlayış şekli faydalı bir şekilde kullanılır (Kozinets, 2002). Araştırmacı verileri yüz yüze değil çevrimiçi olarak toplar. Araştırmacının veri toplaması netnografik katılımla ilintilidir. Aynı etnografik araştırmalarda olduğu gibi araştırmacının sadece veri topladığı grupta var olması yeterli değildir, o gruptaki varlığının dengesi de önemlidir. Araştırmacı, araştırma yaptığı süreç içinde sadece oyuncu olarak oyuna dâhil olmamış, aynı zamanda diğer oyuncularla takımın menfaati için gerektiği zaman iletişime geçmiş ve oyunun doğal akışı içinde araştırmasını katılımcı gözlem yöntemiyle sürdürmüştür.

Araştırmanın temel veri kaynağı 01.02.2020 ve 01.10.2020 zaman aralığında League of Legends oyununda oyuncuların ürettiği yazılı ve sözlü söylemlerdir. Çevrimiçi ortamlarda kısa sürede onlarca söylem üretilmektedir. Araştırmacının süreyi kısıtlaması söylemlerin kullanılabilirliğini ayırt etmek ve belli diyalogları takip etmek içindir.

Araştırmanın etik olması açısından oyuncuların kullanıcı isimleri gizlenmiştir. Toplam 216 oyun gözlenmiş ve 1000'in üzerinde yazılı ve sözlü söylem incelenmiştir. Elde edilen veri sayısı yüksek olduğu için kaydedilen verilerin hepsi araştırmaya yazılamamış, ana temayı anlatacağı ve araştırmanın sorularını yanıtlayacağı düşünülen yeterli sayıda örnek araştırmaya dâhil edilmiştir.

## 3.11. ARAŞTIRMANIN BULGULARI

Bu bölümde, araştırmanın amacına ulaşmak için incelenen veriler doğrultusunda, elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Araştırmada yüksek sayıda veri kaydı yapılmıştır. Bu verilerden araştırmanın amacına en uygun olan, temsil niteliği ve niceliği yüksek olan diyaloglar ve yorumlara yer verilmiştir. Araştırma grubundan elde edilen veriler değiştirilmeden doğrudan aktarılmıştır. Çünkü etnografide müdahaleci bir analizden ziyade ortamın ve olayların basit bir açıklamasını sunarak başlamak gerekmektedir. (Creswell, 2018: s. 197).

### 3.11.1. League of Legends Oyun Tasarımı ve Karakterler Açısından İncelenmesi

Toplumsal cinsiyet ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak amacıyla yapılan araştırmaların çıkış noktasında sosyalizasyon sürecine olan etkisi ve toplumsal cinsiyeti yeniden ürettiği düşüncesi vardır. Bu çalışmada League of Legends oyunundaki cinsiyetçilik olgusu oyuncuların söylemleri üzerinden 4 ana temada incelenmiştir. Bunlar:

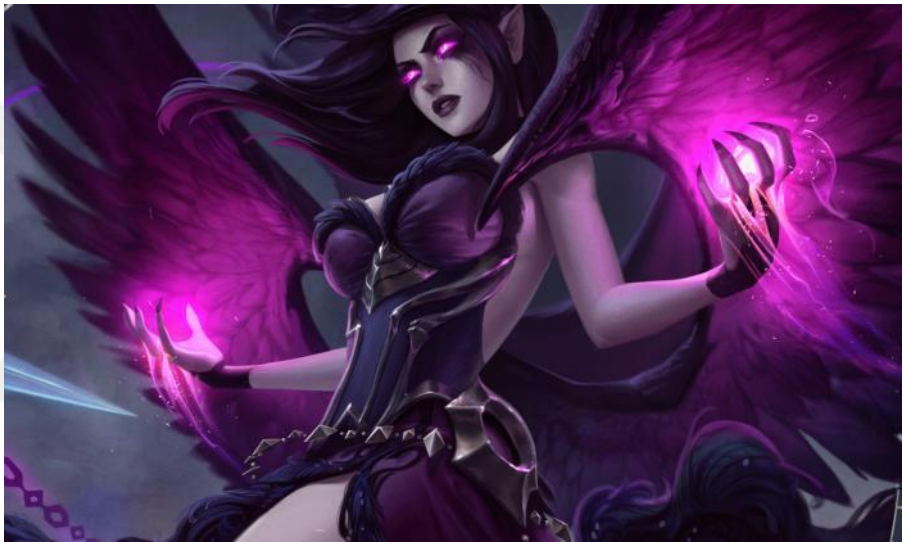
1. Toplumsal cinsiyet rolleri
2. Şampiyon (Hero) – oyuncu cinsiyet ilişkisi
3. Teknoloji – cinsiyet ilişkisi
4. Söylemsel- dilsel analizdir.

Toplumun her alanında karşımıza çıkan, neredeyse bütün kitle iletişim araçları ve yeni medya ortamları tarafından yeniden üretilen ya da temsil edilen toplumsal cinsiyet rolleri, dijital oyunlarda da karşımıza çıkmaktadır. Çalışmanın araştırma grubunu LOL oynayan oyuncular oluştursa da oyuncu oyundan bağımsız düşünülmemektedir. Bu sebeple oyuncuların ürettiği söylemler ve dil pratiklerinden önce çalışmanın evrenini oluşturan, Riot Games tasarımcılarının ürettiği League of

Legends oyunu, tasarımı ve barındırdığı karakterler açısından bu başlıkta toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında incelenmiştir.

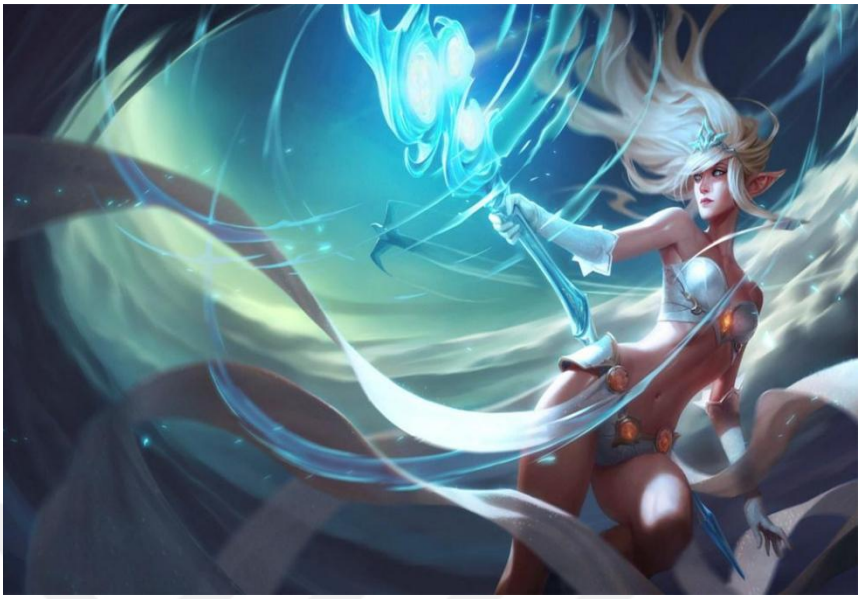
Oyundaki karakterler, şampiyon kavramıyla ifade edilmektedir ve oyunda 140'tan fazla şampiyon vardır. Şampiyonlar oynanış biçimlerine göre farklı rollerle tanımlanmaktadır. Bu roller aşağıdaki gibidir.

**Resim 4:** Büyücü şampiyonlardan "Morgana"



***Büyücü:*** Yüksek hasar verebilmek için öncelikle yetenek kombolarını kullanmaktadırlar. Korkunç hasarlar verebilecek düzeyde oldukları kadar kırılganlardır da. Ayrıca genellikle kaçış mekanizmaları açısından zayıftır.

**Resim 5:** Destek şampiyonlardan “Janna”



***Destek:*** Savaş alanını hasarıyla değil, zekasıyla yönlendiren şampiyondur. Genellikle totemlerle görüş sağlar ve böylelikle harita kontrolünü elinde tutar.

**Resim 6:** Tank şampiyonlardan “Warwick”



***Tank:*** Tank oyunun en sağlam savunma gücüne sahiptir. Yetenekleri genelde bu özelliklerini arttırmak üzerinedir, aynı zamanda çarpışma içinde daha fazla kalmaları için hasar verme yetenekleri de vardır. Genellikle çarpışmada rakibe atılan ilk şampiyondur.

**Resim 7:** Nişancı şampiyonlardan “Caitlyn”



***Nişancı*:** Nişancı uzak mesafeden saldırır ve yeteneklerini öncelikli olarak güvenli bir şekilde pozisyon almak ve ekstra hasar vermek için kullanır.

**Resim 8:** Dövüşçü şampiyonlardan “Garen”



***Dövüşçü:*** Dövüşçü yüksek miktarlarda hasar verebildiği gibi, yüksek miktarda hasara karşı da dayanıklıdır.

**Resim 9:** Suikastçı şampiyonlardan "Katarina"



***Suikastçı:*** Suikastçı güçlü saldırı ve yetenekleriyle rakip şampiyonu aniden öldürebilir. Yüksek hıza sahiptir.

Oyuncular şampiyon seçimi yaparken oyun içinde oynamak istedikleri mevkiye göre seçim yaparlar. Oyun içinde oynamak istenilen mevki ve şampiyonlar zaman zaman takım içinde fikir ayrılığına neden olabilir. Oyun her ne kadar takım oyunu olsa da her oyuncu en iyi oynadığı mevkide ve şampiyonla oynamak istemektedir.

Daha önceki bölümlerde bahsettiğimiz gibi kadın ve erkeğe yüklenen toplumsal cinsiyet rolleri farklıdır. Bu roller oyunun üretiminde ve sektörde daha büyük paya sahip erkekler tarafından da öğrenilmiştir. Bu sebeple oyunun içindeki kurallarda ya da temsillerde toplumsal cinsiyet rollerinin etkisini görebiliriz. Örneğin *Toplumsal Cinsiyet Rolleri* başlığında açıklanan toplumsal cinsiyet rolleri özellikleri, dijital oyunlarda cinsiyet temsilinde karşımıza çıkmaktadır. League of Legends oyununda bulunan kadın şampiyonlar genellikle seksi, cazibeli, çekici olarak resmedilmiştir. Erkek şampiyonlar ise çoğunlukla kaba ve güçlü bir temsille karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte Ezreal isimli transseksüel bir şampiyon temsili de vardır.

140’tan fazla şampiyonun bulunduğu oyunda kadın şampiyonlar genel olarak “büyücü” kategorisinde toplanmıştır. “Tank” kategorisi gibi dayanıklılık, fedakâr ve cesur oynama gerektiren şampiyonlar, erkek cinsiyetinde ya da hayali bir yaratık olarak tasarlanmıştır. League of Legends oyununun bu anlamda oyun içinde kadın ve erkek cinsiyet temsilinde toplumsal cinsiyet rollerini temsil ettiğini ve yeniden ürettiğini söyleyebiliriz.

**Resim 10:** League of Legends Şampiyonlarından “Ahri”



Resim 10’da bulunan şampiyon Ahri, büyücü ve suikastçı kategorisinde bir şampiyondur. Ahri’nin dış görünüşü toplumsal cinsiyet rolleri gereği gerçek hayatta kadından beklenen ile paraleldir. Diğer tüm şampiyonlar gibi Ahri de erkekler tarafından yaratılmaktadır. Ahri’nin dış görünüşü seksi, cazibeli, feminen ve çekicidir. Ataerkil sistemle özdeşleştirilmiş bir sistemde bir kadın olarak kendine yer bulabilmesi için erkekler için haz veren ve cezbeden bir obje olmak zorundadır ve bu bakış açısıyla sunulmaktadır.

Ahri, orta koridorda tek başına savaşabilecek kadar güçlü bir şampiyondur. Ahri’nin *ayartan öpücük* isimli bir saldırı yeteneği vardır. Ahri'nin gönderdiği öpücük, isabet ettiği rakibe hasar verir, tüm hareket yeteneklerini anında sonlandırır ve hedefi ayartarak uslu uslu Ahri'ye doğru gelmesini sağlar. Bu da yine savaşçı da olsa kadının cinsiyeti ve cazibesiyle rakibi alt etmesinin temsilidir ve dolaylı da olsa toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretimini sağlamaktadır.

Kadın şampiyonların görüntüsü çoğu oyuncu için şampiyon seçiminde bir etkiye sahip değildir. Çünkü şampiyonların güçleri ve yetenekleri cinsiyetlere göre belirlenmemiştir. Oyuncu popülasyonunun yarısından fazlası erkek olmasına rağmen hemen hemen her oyunda en az üç kadın şampiyon görmekteyiz. Erkek oyuncuların, şampiyon seçiminde, şampiyonların cinsiyetlerinin belirleyici bir faktör olduğu söylenemez. Bu durum, oyunun içindeki söylemlerde de dile getirilen bir konu olmamaktadır. Oyuncular için önemli olan, oyunda iyi oynayıp takdir kazanmak ve galip gelmektir.

Daha önceki bölümde de belirtildiği üzere, League of Legends oyununda her şampiyonun bir hikâyesi vardır. Teknoloji ve bilimle ilgisi olan şampiyonlarımızın cinsiyet temsili, oyunda karşımıza erkek olarak çıkmaktadır. (Heimerdinger ve Ziggs şampiyonları gibi) Teknolojinin ve dijital oyunların "erkeklerin dünyası" olarak özümsenmesinden ötürü, oyun içindeki konuşmalar şampiyon seçiminden oyunun sonuna kadar erkek erkeğe yapılıyor olarak kabul edilmektedir. Bu yüzden takım içinde olan konuşmalarda genelde "beyler, baylar" gibi hitap şekilleri kullanılmaktadır.

**Resim 11:** LOL Oyunu İçinde Takımına Teslim Olma Çağrısı Yapan Bir Oyuncu




Dijital oyunlar, bir ekosistem olarak kabul edilebilir ve bu ekosistem içerisinde belirli davranış pratiklerinin geliştiği gözlemlenir. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlarında ise hem davranış pratiği hem de dil pratiği gelişir. Oyuncuların oyun içinde kullandığı bazı teknik terimler, kısaltmalar ya da hitap biçimleri söz konusudur. Oyun ekosistemi içerisinde yer alan diğer oyuncular bu kısaltma ve hitap biçimlerinin

anlamına hakimdir. Örneğin İngilizce ’de teslim olmak anlamına gelen “surrender” kelimesinin kısaltması olan ‘sur’ Türkiye sunucusunda da oyuncuların dil pratiği haline gelmiştir ve teslim olmak anlamında kullanılmaktadır. Bazı İngilizce ifadeler ise Türkçe ’deki karşılıklarından farklı olarak oyun içinde bazı anlamlar kazanmaktadır.

League of Legends oyunu oyuncuların çevrimiçi olarak ve birbirleriyle sürekli iletişim halinde oldukları bir oyundur. Oyuncular kendi tercihlerine göre ister yazılı olarak isterlerse mikrofon yoluyla sesli olarak birbirleriyle iletişim kurabilirler. Oyunun başlangıcında oyuncular şampiyon seçimi yaparlar. Takımın kazanabilmesi için hangi mevkideki şampiyonun seçildiğinin büyük önemi vardır. Bu sebeple daha oyun başlamadan şampiyon seçimi aşamasında oyuncular anlaşmazlığa düşebilmektedirler. Oyuncuların her biri en iyi bildiği şampiyonla en iyi oyununu çıkarmak istediği için birbirlerine olan hitapları kolayca sertleşebilmektedir. Oyun içinde birbirilerini tanımayan oyuncuların birbirlerine küfretmesi, hakaret içerikli söylemlerde bulunması oyun pratikleri içerisinde “normal” kabul edilmektedir.

**Resim 12:** League of Legends Oyununda Şampiyon Seçimi Sırasında Oyuncular Arasında Geçen Bir Diyalog



Oyun içerisinde küfretmek, cinsiyetçi ve homofobik söylemlerde bulunmak teknik anlamda engellenmektedir. Oyunun algoritması küfür içerikli yazışmaları otomatik olarak sansürlemektedir. Fakat oyuncular, yine bir oyun oynama pratiği olarak bu sansürü nasıl devre dışında bırakabileceğini öğrenmişlerdir. Oyun içerisindeki yazışmalarda bazı harfler eksik yazılarak hakaret ve küfredildiği gözlemlenmiştir.

Saygılı, kibar ya da sakin kalarak konuşan oyuncular, diğer oyuncular tarafından zaman zaman cinsiyet temelli hakaretlere ya da taciz içeren söylemlere maruz kalabilmektedirler. Öfkeli ve küfürlü konuşmamak erkek davranışıyla özdeşleştirilmediği için "kadınsı" ya da "erkeksi olmayan" kalıpları ima eden ifadeler kullanılmaktadır. Bu da League of Legends oyununda cinsiyetçiliğin söylem yoluyla yeniden üretilmesinin örneklerinden birini oluşturmaktadır. Oyun içerisindeki dilsel pratikler ilerleyen başlıklarda daha ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

### 3.11.2. League of Legends Oyuncularının Oyun Oynama Pratiklerine Yönelik Bulgular

League of Legends oyuncuları takma isimleriyle profil oluşturarak oyuna dahil olmaktadır. Her oyuncunun genelde uzmanlaştığı, oynadığı zaman başarılı olduğu bir mevki ve şampiyonu bulunmaktadır. Şampiyon seçimi yaparken oyuncular bu dinamiğe göre seçim yapmaktadır. Oyuncuların neredeyse hepsi için şampiyonun cinsiyeti ya da dış görünüşünden ziyade gücü ve mevkisi önemli olduğu kanısına ulaşılmıştır. Bu eksende kadın oyuncular, kadın şampiyonları erkek oyuncular da erkek şampiyonları seçiyor dememiz mümkün değildir.

Oyun, alan olarak erkeklere ait bir alan olarak kabul edilse de kadın oyuncuların da varlığı erkek oyuncular tarafından özümsenmiştir. Ancak oyun içinde, erkek oyuncuların kendi aralarında kadın oyuncuları önemli mevkilerde yetersiz görme, desteğe ihtiyacı olduğu konusunda manipüle etme gibi bir oyun pratiği geliştirdiği gözlemlenmiştir. Kadın oyuncuları destek şampiyon almaya yönlendirmek, ya da tek başına orta koridorda başarılı olmayacağına inandırmak gibi söylemler

bunların başında gelmektedir. Bu konuda oyun içinde ve kendiliğinden gelişen bir erkek dayanışmasının mevcut olduğu kanısına varılmıştır. Erkek oyuncuların oyun içinde karakterler üzerinden şekilcilik ve cinsiyetçilik yapmayıp, kadın oyunculara teknolojik ve teknik açıdan cinsiyetçilik yapmasının bir oyun oynama pratiği haline geldiği bulgusuna ulaşılmıştır. Bir oyuncunun kadın olduğu eğer oyun başlamadan önce şampiyon seçimi sırasında biliniyorsa kendisine, erkek takım arkadaşları tarafından destek ya da büyücü şampiyonlar alması salık verilmektir. Bu da kadın oyuncuların oyunda yetersiz görüldüğünün en belirgin göstergelerinden biridir.

**Resim 13:** League of Legends Oyunu İçinden Bir Diyalog




Oyunun içinde takım arkadaşlarının moralini yüksek tutmak ve onları motive etmek oldukça önemli bir detay olarak kabul edilmektedir ancak bazı oyuncular şikâyet edilme pahasına bunun tam tersini yapabilmektedirler. Ufak bir hata yaptığında takım arkadaşına küfretmek, onu aşağılamak oyunun içinde tüm oyuncular tarafından neredeyse normal karşılanan bir davranış pratiği haline gelmiştir. Ancak bu durumdan memnuniyetsizlik hisseden takım oyuncusu olursa oyunun sonunda kullanıcıyı oyun üreticilerine şikâyet edebilmektedir.

Elde edilen verilere göre, ani küfür ve ısrarlı baskı söylemleri son zamanlarda çocukluk ve ergenlikle bağdaştırılmakta ve bunu yapan oyunculara herhangi bir oyuncu "çocuk" olma imasında bulunduğu zaman, çoğunlukla diğer takım arkadaşlarından destek görmektedir. Oyunun kendi dinamikleri içinde sürekli küfretmenin, bir söylemi birden fazla kez ısrarla, iletişimi engelleyecek şekilde dile getirmenin zamanla azalarak bitecek bir davranış pratiği olduğu kanısına varılmıştır. Çünkü League of Legends oyunu her ne kadar yetişkinlerin de kullanıcısı olduğu bir oyun olsa da genellikle erkek çocuklarının ve gençlerin tercih ettiği bir oyundur. Oyun içinde yaşlarının konu edilmesi bu oyuncuları rencide etmektedir.

### 3.11.3. League of Legends Oyunu İçinde Üretilen Homofobik ve Toplumsal Cinsiyet Söylemleri ile İlgili Bulgular

League of Legends oyunu sırasındaki söylem pratikleri incelendiğinde nefret söylemi, eril cinsiyetçi küfürler ve homofobik söylemlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Nefret söylemi çeşitli şekillerde tanımlanabileceği gibi bir birey ya da grubu hedefleyen ve de bu bireylerin doğuştan sahip oldukları bir takım var olan ya da fark edilen niteliklerinden ötürü, düşmanca, ön yargıya dayalı ve art niyet içeren söylem olarak da tanımlanmaktadır (Cohen- Almagor, 2011, ss. 1-2).

Homofobik söylem ise genel anlamıyla *cinsel yönelim, cinsiyet kimliği ve cinsiyet ifadesi ile LGBTİ+ varoluşlara yönelik üretilen ayrımcı söylemler* olarak açıklanabilir. Çalışmada etnik ve kültürel kimliklere yönelik ayrımcı söylemler araştırmanın dışında bırakıldığı için, bu yöndeki ifadelere değinilmeyecektir. Bu çalışma içerisinde araştırmaya dahil olan nefret söylemleri cinsel yönelim bağlamında üretilen söylemlerdir.

Günlük hayatta da toplumsal cinsiyet rollerini üreten paralel bir söylem olan "adam gibi" oynamak tabiri, oyun içinde de "düzgün bir şekilde oynamak" olarak kabul görmektedir. Daha önceki bölümde bahsedildiği gibi açıkça yazılan küfürler oyun tarafından "***" şeklinde sansüre uğrasa da bazı nefret söylemleri tamamen engellenememektedir.

**Resim 14:** League of Legends Oyunu İçinde Takım İçi Tartışma Diyalogu




Özellikle oyun içinde yapılan basit hatalar ya da kill çalmak[2] gibi etik kabul edilmeyen eylemler meydana geldiğinde takım içinde ciddi nefret söylemleri meydana gelebilmektedir. Bu tür eylemler "karı gibi oynamak", "adam gibi oynamamak" ile "homoseksüel" davranış biçimleri sergilemek ile ilişkilendirilmekte ve hakaret ifadesi olarak kullanılmaktadır.

Bahsedilen homofobik ifadeleri veya cinsiyetçi küfürleri, her bir oyuncu tarafından dile getirilen söylemler olarak kabul edemeyiz ancak söylemler dile geldiğinde tepki gösteren oyuncular yok denilecek kadar azdır. Bu tür nefret söylemlerine tepki gösteren oyuncular "narin" ya da "yumuşak" olmak ile itham edilmektedir. Bu ithamlar da kadınlara ait görülen toplumsal cinsiyet özelliklerinden olduğu için, erkek oyuncuları "kadınsı" olmakla ilişkilendirerek aşağılamak maksadıyla kullanılmaktadır.

[2] Multiplayer oyunlarda sizin öldürmeye çalıştığınız bir yaratığa sizinle aynı takımdan başka bir oyuncunun öldürmesine verilen ad. Çoğu oyununda yaratığa verdiğiniz hasar kadar deneyim puanı kazandığınız için sizin savaşmakta olduğunuz yaratığa başkası tarafından verilen hasar sizin alacağınız deneyim puanını düşürmektedir. Bu sebeple etik olarak görülmemektedir.

League of Legends oyuncularının oyun içerisinde birbirleriyle iletişim halinde olmalarının temel sebebi oyunun gidişatına yön vermek ve taktik paylaşımı yapmaktır. Ancak aşağıdaki tabloya baktığımızda oyuncuların en çok kullandığı ilk beş kelimeden üçü doğrudan ya da dolaylı olarak erillikle ilişkilidir ve iletişim için kullanılsa bile cinsiyetçilik barındırmaktadır.

**Tablo 3:**LOL Oyununda En Çok Kullanılan İlk 5 Kelime

| **League of Legends Oyununda En Sık Kullanılan İlk 5 Kelime** |
|---|
| **1.** Beyler |
| **2.** GG |
| **3.** Minyon |
| **4.** Adam |
| **5.** Lan |

Beyler kelimesi oyunun ilk aşamasında tanışma, selam verme takım arası iletişimi başlatma adına söylenen kelimedir. Dijital oyunlar, oyuncular tarafından doğrudan belirtilmese de alan olarak erkek bireylerin alanı olarak kabul edildiği için, tüm oyuncuların da erkek cinsiyetinde kabul edilmesi anormal olmayan bir varsayımdır. Oyunun ilk aşamasından son aşamasına kadar iletişimde hitabet kolaylığı sağlaması açısından oyuncular takım arkadaşlarına "beyler" diye hitap etmektedir. Aksi belirtilmedikçe oyun sonuna kadar bu şekilde devam etmektedir.

GG kısaltması İngilizcede *"good game"* anlamına gelmektedir. Oyun sonunda takım oyuncuları tarafından birbirlerine bir nevi tebrik ifadesi olarak söylenmektedir. Türkiye sunucusundaki oyunculardada da GG kısaltması bir dil pratiği olarak öğrenilmiştir. Ancak zaman zaman kelime anlamı olarak Türkçede *"güle güle"* kelimesinin kısaltması olarak da kullanılabilmektedir. Bu sebeple oyuncular yenilseler bile oyun sonunda GG ifadesini kullanmaktadır. Bu sebeple en çok kullanılan ifadeler arasında ikinci sıradadır.

Oyunun bileşenlerinden biri olan minyonlar, oyun içerisinde büyük bir öneme sahiptir. Taktiksel ve teknik açıdan oyunun ilerleyişine yön verdikleri için sık sık telaffuz edilmektedirler.

Adam kelimesi de beyler kelimesi gibi erkek kabul edilen alanın eril bir söylemidir. Oyun içerisinde özellikle rakip takımın oyuncularından bahsederken adam ifadesi kullanılmaktadır. Karşı takımın oyuncuları da erkek cinsiyetinde kabul edildiği için, oynadığı şampiyondan bağımsız olarak "adam" kabul edilmektedir.

Lan kelimesi de oyun içerisinde çok sık ifade edilen bir söylemdir. Özellikle takım içerisinde işler yolunda gitmediğinde, oyuncular takım arkadaşlarına tepkilerini belirtmek istediklerinde lan kelimesini kullanmaktadır.

Kadın ve erkek dili üzerine çalışmalar yapan Deborah Tannen'e göre, erkek için dil bir statü gösterme, gücünü ortaya koyma aracıdır, kadın ise dili ilişkilerini sağlamlaştırmak, yakınlığı artırmak için kullanır. Erkekler dünyayı hiyerarşik bir ortam, kadınlar ise eşit ilişkiler ortamı olarak görürler. Kadınlar için dostluk ve paylaşım; erkek için güç önemlidir (2013: s.125). Oyuncularının yarısından fazlasının erkek olduğu League of Legends oyununda geliştirilen dil pratiğinin de eril olması bu ifadeyi desteklemektedir.

Küfür ve argo kendini çoğunlukla kadın cinselliğinin pasifliği ve erkek cinselliğinin aktifliği üzerinden kurarak hem bedenlerimizi hem de erkeklik ve kadınlığa dair toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üreten veya güçlendiren bir araç işlevi görmektedir (Zengin, 2010). Küfür ve argo da dilin içinde bir kültür olarak sosyalizasyon sürecinde öğrenilmekte ve öğretilmekte daha sonra da yeniden üretilmektedir. Oyun içinde kullanılan küfürlerin içerikleri bu nedenle önem taşımaktadır. Oyun içinde üretilen söylemler gerçek hayattan ve kültürden kopuk değildir. Erkek oyuncuların birbirlerine kullanmış oldukları argo sözcükler ve küfürlerin bir kısmı, sosyalizasyon sürecinde içselleştirdikleri basmakalıp veya sıradanlaşmış, sözcük anlamı üzerinde durulmaksızın söylenmiş eril ifadelerdir.

League of Legends oyununda en sık rastlanan toplumsal cinsiyet rollerini temsil eden söylemlerinden biri de anne figürüne edilen cinsiyetçi küfürlerdir. Oyuncuların yaptığı hatalar ve başarısızlıklar yüzünden çoğunlukla oyuncunun kendisine değil, annesine küfredilmektedir. Anne ve kız kardeş figürleri erkeğin

koruması, himayesi altında olması gereken bireyler olarak kabul edildiği için, anneye yöneltilen küfür doğrudan "erkeklik kimliğine" yönelik bir hakaret olarak nitelendirilebilir.

## 3.12. ARAŞTIRMA BULGULARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Tez çalışmasının bu bölümünde araştırma sorularına, edinilen bulgular doğrultusunda yanıtlar aranmış ve bulgular genel hatlarıyla değerlendirilmiştir.

Araştırma grubunu oluşturan kullanıcıların biyolojik cinsiyete göre dağılımı, takım arkadaşlarına yazılı olarak oyun içerisinde isim sorulması, mikrofon kullanılan oyunlarda da ses ve isimden tespit edilmesi şeklinde elde edilen bir bulgudur. Araştırma grubunu oluşturan kullanıcıların büyük bir kısmını erkekler oluşturmaktadır. Kadın oyuncuların sayısı da azınlık sayılamayacak düzeyedir. Bu sayı verilen beyanlar ve gözlemler sonucunda 691 erkek oyuncu 389 kadın oyuncu olarak tespit edilmiştir. Bu oran elde edilen veriler doğrultusunda %64 erkek oyuncu, %36 kadın oyuncu şeklindedir. (Bahsedilen rakamlara rakip takımın oyuncuları dahil değildir)

Araştırma grubunu oluşturan oyuncuların League of Legends oyunu oynama pratikleri zaman içerisinde ya da oyundaki takım arkadaşlarının tutumuna göre değişiklik gösterebilmektedir. Ancak oyunun başından itibaren herkesin geliştirdiği çerçeve bir oyun oynama pratiği bulunmaktadır. Oyuncular şampiyon seçiminden itibaren birbirleriyle iletişim halinde olmak zorundadırlar. Oyun, takım oyunu olduğu için zafere giden yol, takım olarak doğru seçimler yapmaktan geçmektedir ve oyuncular da bunun farkındadırlar. Oyuncular genel olarak en iyi oynadıkları bölgeyi ve şampiyonları seçmek istemektedir. Bu sebeple bazen aynı takımda birden fazla oyuncu aynı şeyi istediğinde bir anda hakaret ve küfür söylemleri üretilebilmektedir. Ancak bu şekilde hakaret ve küfredilmesinin, sorunun konuşmaya çalışılmadan medeni olmayan bir şekilde bastırılmaya çalışılmasının giderek kabul görmeyen bir davranış pratiği haline gelmeye başladığı gözlemlenmiştir. Küfretmek, rakibi bilerek besleyeceğini söyleyerek tehdit etmek gibi söylemler hem oyuncular hem de oyunun geliştiricileri tarafından kabul görmeyen bir durumdur. Bu durumun en önemli etmeni

kadın oyuncuların görünürlüğüdür. Erkek oyuncular takım arkadaşları içinde kadın oyuncu varsa söylemlerine "dikkat" ettiklerini, oyun içerisinde defalarca dile getirmişlerdir. Bu tür olumsuz oyun oynama pratiklerinin ve söylemlerin oyunun üreticileri tarafından da engellenmek istediği oyunun oynandığı süre içinde gözlemlenmiştir. (bknz: Resim 15)

**Resim 15:** League of Legends Oyunu Kuralları




Oyuncuların oyun içinde kullandıkları bazı terimler, kısaltmalar, durum bildiren nitelemeler de mevcuttur. Çoğu İngilizce olan bu kelimeler oyun içinde oyuncular tarafından kullanılmaktadır. Hatta öylesine bir dil pratiği haline gelmiştir ki Türkçe anlamları çoğu oyuncu tarafından bilinmemektedir. Örneğin İngilizcede "support" destek anlamına gelen sözcüğün kısaltması "sup" olarak kullanılmaktadır. Oyuncular sup kelimesinin destek anlamına geldiğini biliyor ancak kelimenin kökeni ve orijinali hakkında çoğu oyuncunun bir fikri bulunmamakta. Oyun içinde gelişen bu dil pratiğin öğrenilmekte ve zamanla özümsenmektedir. Oyuncular aynı zamanda oyunun gidişatından ve karşı takımın oynayışından pes etme, kötü oyunu kabullenme, oyunun içinde görev dağılımı değiştirme gibi davranış pratiklerine da sahiptir. Kötü

oynayan oyuncu nasıl eleştiriliyorsa, iyi oynayan oyuncu da oyun içinde sözlü olarak oyun sonunda da oy verilerek fiili olarak takım arkadaşları tarafından takdir görebilmektedir.

Araştırma grubunu oluşturan katılımcılar, oyun içerisinde zaman zaman cinsiyetçi ve homofobik söylemler kullanmaktadırlar. Bunların bir kısmı gündelik hayatta olduğu gibi dilimize yerleşen kalıplaşmış yargılardır. Oyuncuların çoğu bu söylemleri homofobik söylem olması ya da nefret söylemi gerçekleşmesi için değil bu söylemlere "alıştıkları" için kullanmaktadırlar. Dilimizde sosyalizasyon sürecinde öğrenilen ve öğretilen, homofobik söylemleri barındıran kalıplaşmış birçok sözcük ve deyim mevcuttur. Oyun içinde de bu sözcükler yinelenerek yeniden üretilmektedir. Araştırma grubundaki katılımcılar oyun içinde bazen kasıtlı olarak takım arkadaşını uyarmak ya da aşağılamak amaçlı, bazen de sadece o söylemi normalize ettiği için cinsiyetçi ve homofobik söylemler kullanmaktadır. Oyunun gidişatına, oyuncunun yaptığı hatanın büyüklüğüne ve oynama şekline göre diğer oyuncular bu cinsiyetçi ve homofobik söylemleri zaman zaman destekleyebilmekte, yeniden üretmekte ve haklı bulabilmektedir.

Üretilen cinsiyetçi ve homofobik söylemler, araştırma grubunu oluşturan her katılımcı tarafından normal ya da hoş karşılanmamaktadır. Bazı katılımcılar bu söylemlere şiddetli tepki verip takım arkadaşını uyarırken bazı katılımcılar da görmezden gelmektedir. Bazı durumlarda ise oyuncular, takım arkadaşlarını oyun sonunda bu davranışı oyun üreticilerine bildirmekle tehdit ederek bu söylemlere son vermeye ikna etmeye çalışmaktadır.

Araştırma grubunda yer alan erkek oyuncular, şampiyon seçimlerinde kadın şampiyonla oynamayı, "seksi" şampiyon kostümleri kullanmayı herhangi bir aşağılama olarak görmezken, kötü oynamayı ve hata yapmayı "erkek olamamak" olarak görmektedirler. Katılımcılara göre LOL oyunu içinde basit hatalar yapan, stratejik düşünemeyen, teknolojiyi kontrol edemeyen her oyuncu "yetersiz" ve "yarım"dır. Bu durum, oyuncular tarafından ya "kadın gibi" olmakla ya da "homoseksüel gibi" davranmakla ilişkilendirilmektedir. Aynı şekilde takım içinde birtakım konularda şikâyetlerini belirten oyuncular, yine "karı gibi" sızlanmakla

suçlanmaktadır. Oyun içinde edilen eril küfürler, oynama biçimlerine yapılan yakıştırmalar, kadın oyunculara yönelik imalar ve üretilen söylemlerle, araştırma grubunu oluşturan katılımcılar LOL oyunu ile bağlantılı olarak dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üretmektedirler.

## SONUÇ

Hayatımızın önemli bir bölümünü kaplayan, bireyin sosyalleşmesi, öğrenmesi, boş zaman geçirmesi gibi çeşitli nedenlerle oynanan oyun, yeni medya teknolojilerinde yaşanan gelişmelere bağlı olarak, değişmiş, dijitalleşmiş ve oynayışı bakımından da dönüşüme uğramıştır. Dijital oyunlar, teknolojinin ilerlemesiyle ekonomik olarak giderek büyümüş ve küresel anlamda güçlü ve önemli bir endüstri haline gelmiştir.

Oyunlar, geçmişten günümüze çocuklara sosyalizasyon sürecinde toplumsal cinsiyet rollerinin ve söylemlerinin aktarılmasında oldukça önemli bir araç olarak görülmektedir. Günümüzde oyunların oynanış biçimi değiştikçe etkilerinde ve pratiklerinde değişim olup olmadığı bir araştırma konusu haline gelmiştir. Oyunların toplumsal cinsiyet rollerinin kuşaktan kuşağa aktarımı konusundaki işlevinin dijital oyunlarda da devam edip etmediği sorunsalı bu çalışmaya ilham olmuştur.

Toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretimi, homofobik söylemler, cinsiyetçi küfürler vb. söylemlere maruz kalmak yeni medya platformlarında oldukça sık gözlemlenen bir durumdur. Yeni medya teknolojilerinin bir parçası olan dijital oyunların, kullanıcılar üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri söz konusudur. Bu etkiler üzerinde güncel olarak çok sayıda araştırma yürütülmektedir. Dijital oyunların bireylerin sosyal iletişim becerilerine, hafızalarına ve bazı becerilerinin gelişmesine pozitif katkı sağladığı kabul edilen bir durumdur. Bu olumlu etkilerin yanında, yeni medya teknolojilerinin diğer türlerinde olduğu gibi dijital oyunlarda da olumsuz birtakım etkiler mevcuttur. Dijital oyunlarında üretilen söylemler içinde çok sayıda cinsiyetçi ve homofobik söylemler barındırmaktadır. Bu söylemler oyun oynama pratiğinin bir parçası haline geldiği zaman ise hem bu söylemlerin normalize edilmesine hem de toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretilmesine neden olmaktadır.

Bu bilgilerin ışığında League of Legends oyunu özelinde, bireylerin dijital oyunlarda toplumsal cinsiyeti yeniden üretip üretmediği ve nasıl temsil ettiği feminist bakış açısıyla bu tez çalışmasında incelenmiştir. Tez çalışması üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm "Oyun ve Dijital Oyun Kavramı" başlığıyla

sınırlandırılmıştır. İkinci bölüm ise "Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Dijital Oyunlar" başlığı altında tüm kavram ve kuramların ayrıntılı olarak açıklandığı, League of Legends oyunu hakkında bilgilerin verildiği bölüm olmuştur. Tez çalışmasının üçüncü ve son bölümünde ise "Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyetin Yeniden Üretimi" başlığı altında, oyuncuların dijital oyun oynama pratiklerini ve söylemlerini belirlemek amacıyla belirlenen oyun olan League of Legends oyununu oynayan katılımcılarla, belirlenen zaman aralığı olan 1 Şubat 2020 ile 1 Ekim 2020 tarihlerinde dijital etnografi yöntemiyle veri toplanmıştır. Gerçekleştirilen çevrimiçi etnografi çalışmasında bu oyunun oynama pratikleri, oyun içinde geliştirilen söylemler, oyundaki toplumsal cinsiyetçilik algısı ve toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretilip üretilmediği araştırılmıştır.

Dijital oyun kullanıcılarının sayıca çoğunluğunu erkek kullanıcılar oluşturmaktadır. Ancak kadın oyuncuların varlığı da görünürlüğü de günden güne artmaktadır. Araştırmada gözlemlendiği üzere erkek oyuncular, dijital oyunların erkeklere ait bir alan olduğunu, kadınların misafir ya da gelip geçici bir katılımcı olduğunu neredeyse yazılı bir kural gibi benimsemiş durumdadır. Her ne kadar bunu açıkça belirtmeseler de kadın oyunculara karşı olan korumacı ya da alaycı tavırları, küçük düşürücü söylemleri, yetersizlik imaları, ciddiye almamaları bunu ispatlar niteliktedir. Hatta bazı erkek oyuncular kadın oyuncularla oyun oynamanın zaman kaybı olduğunu açıkça belirtmekte bir beis görmemektedir. Sistemli ve düzenli bir şekilde olmasa da çoğu zaman kadınlar dijital oyunlarda "mansplaining" e maruz kalmaktadır. Ek olarak, araştırmanın sorularından biri olmamasına rağmen, kadın oyuncuların oyun içinde erkek oyuncular tarafından ayrımcılık ve zorbalığa maruz kalmamak için erkek olduklarını beyan etmeleri, eril küfürler etmek "zorunda kalmaları" sonucuna ulaşılmıştır.

Gündelik yaşamda olan dil pratiklerinin, dijital oyunlara da kolayca entegre olması, kültürel olarak dilimize yerleşmiş cinsiyetçi kalıpların doğrudan dijital oyunlarda da garipsenmeden kabul görmesi, araştırmanın en önemli sonuçlarından biridir. Oyuncuların birçoğu ürettiği cinsiyetçi, homofobik söylemlerin farkına varmamaktadır. Gerçek hayatta özümsedikleri kalıp yargıları, toplumsal cinsiyet rollerini ve eril söylemleri oyunda dile getirmelerinin sebebi bilinçli olarak bu olguları

yeniden üretmek olmasa da çevrimiçi risk sayılabilecek derecede söylemler üretmektedirler. Bu söylemlerin üretilmesi birçok kullanıcı tarafından normalleşmiştir. Ancak yine de bazı kullanıcılar rahatlamak, güzel vakit geçirmek, eğlenmek için zaman ayırdığı dijital oyun evreninde içinde bu tür kötü söylemlere maruz kalmak istemediğini belirtmekte ve tepkisini göstermektedir.

Araştırmanın soruları çerçevesinde incelen League of Legends oyunu içinde gerek dil pratikleri gerek oyun oynama pratikleri açısından oyuncuların toplumsal cinsiyet rollerini yeniden ürettiği sonucuna varılmıştır. Erkek oyuncuların kendi alanı olarak gördüğü dijital oyunlar, günlük hayatta olduğu gibi erkekler arasında egemenlik mücadelesinin olduğu, kadınların yetersiz görüldüğü, eril ve homofobik söylemlerin üretildiği, toplumsal cinsiyet rollerinin benimsendiği ve üretildiği bir platform olarak varlığını sürdürmektedir.

Eril ilişki kalıplarıyla inşa edilen oyunlarda bulunan cinsiyetçi davranış pratiklerinin olumlu yönde değişmesi, kullanıcıların ve oyun üreticilerin işbirliği ile mümkündür. Oyun üreticilerinin kadın karakterleri "seksi" ya da arzu nesnesi gibi tasarlamak yerine oyunun dinamiğine göre, erkek karakterlerle eşit temsil imkânı vermesi önemli bir adım olacaktır. Kadın oyuncuların dijital oyunlarda var olması, bunu yüksek sesle dile getirmesi de önemli bir etmen olacaktır. Sonuçta dijital oyun sektörü ekonomi temellidir ve oyunlar kullanıcıları temel alarak yapılmaktadır. Kadın oyuncuların ve izleyicilerin dijital oyun sektöründeki varlığı ne kadar artarsa, erkek oyuncuların arzularına ve iç güdülerine hizmet eden, egemen söylemleri ve imgeleri yeniden üreten oyunların üretimi de o denli azalacaktır. Bu da toplumsal cinsiyet rollerinin, bir sosyalizasyon aracı olan dijital oyunlarda temsilini minimuma indirecektir.

# KAYNAKÇA


Akbulut, Hasan. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. Şu kitapta: (der.). Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık. B. Fidaner, Dijital Oyun Rehberi. İstanbul: Kalkedon, s.25-82.

Akca Baştürk, Ş. Emel (2014). "Demokratik Katılım Bağlamında Yeni Medya ve Dijital Yurttaşlık". Şu kitapta: Ed. Emel Baştürk Akca, Yeni Medya ve Dijital Olanaklar. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.

Aktaş, Gül (2013). "Feminist Söylemler Bağlamında Kadın Kimliği: Erkek Egemen Bir Toplumda Kadın Olmak", Edebiyat Fakültesi Dergisi, C. 30, S.1: s. 53-72.

Altıok, Ö. Hatice (2016). Hemşirelik Eğitiminde Sosyalizasyon Süreci ve Profesyonel Kimlik Gelişimi. Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 7 (2): s. 55-62

Alyanak Büker, Zeynep (2015). "Etnografi ve Çevrimiçi Etnografi" Şu kitapta: Ed. Mutlu Binark, Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s.117-163.

Anthony D. Pizzo, Bradley J. Baker, Sangwon Na, Mi Ae Lee, Doohan Kim, and Daniel C. (2018). Funk Sport Marketing Quarterly, West Virginia University, 2018(27): s. 108-123.

Argan, Metin, Alper Özer ve Erkan Akın (2006). "Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları". Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi (2): s. 1-11.

Arıcı, Fatma (2011). Üniversite Öğrencilerinin Toplumsal Cinsiyet Rollerine İlişkin Algıları ve Psikolojik İyi Oluş Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Arslangiray, Nermin (2013). Üniversite Öğrencilerinde Beden İmajının Yordayıcıları Olarak Bağlanma Stilleri ve Toplumsal Cinsiyet Rolleri. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara

Aygün-Cengiz, Serpil. (1997). Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Neliği Üzerine. Folklor ve Edebiyat, 2(11), s. 53- 64.

Bandura, Albert (1977). "Social Learning Theory", Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Başkale, Hatice (2016). Determination of Validity, Reliability and Sample Size in Qualitative Studies. Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi, 9 (1): s. 23-28.

Baştürk, Ş. Emel (2019) "Dijital Medya ve Toplumsal Cinsiyet: Kavramsal Bir Giriş ve Sunuş". Şu kitapta: Ed. Emel Şerife Baştürk ve Beste Nigar Erdem. Dijital Medya ve Toplumsal Cinsiyet Kavramlar, Fırsatlar, Sınırlılıklar. Konya: Literatürk.

Bem, S. Lipsitz (1981). Gender schema theory: a cognitive account of sex typing. American Psychological Association, 88: s. 354-364.

Bener Selvi, Salkım (2013). Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütcü, Günseli (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, İstanbul: Kalkedon.

Bingöl, Orhan (2014). "Toplumsal Cinsiyet Olgusu ve Türkiye'de Kadınlık". KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi 16, (Özel Sayı 1): s.108-114.

Borowy, Michael ve Jin D. Yong (2013). Pioneering Esport: The Experience Economy And The Marketing Of Early 1980s Arcade Gaming Contests. International Journal of Communication, 7, s.2254-2274.

Bryce, Jo., veRutter, Jason. (2006). An Introduction to Understanding Digital Games. Londra: Sage

Buchanan, A. Elizabeth (2011). "Internet Research Ethics: Past, Present, And Future". Şu kitapta: Ed. Mia Consalvo ve Charles Ess, The Handbook Of Internet Studies. Malden: Wiley&Blackwell, s. 83-108.

Buss, D. Michael (1995). Psychological Sex Differences: Origins Through Sexual Selection. AmericanPsychologist, *50*(3): s.164–168.

Charmaz, Kathy. (2008). Constructionism and the Grounded Theory Method. In J. Holstein ve J. Gubrium (Eds.), Handbook of Constructionist Research, s.397–412. New York: The Guildford Press.

Connel, Robert. W. (1998), Toplumsal Cinsiyet ve İktidar, İstanbul: Ayrıntı.

Connell, Robert. W. (2006). The Experience Of Gender Change In Public Sector Organizations. Gender, Work and Organization,13(5): s.435–452.

Chiappe. Dan., Congar. Mark., Liao. Janet., Caldwel. J. Lynn& L.Vu. Kim-Phuong (2012). Improving Multi-tasking Ability Through Action Videogames, Applied Ergonomics, 44: s.278-284.

Creswell, W. John (2018). Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Cohen-Almagor, Raphael (2011). Fighting hate and bigotry on the Internet. Policy ve Internet (3), 1-26.

Çambay, O. Sinem (2015). Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2): s.237-247.

Çankaya, Serkan ve Karamete, Ayşen (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 4(2): s.115-127

Çizmeci, E. Ümit (2015), "Yeni Medya ve Serbest Zaman" İletişim Çalışmaları, (Ed.Filiz Erdoğan), İstanbul: Derin Yayınları

Çomu, Tuğrul (2012). Video Paylaşım Ağlarında Nefre Söylemi: Youtube Örneği. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara

Deaux, K., & Kite, M. (1993). *Genderstereotypes.* In F. L. Denmark& M. A. Paludi (Eds.), *Psychology of women: A handbook of issues and theories*: s. 107–139, Greenwood Press/Greenwood Publishing Group.

Demez, Gönül. (2005) Kabadayıdan Sanal Delikanlıya Değişen Erkek İmgesi, İstanbul: Babil Yayınları

Donovan, Josephine (2019). Feminist Teori, (Çev. A. Bora, M. A. Gevrek ve F. Sayılan) İstanbul: İletişim Yayınları

Dökmen, Y. Zehra (2010). Toplumsal Cinsiyet Sosyal Psikolojik Açıklamalar. İstanbul: Remzi Kitapevi

Dökmen, Y. Zehra (2012). Toplumsal Cinsiyet Sosyal Psikolojik Açıklamalar. İstanbul: Remzi Kitapevi

Dunbar, Roxanne (1970). Female Liberation As The Basis For Social Revulution. Boston.

Ecevit, Yıldız. (2011). "Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisine Başlangıç" (Ed. Yıldız Ecevit, Nadide Karkıner), Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi, ss.2-30, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını, Eskişehir.

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

Gelibolu, F. Mehmet (2013). "Eğitsel Dijital Oyunların Teknolojisi, Türleri,Sınıflandırılması, Derecelendirmesi ve Eğitimde Kullanılabilme Potansiyeli", Şukitapta: Ed. Mehmet Akif Ocak. Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım veUygulama. Ankara: PEGEM Akademi, s. 70-104.

Gonzalo Frasca (2001). Rethinking Agency And Immersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising, Digital Creativity, 12(3): s. 167-174.

Green C. Shawn ve Bavelier Daphne (2003) Action video game modifies visual selective attention. Nature 423 s. 534–537.

Hirata, Helene ve Lada, Emmanuelle (2015). "İş", Şu kitapta: Ed. Helene Hirata, Françoise Laboire, Helene Le Donare, Daniele Senotier. Eleştirel Feminizm Sözlüğü. (Çev: Gülnur Acar Savran). Ankara: Dipnot Yayınları.

Horzum, M.Barış., Ayas, Tuncay ve Balta-Çakır, Özlem. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi, 3(30), s.76-88.

Huizinga, Johan (2006). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huizinga, Johan (2013). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Illich, Ivan (1996). Gender, (Çev. Ahmet Fethi), Ankara: Ayraç Yayınevi.

İmançer, Dilek (2006). "Türk Medyasında Kadının Temsili.", Şu kitapta: Ed. Dilek İmançer. Medya ve Kadın. Ankara: Ebabil. s. 67-79.

İrvan, Süleyman. (2014). Medya, Kültür, Siyaset. Ankara: Pharmakon Yayınları.

Kaplan, Y. Murat (2009). "Oyun Uzmanlığı: Profesyonel Bir Kariyer". Şu kitapta: Ed.Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü ve Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, s. 226-229.

Karahisar, Tüba (2013). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Kurumu. Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı, s.107-113.

Kaylı Şaşman, Derya (2013). Kadın Bedeni ve Özgürleşme, İzmir: İlya Yayınevi

Kaypakoğlu, Serdar (2003). Toplumsal Cinsiyet ve İletişim. İstanbul: Naos Yayınları

Keskin, Fatih ve Ulusan, Aycan (2016). Kadının Toplumsal İnşasına Yönelik Kuramsal Yaklaşımlara Dair Bir Değerlendirme. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (26). s. 47-68.

Kılıç, A. Zeynep, Beyazova, Ayşe. Akbaş, H. Melda. Zara, Ayten& Serhatlı, İrem. (2014). Okul Çağı Çocuklarının Toplumsal Cinsiyet Algıları: Gündelik Yaşam Örnekleriyle Cinsiyetçiliğin Benimsenme Durumuna ve Esneyebilme Olasılığına Dair Bir Araştırma. Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, 17 (2), s. 121-151.

Kirriemuir, John. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. D-Lib Magazine. February 2002. 8(2).

Kozinets, V. Robert (1998). On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture. Advances in Consumer Research, *25*(1): s. 366–371.

Kozinets, V. Robert (2002). The Field Behind The Screen: Using Netnography For Marketing Research In Online Communities. Journal of Marketing Research, 39(1): s. 61-72.

Kozinets, V. Robert (2010). Netnography: Doing Ethnographic Research Online, First Edition, London: Sage Publications.

Kızılkaya, Emre (2010). Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi,İstanbul.

Kukul, Volkan (2013). "Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar, Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama". Şu kitapta: Ed. Mehmet Akif Ocak. Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama., Ankara: PEGEM Akademi, s. 20-34.

Lawson, Danielle (2004). "Blurring the Boundaries: Ethical Considerations for Online Research Using Synchronous CMC Forums," Şu kitapta: Ed. Elizabeth Buchanan,Readings in Virtual Research Ethics: Issues and Controversies, Hershey: IdeaGroup, s. 80–100.

Lott, Bernice., Maluso, Diane. (1993). “The social learning of gender.” A. E. Beal, R. J. Sternberg (Eds.). *The Psychology of Gender* içinde, s. 99-123. New York: Guilford Press.

Martin, Karen (2011). Electronic Overload: TheImpact of ExcessiveScreenUse on Child and Adolescent Health and Wellbeing. Department of Sport and Recreation, Perth, Western Australia

Merriam, B. Sharan (1998). Qualitative Research And Case Study Applications In Education. San Francisco: Jossey Bass.

Mora-Cantallops, Marçal ve Sicilia, M.-Ángel. (2018). Moba Games: A Literature Review. Entertain. Comput. 26: s. 128–138.

Moustakas, Clark (1994). Phenomenological Research Methods. London: Sage.

Neuman, W. Lawrance (2007) Basics of Social Research Methods: Qualitative AndQuantitativeApproaches. Boston: Allynand Bacon

O’Hagan, Minako ve Mangiron, Carmen (2013). Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry, John Benjamins Publishing Company

Özdemir, Özlem. (2017). İki Sistemli Kuram Olarak Sosyalist Feminizm. Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi, 9 (2): s. 395-414.

Özhan, Serdar. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler, Aile ve Toplum Yıl: 12 Cilt: 7 Sayı: 25: s. 21-33.

Pala, F. Kadir., Erdem, Mukeddes. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 12 (2): s.53-71.

Pehlivan V. Pelin (2017). “Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Kuramsal Yaklaşımlar: Bir Literatür Taraması”. İstanbul Ticaret Üniversitesi SB Dergisi, S. 31, s. 497-521.

Prot Sara. ,AndersonA. Craig. , GentileA. Douglas,Swing, Edward. ve Brown, Stephanie(2014) ThePositiveAndNegativeEffects Of Video Game Play. ChildrenAnd Media. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Pres, s.109-128.

RosemaryGarris, Robert Ahlers, James E. Driskell (2002).“Games, Motivation, AndLearning: A ResearchAndPracticeModel”. Simulation& Gaming, 33(4), Aralık 2002: s. 441-467 Sage Publications.

Sabuncuoğlu, Ayda (2006). Televizyon Reklamlarında Toplumsal Cinsiyet (Yüksek Lisans Tezi), Ege Ü., SBE, İzmir.

Saygın, Emine (2019). Dijital Kabile Kültüründe Satın Alma Davranışını Etkileyen Grup Dinamiklerini Anlamaya Yönelik Netnografik Bir Araştırma, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, Eskişehir.

Shaffer, D. Williamson, Squire, R. Kurt, Halverson, Richard ve Gee, P. James (2005). Video Games AndTheFutureOf Learning. Phi Delta Kappan, 87(2): s.105-111.

Snavely, T. Louis (2014). Historyand Analysis of E-SportSystems. Yüksek LisansTezi.Texas Üniversitesi. Amerika Birleşik Devletleri.

Şentürk, Ünal (2007). “Popüler Bir Kültür Örneği Olarak Futbol” Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Mayıs 2007, 31(1): s.25-41.

Tan, E. Mine, (1979), Kadın: Ekonomik Yaşamı ve Eğitimi, Ankara: Türkiye İş Bankası.

Tannen, Deborah. (2013). Beni Hiç Anlamıyorsun. İstanbul: Varlık Yayınları.

Taylan, H. Hasan, Kara, H. Zahid ve Durğun, Arif (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3 (1): s. 78-87.

Tunç, Selda (2015). “Yeni Medya Ortamlarında Araştırma Etiği ve Özdüşümsellik”. Şu kitapta: Ed. Mutlu Binark, Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, s.164-194.

Unger, R. K., &Crawford, M. E. (1992). *Women and gender: A feminist psychology*. Temple University Press.

Üçüncüoğlu, Mertkan ve Çakır, V. Ozan (2017). Modern Spor Kulüplerinin Espor Faaliyetlerine İlgi Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. İnönü Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi (İÜBESBD), 2017, 4(2): s. 34-47.

Vidich, A. J. &Lyman, S. M. (1994) Qualitative Methods: their history in sociology and anthropology. Şu kitapta: Ed. N. Denzin& Y. Lincoln Handbook of Qualitative Research, California: Sage.

Wagner, G. Michael (2006). On The Scientific Relevance Of E Sports, International Conference on Internet Computing, Amerika: LasVegas.

Winnicott, W. Donald (1997). Playing and Reality. London: Routledge

Yengin, Deniz (2012). Yeni Medya ve …, İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.

Yengin, Deniz. (2012). Dijital Oyunlarda Şiddet. İstanbul: Beta Yayınları.

Yükçü, Süleyman ve Kaplanoğlu, Emre (2018). UİK E-Spor Endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, (17. UİK Özel Sayısı): s.533-550.

**İnternet Kaynakları**

Aarseth, J. Espen (2001). "Computer Game Studies, Year One" http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html. Erişim Tarihi: 03.08.2020.

Binark, Mutlu (2014). "Dijital Oyun Dünyası ve Yeni Toplumsallaşma Biçimleri", http://www.aljazeera.com.tr/gorus/dijital-oyun-dunyasi-ve-yeni-toplumsallasma-bicimleri. Erişim Tarihi: 19.08.2020

Boellstorff, Tom. (2006). A Ludicrous Disciplin Ethnography and Game Studies. Games and Culture, 1(1), 29-35. http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412005281620 Erişim tarihi: 17.10.2020

Esen Kaynak, Yasemin (2020). "Toplumsallaşma Sürecinde Cinsiyet Rolleri", https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/70677/mod_resource/content/0/Cinsiyet-Toplumsal%20cinsiyet.pdf Erişim Tarihi: 22.08.2020.

League of Legends (2020). "League of Legens Nedir?", https://tr.leagueoflegends.com/tr-tr/how-to-play/, Erişim Tarihi: 02.12.2020

Limelight (2020). "The State of Online Gaming 2019 Report" https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2019/#:~:text=Gamers%20play%20for%20an%20average%20of%20seven%20hours%20seven%20minutes,hours%2012%20minutes%20each%20week. Erişim Tarihi: 17.10.2020

Newzoo (2020). “En Popüler Bilgisayar Oyunları”, https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/. Erişim Tarihi: 02.10.2020

Newzoo (2020). Yıllara Göre E-Sor İzleyicilerinde Meydana Gelen Artış, https://newzoo.com/key-numbers/. Erişim Tarihi: 05.07.2020.

Newzoo (2020). E- Spor Tanımı, https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/. Erişim Tarihi: 04.07.2020

Öztabak, Ü. Muhammet (2019). “Dijital İçerikler Çocuğa Şiddeti Aşılar mı?”, https://www.trtcocuk.net.tr/ebeveyn-akademisi/cocuk-gelisimi/dijital-icerikler-cocuga-siddeti-asilar-mib. Erişim Tarihi: 07.09.2020

Statista (2020). Dünya Genelinde Oyun Geliştiricilerinin Cinsiyete Göre Dağılımı. https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/. Erişim Tarihi: 17.08.2020

T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı (2018). “E-Spor Raporu” https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf. Erişim Tarihi: 11.08.2020.

Türk Dil Kurumu (2020). “Oyun Tanımı”, http://sozluk.gov.tr/, Erişim Tarihi: 12.06.2020.

Wagner, G. Michael (2006). “On The Scientific Relevance of E-Sports. In Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development”, https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports. Erişim Tarihi: 04.08.2020.

Webtekno (2018). “Türkiye’ye Profesyonel Oyunculuğu Sevdiren 11 Yerli E-Spor Kulübü”, https://www.webtekno.com/turkiye-ye-profesyonel-oyunculugu-sevdiren-10-yerli-e-spor-kulubu-h54416.html. Erişim Tarihi: 01.07.2020

Zengin, Aslı (2010). “Feminist Argo ve Küfür Atölyesi Üzerine” https://m.bianet.org/bianet/toplumsal-cinsiyet/121389-feminist-argo-ve-kufur-atolyesi-uzerine. Erişim Tarihi: 07.01.2021

# ÖZGEÇMİŞ

[redacted] 2016 yılında Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü'nde lisans eğitimini tamamlayan Şakar, 2017 yılında Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır. Şakar 2018-2019 güz döneminde Tallinn Üniversitesi'nde Erasmus Değişim Programı kapsamında eğitim almıştır.