



**T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI**

**BİLGİSAYAR OYUNLARINDA TOPLUMSAL
CİNSİYETÇİ KURGULAMA**

Deniz KAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Songül SALLAN GÜL

ISPARTA – 2011

T.C
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ SAVUNMASI ve SÖZLÜ SINAV TUTANAĞI

Gönderen : Sosyoloji..... EABD Başkanlığı

Gönderilen : Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

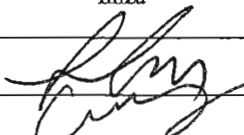
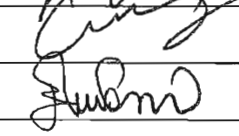
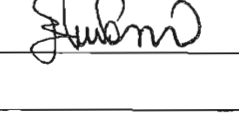
Enstitü Anabilim Dalımız **YÜKSEK LİSANS / DOKTORA** Programı öğrencisi
Deniz KAN..... tez çalışmalarını sonuçlandırmış ve
kurulan jüri önünde tezini savunmuştur. Sınav tutanağı aşağıdadır.
Tez Adı Değişikliği **YAPILDI / YAPILMADI**

23.09.2011 Bilgiye Ayınları Toplamı
Tarih 11 .. Ansijeta Kurulama Enstitü Anabilim Dalı Başkanı

SINAV TUTANAĞI:

Jürimiz Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 25./39. maddesi uyarınca
günü saat 12.00 'de toplanmış ve yukarıda adı geçen öğrencinin Bilgiye Ayınları
Toplamı .. Ansijeta .. Yansımaları
konulu tezini incelemiş ve yapılan sözlü sınav sonunda **OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞU** ile aşağıdaki kararı
almıştır.

KABUL RED DÜZELTME

Tez Sınavı Jürisi	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza
Başkan	Prof. Dr. Sengül Söğüt Güler	
Üye	Yrd. Doç. Dr. Cevdet YILMAZ	
Üye	Yrd. Doç. Dr. Ebru TAYŞI	
Üye		
Üye		

Yukarıda adı geçen öğrenci Sınav Tutanağı'nda belirtildiği üzere mezun olmaya **HAK KAZANMIŞTIR / KAZANMAMIŞTIR.**

Gereğini rica ederim.

ENSTİTÜ YÖNETİM KURULU KARARI : Tarih: Karar No:

Enstitü Müdürü

MADDE-25 Tez Sınavının tamamlanmasından sonra Jüri tez hakkında salt çoğunlukla "KABUL", "RED", veya "DÜZELTME" kararı verir. Bu karar, Enstitü Anabilim Dalı Başkanlığına tez sınavını izleyen üç gün içinde ilgili Enstitüye tutanakla bildirilir. Tezi reddedilen öğrencinin Enstitü ile ilişkisi kesilir. Tezi hakkında düzeltme kararı verilen öğrenci en geç üç ay içinde gereğini yaparak tezini aynı jüri önünde yeniden savunur. Bu savunma sonunda da tezi kabul edilmeyen öğrencinin Enstitü ile ilişkisi kesilir. Düzeltme alan öğrenci bir sonraki dönemde kayıt yaptırmak zorundadır.

MADDE-39 Tez Sınavının tamamlanmasından sonra Jüri tez hakkında salt çoğunlukla "KABUL", "RET" veya "DÜZELTME" kararı verir. Bu karar, Anabilim Dalı Başkanlığına tez sınavını izleyen üç gün içinde ilgili Enstitüye tutanakla bildirilir. Tezi reddedilen öğrencinin Yüksek Öğretim Kurumu ile ilişkisi kesilir. Tezi hakkında düzeltme kararı verilen öğrenci en geç altı ay içinde gereğini yaparak tezini aynı jüri önünde yeniden savunur. Bu savunma sonunda da tezi kabul edilmeyen öğrencinin Enstitü ile ilişkisi kesilir.



T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum BİLGİSAYAR OYUNLARINDA TOPLUMSAL CİNSİYETÇİ KURGULAMA adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya'da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.


Deniz KAN
24.10.2011

ÖZET

Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetçi Kurgulama

Deniz Kan

Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2011

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Songül SALLAN GÜL

Bilgi ve enformasyon teknolojisindeki gelişmeler yeni bilgi teknolojilerini oluşturan bilgisayar oyunlarını ortaya çıkarmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren gelişme gösteren bilgisayar oyunları kitleleri dönüştürmek ve manipüle edebilmek amacıyla gündelik yaşamda çok önemli bir yer edinmektedir. Bu anlamda bilgisayar oyunları yalnızca eğlence amaçlı kullanılan bir araç değildir, aynı zamanda toplumsal cinsiyet ideolojisinin ve kültürel bir yansımanın da aracıdır. Bu koşullar içerisinde dil, din, ırk, sınıf ve cinsiyet gibi toplumsal farklılıklar bilgisayar oyunlarında yeniden üretim süreci içerisinde gerçekleşmektedir. Özellikle bu çalışma cinsiyetçilik temelinde incelendiğinde bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin teknoloji dolayımıyla nasıl yeniden üretildiğini sorgulayacaktır.

Bu anlamda çalışmada kullanılacak oyunlar Türkiye'de ve Dünya'da geliştirilen oyunlar arasından farklı oyun türlerine göre amaçlı örneklem yöntemi ile seçilerek feminist kuramlar çerçevesinde incelenmiştir. İncelenen oyunlarda kadının ikincil ve edilgen olarak konumlandığı, belirlenmiş cinsiyet rollerinin ataerkil sisteme ve var olan ideolojik yapıya uygun olarak yeniden üretildiği feminist bakış açısıyla ortaya çıkarılmıştır.

Anahtar kavramlar: Bilgisayar oyunları, toplumsal cinsiyet, enformasyon toplumu

ABSTRACT

Gender Editing in Computer Games

Deniz Kan

**Suleyman Demirel University Graduate School of Social Sciences, Department
of Sociology, Master Thesis, 2011**

Supervisor: Prof. Dr. Songül SALLAN GÜL

The developments in information Technologies have given rise to the computer games which forms the new information technologies. Today, the computer games which have developed since 1960s have an important role in the daily life in order to manipulate the social life. In this sense, computer games are not only for fun. Besides, they reflect the gender ideology. In these circumstances, the social differences such as language, religion, race and sex occur in a reproduction process. Especially when this study is examined on the basis of sexuality, it will question how the gender is reproduced in computer games.

In this manner, the games which will be used in this study, have been selected from the games produced in Turkey and all over the world, with the intentional sampling method; and examined within the framework of feminist doctrines. In the games which have been examined, it is revealed that the woman has a secondary and a passive position. Furthermore it is observed that the determined sexual roles have been reproduced according to the patriarchal system and gender ideology.

Keywords: Computer games, gender, information society

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
TABLolar DİZİNİ	v
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vi
KISALTMALAR DİZİNİ.....	vii
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Konusu ve Amacı	4
1.2. Çalışmanın Evreni ve Örneklemi	6
1.3. Çalışmanın Yöntemi.....	6
1.4. Çalışmanın Önemi ve Sınırlılıkları.....	8
İKİNCİ BÖLÜM.....	9
ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL VE KURAMSAL TEMELLERİ.....	9
2.1. Araştırmanın Kavramsal Çerçevesi.....	9
2.1.1. Temel Kavramlar	9
2.1.1.1. Cinsiyet	9
2.1.1.2. Toplumsal Cinsiyet	9
2.1.1.3. Sanayi Sonrası Toplum	11
2.1.1.4. Enformasyon Toplumu	14
2.1.1.5. Postmodernizm	15
2.1.1.6. Tüketim Toplumu	17
2.1.1.7. Teknoloji.....	18
2.1.1.8. Ludoloji (Oyun Bilimi).....	19
2.1.1.9. Bilgisayar Oyunları ve Türleri.....	19
2.2. Araştırmanın Kuramsal Çerçevesi.....	22
2.2.1. İşlevselcilik ve Rol Kuramı	22
2.2.2. Feminist Kuramlar	23
2.2.3. McLuhan'ın Teknolojik Determinizm Kuramı	26
2.2.4. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı	28
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	31

ENFORMASYON TOPLUMUNUN GELİŞİM SÜRECİNDE BİLGİSAYAR OYUNLARINDA CİNSİYETİN ROLÜ	31
3.1. Teknolojinin Toplumsal Etkileri	31
3.2. Teknoloji Toplumsal Cinsiyet İlişkisi	32
3.3. Teknoloji, Kitle İletişim Araçları ve Cinsiyetçilik	35
3.4. Bilgisayar Oyunlarında Cinsiyet ve Roller	37
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	40
FARKLI OYUN TÜRLERİNDEKİ CİNSİYET VE BEDEN İLİŞKİSİNİN KURGULANIŞI	40
4.1. Bilgisayar Oyun Analizleri.....	40
4.1.1. Macera Oyunları (Evvel Zaman İçinde Nasrettin)	40
4.1.2. Motorspor Oyunları: Need For Speed Underground 2	48
4.1.3. Aksiyon Oyunu: Tomb Raider-Lara Croft	51
4.1.4. First Person Shooter (FPS)Pusu	55
4.1.5. Simülasyon Oyunları (Ashtons Family Resort)	57
4.1.6. Spor Oyunları	60
4.1.7. Strateji Oyunu: Rome Total War.....	63
4.1.8. Dragon- Age Origins RPG	65
4.1.9. Ağ Oyunları (Counter Strike).....	68
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	71
KAYNAKÇA	75
EKLER.....	79
ÖZGEÇMİŞ	85

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. Oyun Kategori Tablosu.....	7
Tablo 2. Evvel Zaman İçinde Nasrettin Oyun Tanımı.....	41
Tablo 3. Evvel Zaman içinde Nasrettin Kadın ve Erkek İmgeleri.....	48
Tablo 4. Need For Speed Underground 2 Oyun Tanımı.....	48
Tablo 5. Need For Speed Underground 2 Kadın ve Erkek İmgeleri.....	51
Tablo 6. Tomb Raider Oyun Tanımı.....	51
Tablo 7. Pusu Oyun Tanımı.....	55
Tablo 8. Pusu Kadın ve Erkek İmgeleri.....	57
Tablo 9. AFR Oyun tanımı.....	58
Tablo 10. AFR Kadın ve Erkek İmgeleri.....	59
Tablo 11. Legend of Surf Oyun Tanımı.....	60
Tablo 12. Legend of Surf: Kadın ve Erkek İmgeleri.....	62
Tablo 13. Rome Total War Oyun Tanımı.....	63
Tablo 14. Rome Total War Kadın ve Erkek İmgeleri.....	64
Tablo 15. Dragon Age Oyun Tanımı.....	65
Tablo 16. Dragon Age Kadın ve Erkek İmgeleri.....	68
Tablo 17. Counter Strike Oyun Tanımı.....	68
Tablo 18. Counter Strike Kadın ve Erkek İmgeleri.....	70

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	42
Şekil 2. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	43
Şekil 3. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	44
Şekil 4. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	44
Şekil 5. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	45
Şekil 6. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	46
Şekil 7. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	47
Şekil 8. NFS Oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	49
Şekil 9. NFS Oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	50
Şekil 10. NFS Oyun anında elde edilmiş görüntü.....	50
Şekil 11. Tomb Raider- Lara Croft – Oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	51
Şekil 12. Oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	52
Şekil 13. Oyun anında kaydedilmiş görüntü.....	53
Şekil 14. Oyun anında yaratılan görüntü	54
Şekil 15. Oyun anında elde edilmiş görüntü.....	55
Şekil 16. Oyun anında elde edilmiş görüntü.....	57
Şekil 17. Ashtons Family Resort.....	58
Şekil 18. Ashtons Family Resort.....	59
Şekil 19. Legend of Surf	60
Şekil 20. Legend of Surf	61
Şekil 21. Legend of Surf	62
Şekil 22. Rome Total War (RTW).....	63
Şekil 23. Rome Total War.....	63
Şekil 24. Dragon Age Origins.....	65
Şekil 25. Dragon Age Origins.....	66
Şekil 26. Dragon Age Origins.....	67
Şekil 27. Counter Strike oyun anında kaydedilmiş görüntü	69
Şekil 28. Counter Strike'dan oyun anında kaydedilmiş görüntü	69

KISALTMALAR DİZİNİ

ATOM	Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi
CD-ROM	Compact Disk Read Only Memory
DS	Dual Screen (Çift ekran)
EA	Elektronik Arts
FPS	First Person Shooter
IGDA	International Game Developers Association
MMOG	Massively Multiplayer Online Game
NFS	Need For Speed
PC	Personel Computer (Kişisel Bilgisayar)
RTW	Rome Total War
TV	Televizyon
Wii	Wii Remote (Oyun kumandası)

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Günümüz bilgi ve enformasyon toplumunda bilişim teknolojilerinin giderek yaygınlaşması, bilgi ve enformasyonun öneminin artmasına, bilginin temel ve stratejik bir üretim faktörü olarak sisteme dahil edilmesine sebep olmuştur. Bu dönüşümü sağlayan bilginin niteliğinde meydana gelen değişimlerdir. Bell'e (1973) göre bu durum ürün ve süreçlerin büyük bir hızla değiştiği, bilgi temelli iletişim teknolojilerinin var olduğu yeni bir toplumsal yapıdır.

Bilgi ve enformasyon teknolojilerindeki bu gelişmeler, günümüz tüketim toplumunun yeni bilgi teknolojilerini oluşturan, bilgisayar oyunlarını ortaya çıkarmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren gelişme gösteren bilgisayar oyunları, günümüzde kitleleri dönüştürmek, manipüle edebilmek ve iknayı maksimum düzeye getirebilmek amacıyla gündelik yaşamda çok büyük bir yer edinmektedir. Özellikle görsel anlatım, sembolik anlatım ve imgelerin bulunduğu bilgisayar oyunları, güçlü oyun endüstrisi ve pazar sınırları içerisinde iktidarı elinde bulunduranlarca kontrol edilmektedir. Bu sebeple bilgisayar oyunları, bir çok toplumsal, kültürel ve ideolojik düşünceyi içinde barındırmaktadır.

Kitle iletişim araçları bireylere bir takım bilgilerin ulaşmasında çok etkili araçlardır ve öğrenme üzerinde çok etkilidirler. Bu anlamda kadınlık ve erkeklik algısının oluşmasında son derece önemlidirler. Geleneksel medyada kadınlık tanımının ne olduğu ve bu tanımın topluma nasıl iletiildiği üzerine yapılan pek çok araştırma, medyanın toplumda egemen olan cinsiyetçi kalıp yargılarını yeniden ürettiğini ortaya koymuştur. Cinsiyetçilik, toplumsal cinsiyete dayalı ayrımcılığı ifade eder. En geniş anlamıyla bu terim, kadın ve erkeğin toplumsal cinsiyetine dayalı olarak geliştirilen kalıp yargılarını içermekle birlikte, özünde kadın cinsiyetine yönelik ayrımcılığı ortaya koymaktadır (Atakul, 2002). Bunun temelinde ise ataerkil sistem ve toplumsal cinsiyet ideolojisi bulunmaktadır. Ataerkil sistem teknolojik gelişmeler ile birlikte yeni yaşam formları içerisinde hayat bulmaktadır. Yeni medya aracı bilgisayar oyunlarında da ataerkil sistem teknoloji dolayımı kendini gerçekleştirir. Kadın ve erkek temsilleri, çeşitli imgeler yoluyla yaratılarak

bilgisayar oyunlarında yeniden üretilmekte ve sistem tarafından bireylere empoze edilmektedir. Dolayısıyla bireyler belirlenmiş rol modellerini öğrenmiş olmaktadır. Bu araştırma cinsiyetçilik temelinde incelendiğinde, yeni medya aracı olan bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin teknoloji dolayımı nasıl yeniden üretildiğini sorgulayacaktır.

Geçmişten günümüze kadar belli bir tarihsel çizgide gelişimini sürdürmüş olan iletişim araçları, bilgi ve enformasyon teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte yeni tüketim araçları ile gündelik yaşam alanlarımızın içerisinde yer edinmeye başlamışlardır. Bu anlamda çalışmanın konusu bilgisayar oyunları aracılığıyla ataerkilliğin ve toplumsal cinsiyet rollerinin teknoloji dolayımı yeniden üretilmesidir. Bu anlamda tezin ilk bölümünde çalışmanın nasıl bir yol izlenerek hazırlanacağı hakkında bilgiler verilmiştir. Tezin ikinci bölümünde, çalışmanın kavramsal ve kuramsal çerçevesi belirlenmiş, toplumsal cinsiyetin ve bilgisayar oyunlarının nasıl bir tarihsel ve toplumsal bir süreç izlediğine yer verilmiştir. Üçüncü bölümde bilgi ve enformasyon toplumunun gelişim sürecinde teknolojinin etkileri ve bilgisayar oyunlarında cinsiyetin rolünün bir değerlendirilmesi yapılmıştır. Dördüncü ve son bölümde ise amaçlı örneklem yöntemi ile belirlenen oyunlar feminist kuramlar çerçevesinde ele alınarak derinlemesine analiz gerçekleştirilmiştir.

Bu anlamda bilgisayar oyunlarında kadın ve erkek “doğal” olan yönleri ile tüketim kültürü içerisinde ataerkil sisteme, var olan ideolojik yapıya ve yeni dünya düzenine uygun olarak yeniden üretilmektedir. Kadın imgesi özne olarak kendini gerçekleştirilmeye çalışırken, aynı zamanda da otomatik olarak nesneye dönüşmektedir. Özellikle sanal dünyada kadın temsilleri “sahip olunmayan şeye sahipmiş” gibi gösterilmektedir. Baudrillard buna, bir durumun simüle edilmesi; bir başka ifadeyle hiper- gerçek/ üstün- gerçek haline getirilmesi ile ifade etmiştir (Baudrillard, 1998: 13). Bununla birlikte kadın imgeleri gerçekten de öte mükemmellik, abartılı görsel temsiller, olağanüstü özelliklerde kusursuz bedenler ile özdeşleştirilmiştir. Bu örnekler, fon, mekan, renk ile de desteklenmiştir. Bunun yanında kadın ikincil, edilgen, nesne görünümlü karşımıza çıkmaktadır. Dilsel pratikler ile kadın, dilsel olarak ataerkil sistemin yansıması ve ataerkil sistemin okuyuculuğunu üstlenmiştir. Temsillerin dış görünüşü, yaşam biçimi, konumu, kadının varoluşsal değeri hiper-gerçeklik olarak yeniden üretilmektedir. Böylece

kadınlar, baş döndürücü, olağanüstü, sıradışı, cinsel bir nesne, ikincil olarak normalüstü bir hale dönüştürülmektedir. Erkek temsili ise iktidar konumunda, özne, aktif, girişken, birincil rollerde karşımıza çıkmaktadır.

Özellikle yeni medya ortamının özellikleri ve teknoloji dolayısıyla çok fazla yaygınlık kazanan bilgisayar oyunlarında kadınların aleyhine bir konumdan söz edilebilir. Yeni medya içerisinde göstergeler, semboller ve kodlamalar ile neyi, nasıl ve ne şekilde yapmamız gerektiği bir ilüzyon içerisinde verilmektedir. Toplum bu şekilde medyanın istediği gibi davranmakta ve belirli davranış rol ve kalıpları geliştirmektedir. Gerçek ve hayal ürünü olan şeyler birbirinin yerine geçmekte ve gerçeklik ortadan kaybolmaktadır. Tüketim pratikleri ile ele alındığında özellikle kadının sunumu, piyasa mantığı ile bedeni üzerinden temsil edilmektedir. Dolayısıyla toplumsal cinsiyet kavramını belirleyen unsurlar doğal olmayıp, yeniden üretilen süreçler olmaktadır. Bu durum özellikle yeni medya ortamının özelliklerinden dolayı bilgisayar oyunlarında bu şekilde resmedilmektedir. Bu anlamda araştırma kapsamındaki oyunlarda kadının ikincil ve edilgen olarak konumlandığı ortaya çıkarılmıştır.

Genel olarak baktığımızda ülke ve tüm dünya, gün geçtikçe medyayla, yeni iletişim teknolojilerinin getirmiş olduğu yeni eğlence araçlarıyla hayatımızın içerisinde çok fazla yer kaplamaktadır. Kitleleri dönüştürme ve kontrol etkisine sahip bilgisayar oyunları da yeni medya formları içerisinde hayat bularak şekillenmektedir. Tüm gördüklerimizin ekranda gördüklerimiz kadar olduğu bu simülasyon evreninde herşey abartılı bir şekilde sunulmaktadır. Ekranda gördüklerimizin gerçek, kendi yaşamlarımızın ise gerçek olmadığı yanılsamasına düşülmektedir. Bu durum yeni medya aracı olan bilgisayar oyunlarında pekiştirilmektedir. Özellikle kadın bedeni bir arzu nesnesi haline getirilip, belirlenen standartlara uygun olarak tektipleştirilerek belli kalıplara uydurulmaktadır. (Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Medya Atölyesi, 2011). Kadın imgesinin ikincil, nesne, pasif, yardımcı gibi konumlandırılmaları ile yeniden üretim süreci gerçekleştirilmektedir. Bu şekilde piyasa pratikleri içerisinde kadın imgesi, hegemonik iktidar ilişkilerini pekiştirmekte ve ataerkil sistem içerisinde dolaşıma açık hale gelmektedir.

1.1. Çalışmanın Konusu ve Amacı

Günümüzde bilişim ve enformasyon teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte bilgisayar oyunları ülkemizde ve dünyada en çok getirisi olan ve en hızlı gelişen sektörlerden biri haline gelmiştir. Bu anlamda bilgisayar oyun sektörü bu hızlı gelişmeler içerisinde piyasa hacmini büyük oranda artırmıştır. Örnek olarak güncel bir çalışmada DFC Intelligence şirketi sektörün 2003 yılında piyasa hacmini 23.5 milyar dolar olarak değerlendirmiş ve 2008 yılı kestirimini 30 milyar dolar olarak açıklamıştır (Çağltay, Yılmaz: 2004, 5). Bunun 2011 yılı için 50 milyar dolarlık bir büyümeye gittiği dile getirilmektedir. Bunun yanında üretim ve pazarlama giderleri değerlendirildiğinde bilgisayar oyun sektörü, sinema ve film endüstrisinden daha fazla gelir elde etmektedir.

Bu anlamda yüksek eğitim teknolojisine dayalı, etkileşimsellik özelliği bulunan, deneme yanılma süreciyle yaparak öğrendiğimiz yenilik içeren bilgisayar oyunları;

- Promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi (Binark M, Bayraktutan G, 2008:41).
- Endüstriyel üretim süreci
- Profesyonel yapılanma
- Yeni ekonomi (Castells, 2007:487).
- Yeni medya¹ (Törenli, 2005:88) olarak tanımlanmaktadır.

¹ Yeni medya kavramı, geçmişten günümüze belli bir tarihsel çizgide gelişimini sürdürmüş olan araçların, yapısal olarak farklılaşmaları sonucunda yeni bir evrimsel platforma yerleşmelerini ifade etmektedir (Doğu, 2006: 46). Yeni medya kavramı “yeni” olarak ifade edilmesine karşın eski medyanın gelişimi içerisinde evrimleşerek ortaya çıkmıştır.

Yeni medya, bütün bilinen farklı ortamları bir araya toplama yetisine sahip bir özelliktir. Buna multimedya ya da çoklu ortam denilmektedir. Metin, durağan görüntü, hareketli görüntü, ses gibi ortamların birliktelikleri bu özelliği meydana getirmektedir (Öğüt, 2005: 2). Binark’a göre, yeni medyanın, geleneksel medyadan (gazete, radyo, televizyon, sinema) ayırt edici temel özellikleri etkileşimli ve multimedya biçimine sahip olmasıdır. Dijital kodlama sistemine temellendikleri için çok fazla miktarda enformasyonu aynı anda aktarabilme ve kullanıcının da anında geri dönüşümde bulunabilmesi olanağına sahiptirler. Yeni medyanın etkileşimsellik özelliği ise, iletişim sürecine iletişim uzamında karşılıklılık veya çokkatmanlı iletişim olanağını kazandırmıştır. (Binark, 2007: 21).

Geçmişten günümüze kadar belli bir tarihsel çizgide gelişimini sürdürmüş olan bilgisayar oyunları tüketim araçları ile gündelik yaşam alanlarımızın içerisinde yer edinmeye başlamışlardır. İletişim ve etkileşimin odağı rolünü getiren bilgisayar oyunları araç olmanın ötesinde, toplumsal, kültürel ve ideolojik bir yansımanın önemli bir aracıdır. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarında kadın ve erkek rolleri farklı temsil edilmektedir. Bilgisayar oyunlarında sunulan öğeler, sunumlar, temsiller cinsiyetlendirilmiş bir alanı temsil eder. Bu alan erkek gücüyle ve erkek söylemleriyle özdeşleşmiş bir teknolojinin parçasıdır. Örnek olarak erkekler simüle edilmiş dünyayı kontrol etmenin yollarını arayan ana karakter, kadınlar ise kurtarılmayı bekleyen asistan rolündeki ikincil karakter konumundadırlar (Bayrakturan Sütçü, 2010:185). Genel olarak kadın ve erkeğin teknoloji ile ilişkisi farklıdır. Kadın teknolojiden uzak, teknolojinin tüketicisi ve teknolojinin içerisinde salt cinselliği ve bedeni ile sunulurken, erkek bilim ve teknoloji ile özdeşleştirilen, teknoloji üreticisi, tasarlayıcısı olarak resmedilmiştir. Bununla birlikte kadın ve erkek temsilleri var olan ideolojik yapıya uygun olarak yeniden üretilmektedir.

Bu anlamda çalışmanın amacı, bilgisayar ve enformasyon teknolojisindeki gelişmeler ile birlikte yeni araç olarak tanımlanan bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin nasıl ve yeniden üretildiğini, farklı oyun türlerinde toplumsal cinsiyetin nasıl kurgulandığını sorgulamaktır.

Bu amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevaplar aranacaktır.

- Bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyet nasıl sergilenip, betimlenir?
- Bilgisayar oyunlarında kadınlığı ve erkekliği tanımlayan görsel, dilsel, söylemsel imgeler nelerdir?
- Bilgisayar oyunlarında kadınlar ve erkekler için idealize edilmiş imgeler nelerdir?
- Bilgisayar oyunlarında beden ve cinsiyet ilişkisi nasıl kurgulanmıştır?
- Teknoloji cinsiyet ilişkisi nasıl oluşmaktadır?

1.2. Çalışmanın Evreni ve Örneklemi

Bu çalışmanın araştırma evrenini bilgisayar oyunları oluşturmaktadır. Çalışmanın örnekleme ise Level bilgisayar oyun dergisinin² belirlemiş olduğu farklı oyun türlerine göre seçilmiş bilgisayar oyunlarıdır. Örneklemin belirlenmesinde ilk aşama oyunların seçilmesidir. Çalışmada kullanılacak oyunlar Türkiye’de ve Dünya’da geliştirilen oyunlar arasından Level bilgisayar oyun dergisinin belirlediği oyun türlerine göre amaçlı örneklem yöntemiyle belirlenmiştir. Amaçlı örneklem zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasını sağlamaktadır. Amaçlı örnekleme araştırmacı seçeceği konularda kendi yargısını kullanır ve araştırmanın amacına en uygun olanları örnekleme alır (Balcı, 2005). Bu anlamda belirlenen oyun türleri Ağ oyunları, Aksiyon oyunları, First Person Shooter, Macera Oyunları, Motorsporları ve Yarış oyunları, Rol yapma/Canlandırma oyunları, Simülasyon oyunları, Spor oyunları ve Strateji oyunlarıdır.³ Seçilen oyunlar ise Counter-Strike, Tomb Raider- Lara Croft, Pusu, Evvel Zaman İçinde Nasrettin, Need For Speed Underground 2, Dragon Age Origins, Ashtons Family Resort, Legend of Surf, Rome Total War olarak belirlenmiştir.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

Farklı oyun türlerinde seçilen oyunlar, feminist kuramlar çerçevesinde incelenmiştir. Feminist kuramlardan yararlanılmasının nedeni, feminizmin tarihsel gerçeklik içerisinde ataerkil sistem, toplumsal cinsiyet rolleri gibi temel konu ve yaklaşımları sorgulaması, siyasi, politik, ekonomik, cinsiyet, psikolojik gibi eşitsiz yapıları ortaya çıkarmasıdır. Bu anlamda farklı feminist yaklaşımlar gelişmiştir. Bu feminist yaklaşımlar genel olarak, radikal, liberal, marksist, sosyalist ve postmodern feminizm olarak sınıflandırılabilir. Bu çalışmada ise özellikle, radikal feminizm ve postmodern feminizm ele alınmıştır.

² LEVEL Türkiye, ilk olarak Çek Cumhuriyeti’nde yayınlanmaya başlayan LEVEL Dergisi’nin Türkiye şubesi olarak yayın hayatına başlamıştır. 1997 yılında Gökhan Sungurtekin’in girişimleriyle M. Berker Güngör tarafından Vogel Burda Yayıncılık tarafından kurulan oyun dergisidir.

³ Bknz: T. C Başbakanlık, Aile ve Sosyal Araştırmalar Müdürlüğü, Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, (Binark M, Sütçü Bayraktutan G.2008)

Radikal feminizm, kadının ikincilleştirilmesinin nedenini ataerkil sistem olarak görmektedir. Cinsler arasındaki heteroseksüel ilişkinin kadın bedenini nesneleştirdiğini ve bunun temelinde biyolojik farklılıkların bulunduğunu ifade etmektedir. Radikal feministler, pornografi, tecavüz ve kadın bedeninin ataerkil söylem ile medyada yeniden üretilmesine ve teknolojinin ataerkil kapitalizmin bir aracı olarak erkekler ile özdeşleştirilmesine karşı çıkmaktadır. Postmodern feminizm, cinsiyet rollerinin öğrenilme sürecinde dilin temel bir öneme sahip olduğunu, kadın ve erkeğe atfedilen değerlerin dil düzeyinde pekiştiğini, dilin ataerkil yansımalarının yaşandığını ifade etmektedir (Sallan, Gül:2003:132-136). Postmodern feministler toplumda alışlagelmiş, kabullenilmiş erkek üstünlüğüne dayanan sistemin dilsel pratikler ile gelecek nesillere aktarıldığını ileri sürmektedirler.

Bu çalışmada türlerine uygun olarak 9 farklı oyun incelenmiştir. Oyunlar öncelikle ana başlıklar çerçevesinde (türü, tanımı, oyun karakterleri, kadın ve erkek imgeleri) ele alınmıştır. Elde edilen bilgilere göre temalar oluşturularak bu doğrultuda derinlemesine analiz gerçekleştirilmiştir. Bu temalar;

- Mekan-cinsiyet ilişkisi
- Teknoloji-cinsiyet ilişkisi
- Toplumsal cinsiyet rolleri
- Görsel (dış görünüş, giyim, kıyafet, beden sunumu) analiz
- Söylemsel ve dilsel analiz olarak belirlenmiştir.

Tablo 1. Oyun Kategori Tablosu

OYUNLAR					
Kategoriler					
	Geleneksel/ Muhafazakar	Geleneksel/ Modern	Modern/ Eşitlikçi	Androjen Kimlik	Postmodern/er otik
Kadın		Evvel Zaman İçinde Nasrettin	AFR Lara-Croft	Lara-Croft	Legend of Surf Dragon Age Need For Speed
Erkek	Pusu Rome Total War Counter Strike	Evvel Zaman İçinde Nasrettin	Lara-Croft AFR		Dragon Age

Sonraki aşamada oyunlar feminist bakış açısıyla değerlendirilerek kategorilerine ayrılmış ve oyun kategori tablosu oluşturulmuştur. Bu kategoriler, gelenekselci/muhafazakar, geleneksel/modern, modern/eşitlikçi, androjen kimlik, postfeminist/erotik şeklinde 5 kategori olarak belirlenmiştir. Kategorilerin uygunluğuna göre oyunlar yerleştirilmiştir. Daha sonra sonuçlar ve önerilere ilişkin bilgiler verilerek derinlemesine analiz gerçekleştirilmiştir.

1.4. Çalışmanın Önemi ve Sınırlılıkları

Bilgisayar oyunları ülkemizde ve dünyada en hızlı gelişme gösteren sektörlerden bir tanesidir. Bu anlamda bu sektör çok büyük bir alanı kapsamaktadır. Bu oyunlara ulaşılmasının zor ve maliyetli (orijinal oyun satın alma, zaman, derinlemesine analiz süreci) olması sebebiyle araştırma örneklemi Level bilgisayar oyun dergisinin belirlemiş olduğu farklı oyun türleri dikkate alınarak belirlenmiştir. Bunun dışında kalan türler araştırmaya dahil edilmemiştir.

Bu çalışmanın önemi, enformasyon teknolojisinin yeni bir aracı olan bilgisayar oyunlarında (görseller, söylemler, kurgu, hikaye) pekiştirilen toplumsal cinsiyet ideolojisini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin nasıl ve ne şekilde kurgulandığı, bilgisayar oyunları aracılığıyla bireylere toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl empoze edildiğini ortaya çıkarmaktadır. Bu tez çalışması ile bilgisayar üreticilerine, tüketicilerine bu anlamda farkındalık kazandırmak ve bu alanda yapılacak çalışmalara kaynaklık etmektir.

İKİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN KAVRAMSAL VE KURAMSAL TEMELLERİ

2.1. Araştırmanın Kavramsal Çerçevesi

2.1.1. Temel Kavramlar

Bu bölümde çalışmanın temel kavramları açıklanmaktadır. Bu kavramlar; “cinsiyet”, “toplumsal cinsiyet”, “sanayi sonrası toplum”, “enformasyon toplumu”, “postmodernizm”, “tüketim toplumu”, “teknoloji”, “ludoloji”, “bilgisayar oyunları ve türleri” olarak ele alınmıştır ve aşağıda ayrıntılı bir şekilde tartışılmıştır.

2.1.1.1. Cinsiyet

Cinsiyet ve toplumsal cinsiyet kavramları çoğu kez birbirinin yerine kullanılsa da aslında birbirinden farklı kavramlardır. Feminist kuramda toplumsal ve kültürel olarak belirlendiği, toplumdan topluma ve tarihsel olarak değiştiği savunulan ‘gender’ ile daha biyolojik addedilen ‘sex’ arasındaki farkın vurgulanması sonucu iki terimin arası giderek açılmıştır (Butler, 2008: Önsöz).

İngilizce’de cinsiyet “sex”, toplumsal cinsiyet ise “gender” kelimeleri ile kullanılmaktadır. Cinsiyet biyolojik bir kavramdır. Kadın ve erkeğin cinsel organları ve genlerine bağlıdır. Kişinin kadın ya da erkek olarak gösterdiği genetik, fizyolojik ve biyolojik özelliklerdir (Durlu,1996:6). Kişinin hangi üreme organıyla dünyaya geldiğini betimleyen bir kavramdır (Morris,2002:654).

2.1.1.2. Toplumsal Cinsiyet

Toplumsal cinsiyet, biyolojik kökenli olmayan psikolojik, kültürel ve toplumsal olarak üretilmiş bir kavramdır. Erkekler ve kadınlar arasındaki farklılıkların toplumsal düzlemde kurulmuş yönlerine dikkat çekmektedir (Marshall, 1999:98). Giddens’e göre (2000) toplumsal cinsiyet, daha çok kültürel farklarla toplumsal olarak yapılandırılmış erkeklik ve kadınlık kavramları ile bağlantılıdır.

Sosyolojik anlamda toplumsal cinsiyet kavramını ilk kullanan Ann Oakley’e göre, toplumsal cinsiyet bir kültür meselesidir, erkeklerin ve kadınların “eril” ve

“dişil” olarak sosyal sınıflandırılmasına işaret eder (Erdoğan, 2010: 9). Robert W. Connell’in (1998) tanımlaması ile toplumsal cinsiyet “insanların eril ve dişil olarak, üremeye dayalı bölünmesi kapsamında veya bu bölünmeyle bağlantılı olarak örgütlenmiş pratik anlamına gelir “ ve toplumsal cinsiyet bir nesne olmaktan çok bir süreçtir. Benzer şekilde Simone de Beauvoir (1976:38) “kişi kadın doğmaz, kadın olur” söylemi ile cinsiyetin kültür tarafından yapılandırıldığına vurgu yapmaktadır. Bu anlamda radikal feministler, biyolojinin kader olmadığını, insanın bedensel yapısının, hormonlarının farklılıklarına karşın, kadın ya da erkeğe atfedilen özelliklerin ve işlevlerinin sosyal ve kültürel sürecin bir sonucu olduğunu belirtmişlerdir (Sallan Gül, 2003: 131). Bu anlamda erkeklik ve kadınlık , kültürden kültüre değişebilen antropolojik bir durumun ifadesidir ve doğal olmayan kültürel pratikler ile üretilmiştir.

Toplumsal cinsiyet farkları kültürel olarak aile, okul, medya gibi toplumsallaşma araçları ile öğrenilmektedir. Bu düşünce sistemi daha çok işlevselcilerin benimsediği bir fikirdir. Parsons ‘ın ‘Biyolojik ikililik’ kavramı cinsiyet rollerinin ‘doğallaştırılmasına’, kadın- erkek sınırlarının belirginleşmesine yol açmıştır. Parsons’a göre (2004) sistem, birbirine bağlı parçalardan oluşur ve her parçanın farklı işlevleri vardır. Toplumda ‘uyum, düzen, istikrar’ ulaşılması istenen hedeflerdir. Bu anlamda kadınlık ve erkeklik rolleri düzenin sürekliliğinde cinsiyet rolü farklılaşmasını gerekli kılar. “Cinsiyete dayalı işbölümü, kadınların ve erkeklerin ne yapması gerektiği ya da neleri yapabileceği hakkında toplumda yaratılmış olan fikirlere dayanarak kadınlara ve erkeklere farklı roller, sorumluluklar ve görevler yükler” (Basımda, Sallan Gül, 2011). Bu roller; evinin geçimini sağlamak, daha fazla sorumluluk isteyen işlerde çalışmak gibi ‘araçsal ilişkiler’ olarak erkeklere verilmiştir. Toplum, erkeklere rasyonel olmayı ve kendine güvenmeyi gerektirir. Ailenin başlıca sorumluluğu ev içi işler, çocuk bakımı, kadına ‘anamlı ilişkiler’ olarak bırakılmıştır. Bu roller toplamı toplum tarafından kişilerin içselleştirmesine ve kabullenmesine yol açmıştır.

Bununla birlikte cinsiyet, atfedilmiş bir statüdür. Bir diğer anlatımla cinsiyet toplumda bireye atfedilmiş bir konumdur. Bireyler arasındaki bu fark cinsiyetler arasında bir hiyerarşi içermektedir. Feminist literatürde cinsiyet ve toplumsal cinsiyet kavramları arasındaki farkın sıklıkla dile getirilmesinin temelinde yatan neden ise,

cinsiyet ayrımının şimdiye kadar her zaman ve her yerde hiyerarjik anlamda kabul edilmiş olmasıdır. Bu alanda kullanılan temel kavramlar “eril düşünce tarzı” üzerinde şekillenmektedir. Söz konusu düşünce tarzı sıradüzenseldir (hiyerarşiktir). Erkek-egemen değerler, sıradüzeni içinde, egemenlik ve baskı altına alma mantığı ile işlemektedir (Alkan, 1999:72). Kandiyoti’ye göre (1997) bu durum, siyasal süreçler ve iktidar ilişkileri ile belirlenmiştir. Kadın ve erkek arasındaki ayrım, erkeğin her zaman dışıdan üstün olduğu kabul edilmiştir (Agacınskı, 1998: 199). Görüldüğü üzere toplumsal cinsiyet kavramı, cinsiyet hiyerarşisini de içeren bir kavram olarak ele alınmaktadır.

Bununla birlikte toplumsal cinsiyet çalışmaları kadın rollerine odaklanan kadın çalışmalarının yanında Sandra Bem tarafından “androjenik toplumsal cinsiyet” kavramı ile erkeklerin rollerine ve kimliklerine yönelen androjeni çalışmalarını ortaya çıkarmıştır (Basımda, Sallan Gül, 2011). Bem, bireyin hem erkeksi ve hem kadınsı özelliklere sahip olup, farklı durumlar karşısında gösterdiği tepkileri, farklı derecelerde ortaya koyabildiğini ifade etmektedir. Bu anlamda androjeni kavramı, geleneksel cinsiyet rollerinin dışına çıkan ve tipik olarak erkeksi olduğu kabul edilen olumlu özelliklerle, tipik olarak kadınsı olduğu kabul edilen olumlu özellikleri birleştiren bir kişilik tipidir. Bu kavram genel olarak kabul edilmiş kadınlık ve erkeklik ölçütlerine karşı ortaya konan bir seçenek olarak desteklenmiştir (Bem, 1985).

2.1.1.3. Sanayi Sonrası Toplum

Sanayi sonrası toplum, 1950’lerden itibaren yeni bir toplumsal yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yeni aşama, “sanayi sonrası toplum”, ya da “bilgi toplumu” olarak sanayi toplumunun yerini almıştır.

Daniel Bell, *The Coming of Post- Industrial Society : A Venture in Social Forecasting* (1973) adlı çalışmasında sanayi sonrası topluma ilişkin bir tanımlama geliştirir. Bu tanıma göre sanayi sonrası toplumun temel yapı taşı “bilgi” dir. Bell, “sanayi sonrası toplumu” dinamizmini bilgidan alan, merkezinde toplumun ihtiyaç duyduğu vasıflarla donatılmış uzmanların bulunduğu, temel üretim sektörü hizmetler

olan bir toplum olarak tanımlamaktadır (Bell, 1973:12). Bell'e göre sanayi sonrası toplumun en önemli özelliklerinden biri "teorik bilgi"⁴dir. Bu nedenle, sanayi sonrası toplumun temelini "sezgisel yargıların yerine algoritmaları temellendiren entelektüel teknolojiler, bilgisayar ağları" oluşturmaktadır.

Bilgi toplumu, bilgisayarın telekomünikasyon araçlarıyla yoğun bir yöndeşmesini gündeme getirerek, bilginin ve enformasyonun işlenmesiyle iletilmesi arasındaki mesafeyi de ortadan kaldırmıştır. Bell, kapitalist sistemin tıkanmakta olan işleyişine siyasal boyutu da kapsayacak şekilde yeni bir açılım getirmeyi amaçlamaktadır. Enformasyon ve iletişim teknolojileri, sanayi sonrası toplumdaki planlama ve yönetim tekniklerinde ortaya çıkan gereksinimlere yanıt vermektedir. Sanayi sonrası toplumda makinenin yerini alacak "entelektüel teknoloji", sanayi toplumunda üretim ilişkilerinin iki temel değişkeni sermaye ile emeğin yerini alacağı öngörülen "bilgiye" zemin hazırlamaktadır. Dolayısıyla bu modelde "emek-değer" kuramı yerine "bilgi-değer" kuramı inşa edilerek, üretim ilişkilerinde "emek" devre dışı bırakılmakta; bilgi, emeğin değil, kaynağın değeri olarak görülmektedir. (Törenli, 2004,32-33). Özetle Bell, sanayi sonrası toplumunun en belirgin özelliğini, enformasyon teknolojilerinde yaşanan gelişmeler olarak görmektedir.

Sanayi toplumunun yerini alan yeni toplum ABD'de "sanayi sonrası toplum" diye adlandırılırken Japonya'da "bilgi toplumu" adıyla anılmıştır. Y. Masuda ise "The Information Society as Post-Industrial Society" (1980) adlı çalışmasında sanayi sonrası toplum yerine enformasyon toplumu kavramını kullanmış, bir toplumun ancak belli koşullar gerçekleştiğinde, yani".. toplumun her yöresine yayılmış olan, hızla yepyeni bir verimlilik doğurmuş bulunan ve insan toplumunun dönüşümünü sağlayacak kadar derin toplumsal etkileri olan, hızla yepyeni bir verimlilik doğurmuş bulunan ve insan toplumunun dönüşümünü sağlayacak kadar derin toplumsal etkileri olan" toplumsal teknolojiler değiştiğinde yeni bir boyuta geçebileceğini öne sürmüştür (Binark 1999:52).

Masuda, yeni toplum yapısını şöyle özetlemektedir:

⁴ Bell teorik bilgiyi, "mantıklı bir hüküm ya da bir deney sonucunu gösteren organize olmuş fikirler ya da gerçekler bütünü" şeklinde tanımlamıştır. Bell(1982).

- Enformasyon ağlarından ve veri bankalarından oluşan enformasyon hizmetleri altyapısı.
- Lider endüstri enformasyon endüstrisi olacaktır.
- Siyasal sistem yurttaşlarca özerk olarak işletilen katılımcı demokrasi olacaktır.
- Toplumsal yapı çok merkezli ve birbirini tamamlayan gönüllü topluluklardan oluşacaktır.
- İnsan değerleri materyal tüketimden hedeflerin başarılmasıyla tatmin olunan değerlere doğru değişecektir.
- Amaç, global bilişim toplumunun kurulması olacaktır. (Geray, 2003:122).

Masuda'ya göre sanayi toplumunda temel değerler maddi ihtiyaçların tatminine dayanır. Buna karşılık bilgi toplumunda temel değerler “amaçlara ulaşmanın verdiği tatmin”den kaynaklanır. (Dura, 1990: 44-45). Bu anlamda Masuda'ya göre enformasyon toplumunun temelini bilgi ve bilgisayarlar oluşturmaktadır. Enformasyon toplumu, bugünkü sanayi toplumundan bütünüyle farklı yeni bir toplum biçimidir. Sanayi toplumunda temel itici güç maddi değerlerin üretilmesi iken, enformasyon toplumunda enformasyon ve bilgisayar teknolojisinin yeniden üretilmesidir.

Fütüristlerin basında gelen Toffler, “Üçüncü Dalga” adlı eserinde üçüncü dalga kuramını ortaya atmıştır. Buna göre tarih boyunca iki önemli oluşum söz konusudur. İlk dalganın gerçekleşmesini sağlayan olay tarım devrimidir. İkinci dalga, endüstrileşme, endüstriyalizm aşamasıdır. İkinci dünya savaşı sonuna kadar sürmüştür ve sosyalist, kapitalist her ne türden olursa olsun bütün ülkeleri kapsamına almıştır. Toffler (1975) ikinci dalga olarak tanımladığı endüstri toplumunun ölmekte olduğunu ve üçüncü toplumsal devrimle yer değiştirdiğini söylemektedir. “Üçüncü dalga” ise İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki yıl içinde ortaya çıkmaya başlamıştır ve hizmet sektörünün gelişimi ile tanımlanmıştır (Belek, 1999, s. 26) Ayrıca üçüncü dalganın ekonomik üretim birimleri yeni teknolojiler ve bilgisayarlardır.

Bununla birlikte “bilgi”, en önemli güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Standartlaşmanın ve fabrika düzeninin ortadan kalktığı, hızlı değişimin ortaya çıktığı yeni bir toplum biçimi ortaya çıkmıştır.⁵ Enformasyon araçlarının çeşitlendiği ve yığınsallıktan kurtulduğu çağda bireyler daha az benzer, daha özerk olacak ve enformasyona daha bağımlı olacaktır. Etkileşimci medyalar kontrol edilen medyalarla yer değiştirecektir. Enformasyonun depolanması ve saklanması toplumsal belleği de değiştirecektir.(Çalışkan, 2008:92).

2.1.1.4. Enformasyon Toplumu

Enformasyon toplumu olarak nitelenen toplumsal dönem değişik isimler ve farklı kavramlar ile kullanılmıştır. “Enformasyon toplumu” kavramı çoğunlukla bilgi ve enformasyon kavramları arasındaki kargaşadan dolayı “bilgi toplumu “ ya da “bilgi toplumu” olarak da adlandırılmaktadır. Bu karmaşıklığın önemli bir nedeni, “bilgi toplumu” kavramının teknolojiyi yoğun olarak kullanma, enformasyon teknolojilerine sahip olma ve bu teknolojileri kullanma oranıyla eş tutulmasıdır. Ancak bilgi bu yeni çağa özgü bir kavram değildir. İnsanlık tarihi kadar eski bir kavramdır. Bu anlamda enformasyon ve bilgi kavramları arasındaki farklı açıklamak gerekmektedir.

Enformasyon ve bilgi kavramları çoğu kez birbirinin yerine kullanılmıştır. Özellikle bu karışıklığın temel nedeni, İngilizce yazılmış literatürde bilginin karşılığı olarak “knowledge”, enformasyonun karşılığı olarak da “information” sözcüğünün kullanılmasıdır. Bu sözcüklerin kullanımı Türkçeye çoğu zaman bilgi olarak çevrilmiştir. Yabancı literatürde de bu kavramların tartışıldığı görülmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğünde bilgi “ insanın aklı veya gözlem yolu ile elde ettiği gerçekler, malumat olarak açıklanmıştır. Enformasyon ise, haber alma ve verme, haberleşme, tanıtma olarak yer almaktadır. Bilgi ve enformasyon kavramları literatürde çok defa birbirinin yerine değişebilir biçimde kullanılmaktadır. Bu anlamda enformasyon toplumu, ekonomik temeli bilgiye dayalı olan toplumdur.

⁵ Toffler’in Şok’ta değindiği” geleceğin zamansız gelişi”, günümüzde hızlı gelişim sürecinde anlam kazanmaktadır. Bu konuyla ilgili ayrıntılı bilgi için Alvin Toffler, (1975), Şok/Gelecek Korkusu bakınız.

Enformasyon toplumunun en önemli sürükleyici gücü bilgidir. Sanayi devrimi öncesi buharın yaptığı etkiyi, şimdi bu toplumda bilginin yaptığı kabul edilir (Doğu, 2006:9). Dolayısıyla bilgi en değerli kaynak karşımıza çıkmaktadır.

Castells, bu yeni dönemi Bell'den farklı olarak "ağ toplumu" olarak kabul etmektedir. Castells, bilgi tanımında Bell'in tanımına katılmaktadır. Castells'e göre, "bilgi: mantıklı bir yargı ya da deneysel bir sonuç sunan, başkalarına sistemli bir biçimde iletişim aracıyla aktarılan olgulara ya da düşüncelere ilişkin örgütlü ifadeler dizisi"dir. Enformasyon ise ona göre örgütlenmiş ve iletilen bir veridir (Castells, 2005:20). Castells'a göre enformasyon çağı için kilit unsur enformasyon teknolojileridir. Castells, yeni enformasyon teknolojilerinin çerçevesini şu şekilde çizer: Mikro elektronik, bilgisayar, telekomünikasyon/yayıncılık ve opto-elektronik gibi birbirine yaklaşan teknolojiler (Castells, 2005:38). Bu birbirine yakın teknolojiler, "ağ teknolojileri" adı altında toplanmaktadır. Castells'e göre, teknolojik enformasyon devrimi tek belirleyici öge olmamakla birlikte, toplumdaki yapısal dönüşümlerin temel noktasıdır ve toplumsal kurumların ana çerçevesi olarak sanayi toplumu ile yer değiştirir.

Enformasyon toplumunda bilgi sürekli üretilebilir, iletişim ağları içinde taşınabilir, bölünebilir ve paylaşılabilir bir nitelik taşımaktadır. Bu noktada Castells'ın dışında Bell, Masuda ve Toffler gibi endüstri sonrası toplum teorisyenlerinin de üzerinde hemfikir oldukları konu, enformasyon toplumlarının oluşmasının temel ekseninde bilgisayar ve bilgisayar teknolojilerinin yer almasıdır. Bununla birlikte bilgi ve iletişim teknolojilerinin arttığı, bilginin stratejik önem sahip olduğu enformasyon toplumunda, daha soyut modeller ve tasarımlar ön plana çıkmakta, yeni iletişim ağları ve teknolojileri oluşmaktadır.

2.1.1.5. Postmodernizm

Postmodernizm, farklı doğası gereği bir çok tanımlama içerisinde kullanılmaktadır. Postmodernizm, açık anlamı itibariyle modernizmin sonrası olarak karşılık bulmaktadır. Ancak postmodern kelimesi, modernizmin sonu, modernizmin hali, modernizmin reddi gibi anlamlar ile karşılanmıştır. Bu anlamıyla postmodernizm, içerik ve anlam açısından ortak bir görüş birliği ile tanımlanamamıştır (Ryan, 1993: 29). Postmodernizmin özellikleri arasında

çoğulculuk, bölük-pörçüklük ve çeşitlilik söz konusudur. Her alanda beliren imgeler toplum içerisinde yaygınlık kazanmıştır. Postmodernizm, belirli bir kalıbı olmayan, imajlar ağına sahiptir. Bu imajlar temsil ve gerçeklik ilişkisini ortaya çıkarmaktadır. Bu imajlar insan ya da toplum yaşamıyla ilgili olguların taklididir. Ancak bu taklitler için nesnel bir gerçeklikten söz edilemez. Bu yeni toplum yapısı birtakım işaret ya da sembollere bağlı olarak gerçekliği kurmaya kalkmaktadır (Şaylan 2002: 247).

Postmodernite, modernitenin tüm karakteristiklerinin sorgulandığı ve bunların alternatiflerinin ön plana geçtiği durumla ilgilidir. Postmodernitenin ilk bakışta şu iki temel özelliği göze çarpmaktadır. “Gerçekliğin yerini alan imajlar ve zamanın parçalanmışlığı. Bu iki özelliğin postmodernitede, temsil ve gerçeklik arasındaki ilişkiye doğrudan yansıdığı ve karmaşıklığa neden olduğu görülmektedir. Bu sorunu gidermek, anlamlandırmanın sözlerle değil, artan oranda imajlarla gerçekleştirilmesi yoluyla mümkündür. Gündelik yaşantının kitle iletişim ve tüketim araçlarının ürettiği gerçeklik ile işgal edilmiş olması temsilin önem kazanmasına neden olmuştur” (Doğu, 2006:21).

Baudrillard, postmodernizmin ya da postmodern sözcüklerinin anlamsız olduğunu, insanların kullandığı, ancak hiçbir şey anlatmayan bir “ifade”den başka birşey olmadığını ifade etmiştir. Baudrillard için postmodern toplum da bir hiperrealite egemendir. Yeni toplumsal düzende işaretler ve kodlar ile gerçeklik kurulmaktadır. Bu semboller ve temsiller çeşitlilik içerisinde postmodern kültürden hem beslenmekte, hem de onların tehdidi altına girmektedir (Ritzer, 2000: 80). Bu anlamda postmodernizm dil ve semboller ile herşeyin yeniden okunma süreci olarak değerlendirilebilir.

Jean Baudrillard (1997) bu dönem içerisinde kendi anlamlandırmalarını imgeler ve göstergeler yardımıyla açıklamaktadır. Ona göre; “bu süreç içerisinde dünya, anlamdan yoksundur. Baudrillard imajların önemini vurgulayan yaklaşımında, postmodern dünyada imaj, simülasyon ve gerçekliğin iç içe geçtiğini vurgulamaktadır. Yeni iletişim teknolojileri de bu anlamda imajlar ve enformasyonla belirlenmiştir. Bu anlamda, geniş bir alana yayılarak bireyler üzerinde kalıcı kavramlar haline gelirler.

2.1.1.6. Tüketim Toplumu

Tüketim toplumu, sanayileşme sonrası ortaya çıkan yeni toplum modelidir. 1970’li yılların sonunda fordizm üretim sisteminin çözülmesi ile postfordizm olarak adlandırılan yeni bir döneme geçilmiştir. Bu dönem, mal ve hizmetlerin kitlesel boyutlara ulaştığı, ürün çeşitliliğinin olduğu , yeni yaşam tarzlarının desteklendiği, kitlesel bir pazara ve gruba hitap eden bir toplum yapısı ile değerlendirilmektedir.

Tüketim toplumu bireyleri tüketime yönlendiren, belli semboller ile bireyin tüketmesini sağlayan bir tasarım sürecidir. Bu süreç içerisinde birey kendisine verilen rolü yaratılmış olan sosyal koşullar içerisinde gerçekleştirmektedir. Bu durum iletişim ve enformasyon teknolojisi ve reklam aracılığıyla, estetik bir görünüme sahip olan ürünün tüketilmesi ile gerçekleşmektedir. Bu anlamda reklamlar, büyük ölçekli yatırımlar yapılarak geliştirilmekte, bireylerin eğlenerek hoşlanarak tüketebileceği şekle sokulmaktadır.

Baudrillard göre tüketim toplumu, tarihte ilk kez bireylere bütünsel bir tatmin sunmakta, tüketim sistemi otantik bir dil ve yeni bir kültür inşa etmekte, bu kültür içerisinde tüketim bireysel ve kolektif ifade araçlarına dönüşmektedir (Baudrillard, 2001:15). Bu dönüşüm tüketim çılgınlığı ile birlikte, tüm gizlerin, mesafelerin ortadan kalkmasını da sağlamıştır. Bununla birlikte Baudrillard’ a göre, Batı toplumunda insanlar artık başkalarının elinde olmayı, sıra dışı ve farklı olanı bulma, ele geçirme yarışı içerisinde bulurlar. Bu şekilde bireyler, reklam ve pazarlama faaliyetli içinde var olan sistemi beslemeye ve bu sistemin içerisinde olmaya devam etmektedirler.

Baudrillard, karşı karşıya olduğu toplumu, aleni bir tüketim çılgınlığına sahip, tüm gizlerin, mesafelerin ve sahnelerin yok olduğu, aleniyet ve mahremiyet arasındaki ilişkinin ortadan kalktığı bir toplum düzeni olarak tanımlar (Baudrillard, 1998:130’den aktaran Altun, 2006:237). Baudrillard’a göre toplumda artık yalnızca emeğin ya da maddi ürünlerin değil, kültür, cinsellik, insan ilişkileri ve kişisel yanılısamların dahi alınıp satılabildiği, tüketildiği bir toplum yapısı içerisinde olduğumuzu dile getirir.

Tüketim toplumunda kitle iletişim araçları önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle iletilen reklamlar, göstergeler tüketimi teşvik edebilmek için psikanalitik

verilere dayanarak, bilinçaltına göndermede bulunur ve kalıcı kavramlar hale gelirler. Bakma eylemi sadece bir eylem olmasının ötesine geçerek bilinçdışı bir arzuya karşılık gelir. Tüketim ise böylece gereksinim olmaktan çıkarak, bilinçdışı arzuların kontrolsüzlüğüyle bir bağımlılığa dönüşür (Öğüt, 2008 :22).

Bu anlamda tüketim toplumu, üretim ilişkilerinin değişikliğe uğradığı yeni bir toplum yapısıdır. Enformasyon ve iletişim teknolojisindeki gelişmeler ile birlikte çok sayıda üretim ve ilişki biçimi tektipleştirilmiş , çoklu kullanıcıya ve tüketicieye sahip olmuştur. Tüketim toplumu, Baudrillard'ın ifade ettiği gibi göstergelerin kontrolü ve yönlendirmesi ile varlığını sürdürmektedir. Bu yönlendirme, semboller aracılığıyla, sembollerin tüketimine yönelik gerçekleştirilmektedir. Baudrillard'a göre, tüketim toplumunda tüketici haline dönüşen kişi, bolluk işaretlerine sahip olmanın, onlara bakmanın, elde etmenin kendisine mutluluk ve prestij sağlayacağına inanmaktadır. Bu anlamda, bireylerin yaşamsal algıları, değerleri, toplumsal ilişkileri yeniden yaratılmakta ve tüketim nesnesine dönüştürülmektedir.

2.1.1.7. Teknoloji

Etimolojik olarak bakıldığında teknoloji kavramı Antik Yunan'daki techne ve logos kavramlarının birleşimi olarak karşımıza çıkar. Yani teknoloji kavramı Grekçe techne kavramından türemiştir. Techne “ beceri, el becerisi, ustalık, sanat uygulama ilmi veya becerisi anlamına gelir (Taşkesen, 2005:50). Sosyoloji sözlüğünde ise teknoloji kavramı şu şekilde tanımlanmaktadır: “Sosyolojide oldukça esnek biçimde ya makinaların donanımı ve bunların beraberinde getirdiği üretim tekniklerini ya da işin teknik bakımdan düzenlenmesi ve mekanizasyonunun dayattığı bir toplumsal ilişki tipini anlatmak amacıyla kullanılan terimdir” (Marshall,1999). Raymond Williams'ın tanımlaması ile, “teknik, belli bir beceri ya da bu becerinin uygulayımı; teknik buluş, bu becerinin ya da onun araçlarından birinin geliştirilmesi; teknoloji, üretimde, dağıtımda, tüketimde ve malların, hizmetlerin, enformasyonun, kullanılmasında gerekli olan bilimsel bilgi yapma pratiğidir.

Teknoloji, kesin amaçlar doğrultusunda rasyonel uygulamalara yönelik bir işleyişe sahiptir. Bu amaçlar, doğrudan bilinen sosyal ihtiyaçlara cevap verebilecek kapasitede olup, merkezi konumda yer alır. Belirli sosyal yapılar üzerine kurulu olan gündelik yaşam pratiklerimiz, teknolojinin etkisiyle dönüşüme uğramaktadır.

Dönüşümünün hızı ise sosyal ihtiyaçlara bağlı olarak değişmektedir (Doğu 2006:35). Bu anlamda teknoloji toplumları etkileyebilen, değiştirebilen en önemli güçlerden birisidir ve kolayca anlaşılması mümkün olmayan, ama herkesin yaşamını belli bir ölçüde, doğrudan ya da dolaylı olarak etkileyen bir kavramdır. Aynı zamanda yaşamlarımızı örgütlemek amacıyla seçtiğimiz bir araç olarak tanımlanır (Savcı 1999:125).

2.1.1.8. Ludoloji (Oyun Bilimi)

Genel olarak oyun çalışmaları olarak adlandırılan ludoloji, latince oyun (ludus) kelimesinden gelmekte olup, bir aktivitenin, saf olarak sadece içindeki haz için gerçekleştirilmesini açıklamakta kullanılır. Kelimenin geçmişine ait literatür sınırlıdır. Ancak ilk kullanım tarihinin 1982 olduğu bilinmektedir. Ludoloji, yalnızca bilgisayar oyunlarını kapsayan bir disiplin olarak düşünülmektedir. Ancak daha önceleri elektronik olmayan oyun çalışmaları içinde kullanılmıştır. (Doğu, 2006:104).

Ludoloji oyun çalışmalarına metin temelli yaklaşımlar sunar. Günümüzde elektronik oyunlar ve genel oyun çalışmalarını araştıran bir disiplin olarak kabul görmektedir. Ludoloji, Frasca'nın 1999'da yapmış olduğu "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between Games and Narrative" adlı makalesiyle daha popüler bir kullanım alanına kavuşmuştur. (Juul, 2003:16'dan aktaran Çetinkaya, 2008:19). Bu makale'de bilgisayar oyunları araştırmalarında formel bir disiplinin eksikliği ifade edilmiştir. Bunun nedenini ise, bilgisayar oyunları üzerinde çalışan kişilerin edebiyat, film gibi alanlara yönelmesi olarak gösterilmiştir. Farklı yöntemler ile ludoloji alanının gelişmesi beklenilmektedir.

2.1.1.9. Bilgisayar Oyunları ve Türleri

Bilgisayar oyunları video oyunları, elektronik oyunlar şeklinde dijital oyun kategorisinde tanımlanmaktadır. Türkiye'de yaygın olarak kullanılan tanımı bilgisayar oyunlarıdır. Bilgisayar oyunları yüksek eğitim teknolojisine dayalı, deneme yanılma süreciyle yaparak öğrendiğimiz, yeri ve zamanı sınırlı, yenilik

içeren platformlardır çok önemli araçlardır⁶Bilgisayar oyunlarının ilk olarak yazılmaları 1960’larda Amerikan üniversitelerinde gerçekleşmiştir. Sonraki on yıl içerisinde bilgisayar meraklıları tarafından programlama geliştirildikçe oyunlara uyarlamalar yapılmıştır.

Bilgisayar oyun dünyası temelde, gereken teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre üç oyun biçimi üzerinden sınıflandırılabilir: konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi(online) oyunlar. Ayrıca bu oyunlar, oyuncu katılım sayısı temelinde tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt türe de ayrıştırılabilir. Çoklu oyunculu dijital oyunlar, eş anlı etkileşime olanak tanınması ve oyuncular arasında belli bir deneyimin paylaşılması nedeniyle tek kişilik oyunlara göre yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sunmaktadır (Binark,2008). Piyasaya giren hem konsol oyunları donanımı üretimi ve hem de yazılımı üretimi ile PC oyunları genel başlığı altında toplanacak bilgisayar oyunları üretiminden günümüze geline nokta internet üzerinden oynanan ve gitgide çok oyunculu online oyunlar (MMOG) ile yeni dijital oyunların üretilmesidir (Gee, 2003).

Level dergisi bilgisayar oyunlarını hem tematik hem de teknolojik özelliklerine göre şu şekilde sınıflandırmaktadır⁷

- Ağ Oyunları (Örneğin Counter- Strike, Battlefield serisi)
- Aksiyon Oyunları (Tomb Raider, GTA)
- First Person Shooter
- Macera Oyunları
- Motorsporları ve yarış oyunları
- Rol Yapma/Canlandırma Oyunları
- Simülasyon Oyunları

⁶ <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=82>Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom? Kurt Squire

⁷ Bknz: T.C Başbakanlık, Aile ve Sosyal Araştırmalar Müdürlüğü, Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkisi Kasım, 2008.

- Spor Oyunları
- Strateji Oyunları

Son dönemlerde senaryosu reklam veren şirketin isteklerine göre belirlenmekte olan, reklam ve oyunun birleştiği farklı markaların pazarlama ve tanıtım stratejisi olarak kullandığı advergaming yaygınlaşmaktadır. Ayrıca oyuncu katılım sayısı temelinde de sınıflandırılan dijital oyunlar tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt başlıkta yer almaktadır. Tek kişilik olanlarına kıyasla yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sağlamakta olan çoklu oyunculu dijital oyunlar, eş anlı etkileşim olanak tanınması ve deneyimin paylaşımını sağlaması nedeniyle yakın zamanlarda daha çok tercih edilmektedir. Bu süreçte günümüzde gelinen nokta İnternet üzerinden oynanan ve gitgide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir. (Binark M. Ve Sütçü Bayraktutan G,2008:)

Dijital oyunların türleri gelişirken oyunun oynama biçimini ve gerekli unsurlarını da değiştirmektedir. Oyun kartuş, cd., dvd. veya İnternet'ten indirmeye değin farklı şekillerde temin edilebilmektedir. Bunun yanında özellikle son yıllarda eğlence sektörünün vazgeçilmez ögesi haline gelen dijital oyunlar eğlence, sağlık, savunma ve planlamanın yanında eğitim amaçlı donanıma sahip ciddi oyun çalışmaları ile de önemli bir araştırma konusu olmuştur. "Ciddi Oyunlar-Serious Games" eğlence amaçlı oyunlardan farklı kullanım amaçlarına sahiptir ve bu oyunların kullanım alanları her geçen gün artmaktadır.(Çağiltay, 2006:1) Bunun yanında bilgisayar oyunları oyun türlerinden biri olan ciddi oyunlar (serious games) kamuoyunun dikkatinin çekilmek istediği konulara yönelik olmaktadır. Farkındalık yaratmak adına belli konularda nasıl düşünülmesi gerektiğine dair şablonlar üretmekte ve bu şablonlar üzerinden konularını işlemektedir (Bayraktutan Sütçü, 2008:315). Kişilere problem çözme, analitik düşünme, strateji geliştirme ve oyunsal öğrenmeyi pekiştirecek beceriler sağlamaktadır. Öğrenilenleri motive ettiği gibi motivasyonu artırmayı, etkili, kalıcı, sorgulayıcı ve deneysimsel öğrenmeyi de kolaylaştırmaktadır (Hash, 2010).

2.2. Araştırmanın Kuramsal Çerçevesi

2.2.1. İşlevselcilik ve Rol Kuramı

İşlevsel akımın önde gelen savunucularından Parsons, birbirine bağlı sosyal roller sistemini ve toplumsal dengeyi açıklamakla ilgilenmiştir. Parsons'ın "Biyolojik ikililik" kavramı, cinsiyet rollerinin "doğallaştırılmasına", kadın-erkek sınırlarının belirginleşmesine yol açmıştır. Parsons'a göre sistem, birbirine bağlı parçalardan oluşur ve her parçanın farklı işlevleri vardır. Toplumda 'uyum, düzen, istikrar' ulaşılması istenen hedeflerdir. Parsons'a göre toplumsal sistem bir dengeye veya istikrara ulaşma eğilimindedir (Poloma, 2007: 159). Bu bakış açısı ile, kadınlık ve erkeklik rolleri düzenin sürekliliğinde cinsiyet rolü farklılaşmasını gerekli kılmaktadır. Parsons'a göre, cinsel görev ayrışması çekirdek ailede, yapısal bir ayrışma sürecini ortaya çıkarmıştır. Kadınlar bu görev ayrışması içinde aktarıcı görevleri, erkekler ise gerçekleştirici rolleri üstlenirler. Bu görevler aynı zamanda diğer kurumsal yapılar içinde de bütünlüğü ve düzenliliği sağlarlar (Poster, 1989:113-114). Bu roller; evinin geçimini sağlamak, daha fazla sorumluluk isteyen işlerde çalışmak gibi 'araçsal ilişkiler' olarak erkeklere verilmiştir. Toplum, erkeklere rasyonel olmayı ve kendine güvenmeyi gerektirir. Ailenin başlıca sorumluluğu ev içi işler, çocuk bakımı, kadına 'anlamli ilişkiler' olarak bırakılmıştır. Bu roller toplamı toplum tarafından kişilerin içselleştirmesine ve kabullenmesine yol açmıştır. Bu durum aynı zamanda kamusal ve özel alan⁸ ayrımının da göstergesidir.

Sosyal rol kuramı ise, kadınlar ile erkekler arasındaki bütün davranışsal farklılıkların cinsiyetçi kalıpyargıları ve sosyal rollerle açıklanabileceğini ileri sürer. Sosyal rol, toplum tarafından tanımlanan, bir sosyal kategorideki bireylerin hepsinden beklenen, öğrenilmiş tepkilerdir. Cinsiyet rolleri de toplum tarafından tanımlanmıştır ve insanların cinsiyetlerine uygun bu tanımlamalara göre davranmaları yönünde baskılar vardır (Dökmen, 2010:82). Bu cinsiyet rolleri, kadın

⁸ Liberal teorinin de merkezinde yer alan kamusal ve özel alan ayrışması, kadın ve erkeğin yaşam alanlarını ve değerlerini ayırtmaktadır. Fedakarlık/bencillik, duygusallık/ussallık, uzlaşmacılık/savaşçanlık,..gibi. Bunlardan birinciler özel alana kadına, ikinciler kamusal alana ve erkeğe atfedilmiştir. Böylece ideolojik tasarlama da başlamıştır. Kamusal- özel ayrımı toplumsal cinsiyetçi bir bölünmeye karşılık gelir.bkz: Çağata(2000), McDowell(1993), Şahin (1998), Squires (1994)

ve erkeğin biyolojik özelliklerine göre değil, toplum tarafından kabullenilmiş, kurgulanmış olan sosyal rollerine göre şekillenmektedir.

2.2.2. Feminist Kuramlar

Feminizm, bedenlerin toplumsal anlamı sebebiyle kadınların erkekler karşısında haksızca eşitsizliğe uğratıldıkları üzerinde yükselen bir kuramdır (MacKinnon, 2003:57). Hem bir sosyal hareket, hem de bir sosyal teori olarak feminizm, tarihsel süreçte farklı anlam yüklemeleri kazanmıştır. 19. yüzyılda feminizm hak ve eşitlik kavramlarıyla ortaya çıkmış, kadınların mülkiyet sahibi olma ve siyasal temsil taleplerini öncelikli olarak dile getirmiştir. Günümüzde ise feminizm, farklı feminizm türleriyle kamusal ve özel alanda kadının ikincilleşme, sömürülme ve ezilme süreçlerini toplumsal cinsiyetin yani cins ayrımının ve hiyerarşisinin kurumsallaşmasını sorgulayan bir özgürleşme hareketine dönüşmüştür. (Sallan Gül, 2003: 125).

Aslında feminist kuram ve feminizm birbiriyle ilişkili olmasına karşın, birbirinden ayrı vurguları olan kavramlardır. Feminist kuram, toplumsal bir olgu olan kadın hareketinden kaynaklanır. “Kadın” tek başına ele alınabilen homojen bir kavram olmadığından; din, renk, ırk, yaşadığı toplum ve sınıf gibi olgularla birlikte geliştiğinden feminizm tek bir düşünce ve tek bir yol ile açıklanamaz. Bu sebeple farklı feminizmler vardır. Ancak her durumda feminizm, kadının farklılığına vurgu yapan bir eşitlik savaşımıdır ve ataerkil ilişkileri her platformda sorgulayan, kadının ikincil durumunu ve baskı altına alınışını ortadan kaldırmaya dönük bir harekettir (Altun, 2008: 41).

Genel olarak, liberal, radikal, marksist, sosyalist ve postmodern feminizm olarak sınıflandırılır. Liberal feminizm’e göre teknoloji ile toplumsal cinsiyet rolleri arasındaki “ verili rol tanımlarını” destekleme ilişkisi, kadın bilginlerin sayısının azlığı, kadınların teknolojiyi kullanmadaki özgüven eksiklikleri veya erkeklerin kadınlarla birlikte teknolojiyi eşit bir şekilde kullanmaya karşı gösterdikleri direnç gibi nedenlerden kaynaklanır. (Binark, 1999:73). Liberal feminist kurama göre, kadın ve erkek, temel insani yetenek ve kapasite açısından birbirleriyle eşittir, ancak kadının kapasitesi toplumsal cinsiyet yargıları aracılığıyla sınırlandırılmıştır (Göker, 2003:34). Bununla birlikte, kadının teknoloji ile ilişkisinin ardında yatan sebep,

kadının toplumsallaşma sorunudur. Bu sebeple, enformasyon toplumu içerisinde kadının, enformasyon teknolojilerine erişmesi, kullanması ve tasarlaması çok önemli bir konudur.

Radikal feminist kuram, cinsler arasındaki ilişkinin ataerkil sistem tarafından belirlendiğini ve bunun da kadının ezilmesine ve ikincilleştirilmesine neden olduğunu ifade etmektedir. Bu sorunun çözümünün, gerçek devrimci bir değişim olan feminizm ile gerçekleşeceğini dile getirmişlerdir. Radikal feministler kadının ezilmişliğinin maddi temellerinin ekonomide değil, biyolojide olduğu varsayımıyla yola çıkarlar. Bu anlamda, kadının üreme işlevinin, ataerkilliği ve onun yönetme ideolojisinin, cinsiyet ayrımcılığının üzerine kurulduğu cinsiyete dayalı iş bölümü olduğunu ileri sürerler (Sallan, Gül, 2005:131). Radikal feministler, “toplumsal cinsiyet” (gender) kavramına verdikleri önemle sadece radikal feminizmin değil, tüm feminizmlerin politik söyleminin merkezine bu kavramı yerleştirmektedirler. Böylece, feminist düşüncede kadın, biyolojik değil, sosyal bir kategori olarak ele alınmaya başlanmıştır (Sallan, Gül, 2005: 131). Radikal feminist kuramın üzerinde durduğu bir başka konu ise, kadın bedeni üzerine kurulan ataerkil/eril, denetim/iktidardır. Pornografi, tecavüz ve kadın bedeninin medyada temsili ataerkil söylem dolayısıyla üretilir ve bu araçlar ile yeniden üretilmesine katkıda bulunur. Radikal feminizm, kadın bedeninin aşağılanmasını, nesneleştirilmesini eleştirir. McKinnon, tecavüz ve pornografi gibi kadın bedenini kullanılabilir bir nesne olarak değerlendiren unsurları erkek bilinci olarak ortaya koymaktadır. Radikal feminizm’ e göre, teknolojinin ataerkil kapitalizmin bir aracı olduğu savıyla hareket ederek, teknoloji yani “oyuncaklar daima erkek çocuklar içindir” (Binark, 1999, 73).

Marksist feminist ve sosyalist feminizm, marksist kuram içinde sınıf perspektifinden olmuştur. 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra, 1968 kuşağıyla beraber, sosyalist kadınlar sınıf ve cinsiyet politikalarını eklemlenmeye çalışmışlardır. Kadının toplumdaki ve ailedeki ezilmiş, ikincilleştirilmiş konumunun açıklanması ya Marks’ın bir toplumda kadının konumunun bir simge olarak o toplumla özdeşleştirilebileceği varsayımı temelinde ele alınır, ya da Engels’in kadınların sömürülmesinin ekonomik ilişkilerden türetilebileceği değerlendirilmesiyle temellendirilmiştir (Sallan, Gül, 2005:134). Marksist ve sosyalist feminizme göre, kapitalist üretim süreci ile birlikte emeğin cinsiyetçi işbölümü iyice keskinleşmiştir.

Bununla birlikte Marksist ve sosyalist feminist yaklaşımlara göre kadının teknolojiden uzaklaşması, endüstri devrimiyle ve kapitalizmin gelişmesiyle başlayan toplumsal değişim ve ataerkil sistem ile ilintilidir. Endüstri devriminin teknokratları erkek olduğu için, buna uygun olarak üretilen bilgi de erkek egemendir (Timisi, 1996:5) Kadın emeği ve bilgisi bu anlamda yalnızca destekleyici ve yardımcı pozisyonda algılanarak, kadın emeği değersizleşmiştir.

Postmodern feminizm, postmodernizmin teorik çatısı altında geliştirilen ve önemli ölçüde yapısalıcı, postyapısalcı, psikanalitik ve varoluşçu düşünce akımlarını içinde barındıran bir feminist yaklaşımdır. Postmodern feminizm, olguları tek bir kategoriye indirgeyen yaklaşımları reddederek kadın sorununa yönelik tek bir yaklaşımın olmayacağını gündeme getirmiştir. Postmodern ya da yapı çözümcü feminizm toplumsal cinsiyetin ve kadının konumunu yeni bir tarzla; meta anlatıların reddi, farklılık, çok kültürlülük ve kimlik sorunu bağlamıyla ele almayı amaçlamaktadır. (Sallan,Gül, 2005:136). Postmodern feministler toplumda geçerli olan, erkek üstünlüğüne dayanan, sistemin dil yolu ile gelecek nesillere aktarıldığını ileri sürmektedirler. Kültürel feminizm, ezilmenin ve ikincilleştirmenin köklerinin çözüme kavuşturulabilmesi için kültürün sorgulanması gerektiğini ifade etmektedir. Kültürel feminist kuram, ortak kadın kimliği ve eşitlikçi yaklaşımda liberal feminizmden ayrılmamakla birlikte “ kadınlar farklıdır” söylemiyle kadının ayırıcı nitelikleri üzerinde yoğunlaşır, siyasal değişimden çok kültürel değişimi önemser (Donovan,1971).

Burada açıklanan feminist kuramlar içerisinde yer alan liberal feminizm, “feminist toplumun önünde duranları eğiterek, cinsiyet ayrımcılığına neden olan engellerin ortadan kalkacağını savunmaktadır” (Yayınlanmamış kitap, Sallan, Gül, 2011). Ancak var olan ataerkil sistem ve değerleri cinsiyetçi ayrımcılığı üretmektedir. Eğitimlerin hazırlanması, değerlendirilmesi, geliştirilmesi ve uygulanması toplumun faydasından çok siyasal ve ideolojik bir karardır. Bu sebeple liberal feminizm, yalnızca bir düşünce üretmekte ancak söylemleri köklü bir değişim olarak gözükmemektedir. Liberal feminizm formel eşitlikten yana olduğunu ısrarla söylemesine rağmen, eşitsizliği rasyonelleştirmektedir. Çünkü var olan bir eşitlik anlayışı yoktur. Bu değişimi yapacak, kadının ezilmişliğinin ve ikincilleştirilmesinin önündeki engelleri kaldıracak feminist akım ise radikal feminizmdir. Radikal

feminizm ataerkil sistem tarafından üretilen normlara karşı durarak, kadınları erkek merkezli değerlerden arındırmaya çalışmaktadır.

Sonuç olarak, feminizm yapılan çalışmalarla kadınların ve erkeklerin farkındalığını artırmaktadır. Yerleşik ve kalıplaşmış bir düzeni olan ataerkil sistem içerisinde mücadele etmek zor olsa da feminizm çalışmalarıyla bunu başarmaya çalışmaktadır. Feminizm mağdur siyaseti yapmadan kadının haklarının korunmasına yönelik çalışmalarını devam ettirdiği sürece başarılı olmaya devam edecektir.

2.2.3. McLuhan'ın Teknolojik Determinizm Kuramı

İletişim araçları konusunda etkili olmuş ilk kuramcılardan biri Marshall McLuhan'dır. McLuhan'a göre "araç, iletidir". Yani, bir toplumda bulunan iletişim araçlarının niteliği, bu araçların ilettiği içerikten ya da iletiden, çok daha fazla toplumun yapısını etkiler (Giddens, 2000: 401). Bir medya (araç) bizim algımızı şekillendirir. Medya, yani araç iletiden mesajdan çok insanlar üzerinde etkilidir. Araç yansız değildir. Kişilere olduğu kadar, topluma da mesaj verir. Yani McLuhan mesajın içeriğinin iletildiği araçtan daha önemli olduğu görüşünün aksine aracın bir etki oluşturduğunu savunur. Aynı zamanda teknolojik araçların çoğu, insanın fiziksel yeteneklerini geliştirme çabası içindedir. Bu anlamda iletişim kuramı olan teknolojik determinizm kavramı da McLuhan ile şekillenmiş olmaktadır.

Teknolojinin hem özerk olduğu, hem de toplum üzerinde belirleyici etkileri bulunduğu varsayımı Türkçe'de teknolojik belirlenimcilik (teknolojik determinizm) olarak adlandırılır. Teknolojik determinizm, teknolojinin toplumsal değişimlerin itici gücü olduğunu ve böylece de değişimin içinde gerçekleşeceği ortamı belirlediğini öne sürülmektedir (Çalışkan 2008:138). Sosyal örgütlenmenin temeline teknolojiyi koyma anlayışına dayanır. Teknolojinin toplumsal referanslara başvurmadan açıklayabileceğimiz "otonom" ya da bağımsız bir mantığı, bir "özü" bulunduğunu kabul eder. Bu anlamda teknolojinin yalnızca hizmet ettiği amaç açısından toplumsal olduğu söylenebilir. Bu anlayış iki temel esasa yaslanır.

- Teknik değişim basit tasarımlardan karmaşıklara doğru çizgisel bir gelişme çizgisi izler ve bu gelişme boyunca belirgin aşamalardan geçer.

- Toplumsal kurumlar teknik deęişim topluma herhangi bir seçim olanaęı sunmamaktadır. Bu deęişim sürecine direnmek mümkün deęildir (Kuban, 2004: 314).

“Önce teknolojileri yaratıyoruz, ardından kendimizi”. Teknolojinin sosyal boyutta ne derece önem arz ettięini McLuhan bu savıyla da açıkça özetlenmektedir. Toplumsal yaşamın tüm alanlarındaki ekonomik ve politik deęişimlerin teknoloji ve teknolojik gelişmelerle ilişkilendirilmesi olarak tanımlanabilecek olan teknolojik determinizmde teknolojinin bağımsız bir hareket olanaęı vardır (Doęu 2006:40). Bu bağlamda teknoloji toplumun dışında gelişen bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

McLuhan, elektronik iletişim araçlarının bir küresel köy dedięi şeyi- dünya üzerindeki insanların önemli haber olaylarının gerçekleşmesini görmeleri ve aynı olaylara birbiri ardına katılmaları- yaratmaktadır (Giddens, 2000:402). Bu anlamda, çoęu bilgi toplumu taraftarı, enformasyon ve iletişim teknolojileri kullanımının insanları angarya işlerden kurtaracaęını, onların enformasyona ve eğlenceye erişimini kolaylaştıracaęını ve büyük sosyal adalet getireceęini iddia ederler. Muhalif düşünürler ise enformasyon ve iletişim teknolojileri uygulamalarının enformasyona sahip olan ve sahip olmayanlar doğrultusunda sosyal eşitsizlięi artıracaęını, elektronik gözetimin büyümesiyle büyük bir sosyal kontrolün ortaya çıkacaęını ve emek piyasasında kutuplaşmaya neden olacaęını savunurlar. Buna ek olarak, yeni teknolojilerin önemli tehdit olduęuna inanan birçok görüş, kültürde muhafazakar olanlar," kablolu" televizyonun Pandora'nın kutusunun açılması gibi uydu yayıncılıęının da Babil Kulesinin son aşaması olacaęını iddia etmiş ve çeşitli politik mevkilerde bulunan eski kültürden aydınlar, bilgisayarların şiir yazıp yazamayacaęını tartışmasından bu yana, bilgisayarları görmezden gelmenin en iyi yol olduęu konusunda kararlı olmuşlardır (Williams 1989:124).

Bu tartışmalar McLuhan'a göre; “Her araç kendi nefes kesen etkisine sahiptir”. Modern teknoloji o kadar hızlı gelişmektedir ki, izlerini ancak ilk andaki tesirini atlattıktan sonra idrak edebilmekteyiz. Çünkü teknolojik gelişmeler hiçbir şekilde geriye doğru işlemezler. Teknoloji bir kez yapılandırıldıktan sonra ona müdahale edilmesi neredeyse imkansızdır. Teknoloji bu sayede gündelik

yaşamlarımızın içerisine girmiş ve varlığını kuşatmaya başlamıştır. Bu anlamda teknoloji her toplumda çok önemli bir belirleyici olmuştur (Altun, 2006: 327).

2.2.4. Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı

Simülasyon kuramının mimarı Jean Baudrillard simülasyonu, gerçeğe ait tüm göstergeleri ele geçirmiş ve gerçeğin yerine geçmiş sahte olarak niteler. Simülasyonun en belirgin özeliği, en önemsiz olguları bile kapsayan gerçeğin yerini almış modellerden oluşmasıdır (Baudrillard, 2003: 39). Baudrillard'a göre simüle etmek “mış” gibi yapmak değildir; “mış” gibi yapmak gerçeklik ilkesine zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2003: 18). Yukarıdaki örnekte olduğu gibi artık ayna ortadan kalkmış ve gerçeğin yerine imgeler ortalıkta dolaşır hale gelmiştir.

Baudrillard “gerçek” ve “imge” arasındaki geleneksel ayrımın ortadan kalkması ile ilgili değerlendirmelerini 1930'larda çekilmiş “Praglı öğrenci” isimli sessiz bir filmde esinlenerek 1970 yılında yazmıştır. Bu sessiz filmde “gerçek” ile “imge” arasındaki ilişki anlatılmakta ve Baudrillard “simülasyon kuramının ilk işaretlerini burada vermektedir. Praglı Öğrenci, “zengin bir kadına aşık fakir bir Praglı öğrencinin aynadaki suretini (imgesini) para ve itibar karşılığında şeytana satması sonrasında gelişen olayları konu edinmektedir. Öğrenci kısa zamanda zengin ve itibarlı birisine dönüşecek ancak zamanla aynada bir suretinin bulunmayışından rahatsız olacaktır. Bir gün aynada kendi suretini gördüğünü sanacak, ancak kısa zamanda karşısında bir ayna bulunmadığı halde imgesinin ona bakmakta olduğunu fark edecektir. Süreç içerisinde imge zaman zaman öğrencinin yerine geçecek ve bu da fakir öğrencinin hiç hoşuna gitmeyecektir. Sonuçta, öğrenci, imgesini (suretini) yok etmeye karar verecek ve onu öldürecektir. Ancak ölenin, öğrencinin imgesi değil öğrencinin kendisi olduğu kısa sürede anlaşılacaktır” (Altun, 2006:242). Bu hikaye ile ayna ortadan kalkmış ve “suret” ile “asıl”, “gerçek” ile “imge” arasındaki ilişki açıklanmaya çalışılmıştır. Artık aynadaki suret, gölge, kopya tamamıyla ortadan kalkmıştır.

Bu anlamda simülasyon, bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesidir. Olmayan bir şeyi var gibi göstermektir. Simülasyon gerçeğin tüm göstergelerine sahip olduğu halde, gerçeğin kendisi olmayandır. Teknolojik bir terim olarak da kullanılan simülasyon kavramı, bir sistemin modeli kurulurken yapılan çalışmaların, kazanılan deneyimler ile yönlendirilmesi, birleştirilmesi işlemleri anlamında kullanılır.(İpek: 2005:57). Baudrillard'ın sözünü ettiği simülasyon kavramı ise teknolojik anlamı kapsamakla birlikte, daha genelde toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik olanı kapsamaktadır (Adanır: 2003:40).

Gerçeklikle düşsellik kavramları günümüzde iç içe geçmiştir ve bu yüzden de gerçekten yola çıkarak düşsel bir şeyler üretebilmek artık mümkün değildir. Bu süreç tersine dönmüş ve artık gerçeklikten kurmaca üretmek yerine, kurmacalardan gerçeklik üreten simülasyon modelleri hâkim olmaya başlamıştır. İçinde yaşadığımız dünya gerçeklikten değil, onun benzerlerinden ve taklitlerinden oluşur; bize sunulan yeniden oluşturulmuş çok başarılı bir gerçek, gündelik olaylar ve yaşanmışlık sanrısıdır. Öyle ki bütün bunların gerçeğiyle arasındaki farkı anlamak bile imkânsızdır. “Oysa bunların hepsi bir tözden yoksun, gerçekliklerinin çoktan yitirmiş ve hipergerçekleşmiş⁹ şeylerdir”(Baudrillard, 2003: 182-183). Baudrillard, simülasyonun yeniden canlandırmanın karşıtı olduğunu söyler. Yeniden canlandırma gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğer bulunduğunu kabul etmektedir. Oysa simülasyon bir değer olarak göstergenin yadsınmasıdır ve gönderenin olmadığı bir göstergeden yola çıkar. Baudrillard imgeye özgü çeşitli basamakları sıralar:

- Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge
- Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge
- Derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge

⁹ Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denmektedir.

- Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan yani kendi kendisinin saf simülakrı¹⁰ olan imge (Adanır, 2003: 23).

Baudrillard'a göre her türlü gerçek ve düşsel ayırmadan yoksun, yalnızca yinelenen bir yörüngeye sahip modeller ve farklılıklar simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçeklikten söz edilebilir. Gerçeklik yerini gerçek olmayan ama gerçeğe benzeyen "hipergerçeğe" bırakmıştır. Artık gerçek ve düşsel ayrımı ortadan kalkmış, bu kavramların anlamları birbirine girmiştir. Gerçeğin aslı yerine sadece göstergeleri onun yerine geçmiştir. Simülasyona ait hipergerçek, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olmaktadır. Simülasyon, var olduğu müddetçe gerçeğe saldırmaktadır. Bundan böyle gerçeğin üretildiği süreci yalıtılabilmek imkansızlaştığı gibi, gerçeği kanıtlayabilmek de imkansızlaşmaktadır (Baudrillard, 2003: 15- 48).

Baudrillard'a göre gerçek ve düşsel arasındaki mesafe artık yok olmuştur; bu yüzden de artık ne gerçekten söz edilebilir ne de düşselden. Ütopyada bu mesafe en uç boyutlara ulaşırken, bilim kurguda bu mesafe müthiş bir şekilde kısalmaktadır. Çünkü bilim kurgu, gerçek dünyadan nitelik açısından farklı olmamakla birlikte bu dünyanın aşırı abartılmış bir görünüşünden başka bir şey değildir (Baudrillard, 2003: 179). Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasındaysa, gerçek ancak modelin bir kopyası olabilmektedir (Baudrillard, , 2003: 180). Bunun yanı sıra, salt bir gerçeklik düzeyinden söz edebilmek ne kadar güçse, illüzyonun sahnelenmesinden söz etmek de o kadar güç bir şeydir. İllüzyondan söz edebilmek imkânsızdır; çünkü ortada gerçek diye bir şey kalmamıştır (Baudrillard, 2003: 43).

¹⁰ Simülakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ENFORMASYON TOPLUMUNUN GELİŞİM SÜRECİNDE BİLGİSAYAR OYUNLARINDA CİNSİYETİN ROLÜ

3.1. Teknolojinin Toplumsal Etkileri

Günümüzde yeni iletişim teknolojilerinin ve enformasyonun giderek yaygınlaşması, toplum ve teknoloji arasındaki ilişkiyi değişime uğratmıştır. Bu değişim, yeni toplumsal yapı içerisinde Daniel Bell'in (1973) vurguladığı gibi bilgi ve teknoloji dolayımı olmuştur. Teknolojinin toplumu etkisi altına aldığı ve eylem alanlarımızı genişlettiği biline bir gerçektir. Teknoloji kimi zaman sosyal ve değişimi getirirken, kimi zamanda sosyal çözülmeyle beraberinde getirmektedir. Bunun yanında teknoloji ve toplum ilişkisi, ülkelerin gelişmişlik seviyesi ve siyasi örgütlenmeleri ile de farklılık göstermektedir.

Genel olarak toplum ve teknoloji ilişkisi farklı görüşler etrafında şekillenmektedir. Birincisi, teknolojilerin toplumdan bağımsız bir şekilde geliştiği ve toplumu dönüştürdüğü yönündedir. Burada toplumsal determinizmden bahsedilebilir. Toplumsal determinizm, toplumların gerçekliği ve tarihsel süreçlerini, teknoloji ile ilişkilendirmektedir. Teknolojik determinizmin en temel fikri, “yeni teknolojilerin toplumu ve toplum kesimlerini biçimlendirdiği anlayışıdır”. Raymond Williams’a göre, teknik, bağımsız olarak bir değişim yaratır ve toplum bu değişime uymak zorunda kalır ve uyum sağlamaya çalışır. Toplum yeni gelişen teknolojiyi kabul edip etmeyeceğine, ona uyum sağlayıp sağlamayacağına kendi başına karar verir. “İleri teknoloji, aşağı kültür yayabilir; buna şüphe yoktur. Buna karşılık yüksek kültür, düşük bir teknoloji düzeyinde varlığını sürdürebilir”.(Williams, 1984:124). McLuhan'da (1987),“Önce teknolojileri yaratıyoruz, ardından kendimizi” söylemi ile teknolojinin toplumlar üzerindeki etkisini ifade etmiştir. Bu anlamda teknoloji, başta toplumsal dinamiklerden kopmuş olarak, toplumu tek yönlü olarak dönüştürmeye başlamıştır. Bu açıdan bakıldığında, teknolojinin politik ve ekonomik anlamda içeriksizleştirildiğine ve tarafsızmış gibi sunulduğuna tanık olmaktadır (Beşli, 2007: 52). Bu bakış açısı ile toplum ve kültür, tek yönlü olarak teknoloji tarafından etkilenen bir konumda bulunmaktadır. Diğer bir bakış açısına göre ise teknolojiler,

toplumun temel ihtiyalarına karřılık vermesi ile birlikte ortaya ıkmaktadır. Toplumun ihtiyalarına cevap veremeyen teknolojinin bir anlamı yoktur. Burada teknolojinin mi toplumları ve kltrleri, toplumların mı teknolojiyi etkilediđi ve bunun nasıl olduđu sorusu nemli olmaktadır (Ersz, 2003).

Castells'e gre devlet, teknoloji ve toplum iliřkisinde belirleyici rol stlenir. Teknoloji ile toplumun iliřkisi aısından vurgulanması gerken Őey, devletin teknolojik yenilikleri gerek bařlatarak, gerek yasaklayarak, gerek onların nclđn stlenerek, yklendiđi roln belirli bir mekan ve zamanda hakim olan toplumsal ve kltrel gleri ifade edip rgtlediđinden dolayı srecin tamamı aısından belirleyici olduđudur (Castells, 2005: 15). zellikle enformasyon teknoloji ađında devlet, toplum ve teknoloji iliřkisi ok nemli ve birbiri ile iliřkili hale gelmiřtir. Teknolojinin “yansız “ ve “ideolojiden arınmıř” syleminin bir mitten ibaret olduđu sylenceleri ise Fransız Okulu'ndan itibaren sylenmektedir. Bilimin ve teknolojilerin yansız olmadıđı, inan ve geleneklerden fazlasıyla etkilendiđi ve dolayısıyla ideolojik olduđu tartıřılmaktadır (Gker, 2004:1). Yeni teknolojilerin nemli bir tehdit oluřturduđuna inanan birok grř, zellikle kltrde muhafazakar olanlar, eski aydınlar bu yeni teknolojileri grmezden gelmenin en iyi yol olduđunu dřnmektedirler.

Baudrillard yeni kitle iletiřim teknolojilerinin bir iktidar alanı oluřturduđu ile ilgili yaklařımlara ve McLuhan'ın teknolojik determinizmle ilgili deđerlendirmelerini “bař dndren teknolojik iyimserlik” olarak deđerlendirdiđi dřncelerine karřı ıkmaktadır (Altun, 2006:331). Baudrillard'a gre “btn teknolojilerimiz gerekliđin artan zayıflıđından kaynaklanmaktadır”. Ona gre iletiřim teknolojileri, geređi hipergerekliđe dnřtren yalnızca bađımlı bir deđerliktir (Baudrillard, 2003: 61).

3.2. Teknoloji Toplumsal Cinsiyet İliřkisi

Toplumda kadın ve erkeđin teknolojiye eriřim olanaklarında, teknolojinin retilmesi, geliřtirilmesi, uygulanmasıve kullanım ařamasında farklılıklar gzlenmektedir. Bu farklılıklar zellikle teknolojik aralarla, teknolojik dolayımly yeniden retilmektedir.

Genel olarak, cinsiyet ve teknoloji ilişkisi düşünüldüğünde teknolojiye “yakın” ve “yatkın” olmadığı düşünülen kadın, “duygusal”, “doğaya ait” gibi özelliklerle birlikte tanımlanmaktadır. Buna karşın erkek, “akıl”, “kültür”, “bilim” ve “teknoloji” kavramlarıyla temsil edilmektedir (Göker, 2003:33). Kadın, erkek egemen toplum yapısı içinde teknolojiden uzak ve edilgen olarak tanımlanmaktadır.

Cinsiyet ve teknoloji ilişkisi birlikte değerlendirildiğinde, kadınların teknoloji ile özdeşleşmemelerinin sebeplerinden birisi de yüz yüze ilişkilerde iyi olarak yetiştirilmeleridir. Bu sebeple, teknolojiye uzak kalmaktadırlar. Bu anlamda kadınların ve erkeklerin teknoloji deneyimleri birbirinden farklıdır. Bunun sebepleri;

- Erkeklerle ve erkeklikle bağdaştırılan toplumsal özellikler; güç, cesaret, kavga etme yetisi; şiddet kullanma “hakkı”yla, erkeksi olmayan ve olamayacak olanlar, yani kadınlar ve çocuklar üzerindeki egemenlikle bağdaştırılan ayrıcalıklara sahip olma “hakkı” (Hirata, 2009: 236’dan aktadan Bayrakturan Sütçü: 2010:184).
- Kadınlar, erkeklere oranla bilgisayar teknolojisine daha az erişim olmağına sahiptir.
- Kadının ailedeki yeri, bilgisayarlarla geçirilecek zamanı kısaltmaktadır.
- Risk almak karşısında kadınların daha çekinik bir tutum sergilediği gözlenmiştir. Risk almanın kadınların zor bulduğu önemli bir öğrenme stratejisi olduğunu vurgular. Risk alma toplumsal olarak inşa edilmiştir. Erkekler ise riske olumlu yaklaşırlar. Çünkü kendilerini bilgi ve becerilerini geliştirme imkanına sahip olarak görmeyi öğrenecek şekilde yetiştirilirler. Ayrıca eğer risk almak istemezlerse her zaman “kız gibi” diye adlandırılma riskleri vardır. Ama kızlar belaya yol açacak şekilde herşeyden uzak durmayı öğrenirler. Bu öğrenilmiş rol kalıpları ile kadınlar; korumacı, savunmacıdır ve en güçlü oldukları yer evleridir (Binark, 2008:27).

Bu anlamda bilgi ve iletişim teknolojilerinin olanaklarından yararlanmak, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmak, başta gelir olmak üzere eğitim, coğrafi mekan, yaş, cinsiyet gibi çok farklı değişkenler etrafında şekillenmektedir. Bu farklılık ile birlikte karşımıza “dijital ayrım”¹¹ sorunu çıkmaktadır. Özellikle cinsiyete dayalı dijital ayrım, kadınların erkeklere göre bilgi ve iletişim teknolojilerine erişme ve kullanabilmelerinin önündeki engellerin nasıl kaldırılabileceği ve cinsiyete dayalı dijital ayrımın önüne nasıl geçileceği ile soruları araştırmaktadır. Eğitim düzeyi , evsel işlerin zamanı kısıtlaması, ekonomik olanaklarının olmaması gibi konularda erkeklere kıyasla kadınların sahip olduğu dezavantajlar onların bu imkanlardan yararlanabilmelerinin önünde de engel teşkil etmektedir. Erkek çocuklarının bilgisayar kullanımı açısından kız çocuklara göre daha fazla teşvik edildiği ve ailelerdeki erkek üyelerin bilgi teknolojilerine erişiminde öncelikli olmaları meselesi tartışılmaktadır. Türkiye’de kentli kadınların yalnızca % 29,9’unun cep telefonu olmasına karşın aynı oranın erkeklerde % 67,6 olduğunu tespit etmiştir. Türkiye’de kadınların eğitim durumunun erkeklere göre genel olarak görece düşüklüğü ve halen kadınlar içerisindeki ev kadınlarının oranının yüksekliği dikkate alındığında bu bulgu şaşırtıcı değildir (Bostancı, 2008:48-52).

Bunun yanında, toplumsal cinsiyet ve teknoloji ilişkisinin başka bir sorunu toplumsal cinsiyet sisteminin etkileri olarak teknostres ve teknofobi olmaktadır (Savcı, 1999:138). Herhangi bir teknolojinin kullanımına direnç gösterme, teknofobi gibi toplumsal ve kültürel temelli sebepler sorunun çözümü açısından engelleyici faktörlerdir. Hirata’ya(2009) göre “teknikler, kuruluşları itibariyle toplumsaldırlar, dışıl olanla eril olanın tarihi, sosyolojisi ve antropolojisi vardır ve son olarak da her iki inşa bazen karşılıklı olarak birlikte oluşur. Bu karşılıklı oluşum süreci içerisinde

¹¹Dijital ayrım fenomeni interdisipliner bir meseledir. Dolayısıyla çeşitli disiplinlerin soruna ilişkin analizleri ve çözüm önerileri önem taşımaktadır. İletişim ve bilgi teknolojileri alanında ülkeler içindeki eşitsizlik olgusu 1970’lerden bu yana tartışılmaktadır. “Bilgi yoksunları/bilgi zenginleri”, “iletişim sahipleri/iletişim yoksunları” gibi kavramlar bu nedenle kullanılmaktadır. Ancak 1991’den sonra bilgi toplumlarının gelişmesi ve bu tanımın sosyo-ekonomik faaliyet alanlarının bütününde köklü dönüşümlere yol açacağı beklentisi, konunun önemini daha da artırmıştır. Artık dijital bölünme (dijital divide) veya “erişim uçurumu”, bilgi toplumuna giden yolda ABD ‘den Avrupa’ya kadar en önemli sorunlardan biridir. Erişim uçurumu, bilgi toplumu olarak tanımlanan toplumlarda iki parçalı bir toplum yaratma tehlikesini beraberinde yaratmaktadır. Bknz(TÜBİTAK, 2002:10). Bilgi Toplumu Politikaları Üzerine Bir Değerlendirme (Dünya ve Türkiye).

kadınlar yüzyıllar boyunca teknolojiden uzak tutulmuşlardır ve arada bir boşluk oluşmuştur. Kadınların istihdam içerisinde teknolojiden uzak tutulmaları, onların geleneksel değer üretiminden de (eril kültür içerisinde tanımlanmış) uzak olduğunu ortaya koyar. Teknolojinin erkeklerin “oyuncağı” olma durumu eril kültürü de besleyen bir sonuçtur. Çalışma hayatında erkekler arası ilişkiler; rekabet, teknik yetkinliğe karşılıklı olarak değer atfedilmesi ve onun kahramanca deneylerle sahnelenmesi temeli üzerine yükselir (Bayraktutan Sütçü, 2010:183-184). Bu anlamda teknik kültür, eril kimliğin kurucu öğelerinden birisi olarak temsil edilmekte ve yeni iletişim araçlarıyla yeniden üretilmektedir. Bu durum karşısında toplumsal cinsiyete dayalı toplumsal ve kültürel şekillenişin ve toplumsal yapılanmanın olduğunu görmekteyiz.

3.3. Teknoloji, Kitle İletişim Araçları ve Cinsiyetçilik

Toplumsal üretimin altyapısını oluşturan üretim araçlarında kullanılan teknolojinin gelişmesi, üstyapıda bulunan kurumlardan birisi olan kitle iletişim araçlarını etkilemektedir (Balcı, 2006: 71). Teknolojilerin gelişmesi ile birlikte itici ve dönüştürücü bir güç olan kitle iletişim araçları her geçen gün gelişme göstermekte ve özellikle cinsiyet ilişkilerinin aktarılmasında önemli bir yerde durmaktadır.

Kitle iletişim aracı olan medya cinsiyet rollerinin öğrenildiği bir alana sahiptir. Sahip olduğu güç ile var olan kalıplaşmış bir düzenin sürekliliğine çoğu zaman hizmet eder. Dolayısıyla kadınlar doğası gereği itaatkar, pasif, bağımlı; erkekler ise saldırgan, her zaman etkin ve güçlü olarak resmedilir. Güliz Uluç’a göre medya yolu ile kadın kimliğinin temsili ve ona bir rol biçilmesi kadını bütünüyle nesneleştirmektedir. Bu anlamda kitle iletişim araçlarında kadın hiç yer almamakta, görmezden gelinmekte yada ataerkil rollerle karşımıza çıkarılmaktadır. Medya kadınları öncelikle ‘bedene’ indirgemekte ve sömürmektedir. Farklı kadınlık durumu ve yaşamları medyada temsil edilmemekte, kadın çoğu zaman ataerkil roller içerisine sıkıştırılmakta, genellikle ev ile bağlantılı olarak gösterilmekte, kadının kimliği eşi ve çocukları ile kurulmaktadır.

Çoğu insan için medya bilgi kaynağıdır ve model olan davranışlarımız bu araçla kontrol edilir. Medya kaynakları örneğin televizyon, filmler, yazılı medya, bilgisayar ve bilgisayar oyunları kadın ve erkek imajlarla doludur. Bu imajlar medya

kaynakları ile sunulur ve resmedilir. Bu anlamda televizyon, tek bir kanaldan multikanallara geçilmiş, hem özel kullanım hem de uydu kanalları ile yaygınlık kazanmıştır. Aynı şekilde bilgisayar teknolojisi de gelişme göstermiş ve yeni iletişim araçları gündelik yaşamımıza girerek büyük bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Bu dönüşümün sonunda bu araçlar bazen dijital dadı, bazen bir sopa, bazen de silaha dönüşebilen sofistike bir medyumdurlar (Sempozyum, Şirin, 2003).

Kitle iletişim araçları, inşa edilmiş öğeleri kültürel bir form ve kimliğe davet ederek büyük bir potansiyel olarak ortaya koymaktadır. Althusser, “davet etmeyi medyanın en yaygın ve en görünmez ideolojik pratiklerinden biri olarak ‘çağırma’ ya da ‘seslenme’ diye nitelemektedir. Her iletişim birisine seslenir ve seslendiği kişiyi toplumsal bir ilişki içine yerleştirir. Kendimizi seslenen olarak gördüğümüzde ve iletişime yanıt verdiğimizde kendi toplumsal dolayısıyla ideolojik inşamıza katılırız. Tüm iletişimlere bize bir biçimde çağrı yapar ya da seslenir.” Örneğin bir çift yüksek topuklu ayakkabı, kadını çağırır ve bu çağrıya ayakkabıları severek ya da giyerek yanıt verenler kendilerini ataerkil bir özne olarak konumlandırırlar (Güzel, 2006:10). Bu anlamda kadınlık ve erkeklik kitle iletişim tarafından belirlenmektedir. Althusser’ci (2003) yaklaşıma göre iktidarlar kendilerini ideoloji aracılığıyla devam ettirmekte ve ideolojinin de maddi bir süreç olarak aygıtlar aracılığıyla işlendiği belirtilmektedir. Bu aygıtlar özellikle de kapitalist pazar sınırları içerisinde işlerlik kazanmışlardır. Bu şekilde kitle iletişim araçlarında kadın bedeninin “doğal” olan yönleri tüketim kültürü içerisinde ataerkil sisteme, var olan ideolojik yapıya uygun olarak yeniden üretilmektedir. Guy Debord, Gösteri Toplumu (2006:46) adlı kitabında kitlelerin medyadaki görüntülerle yani gösteri olarak nitelendirildiği şeylerle nasıl denetlenip, aldatıldığını açıklar. “Gösteride, dünyanın bir kısmı kendisini dünya karşısında temsil eder ve bu kısım dünyadan üstündür”. Foucault ise “gözetleme, “iktidar” ve “beden” kavramları üzerinde yoğunlaşmaktadır ve “bedeni iktidarın bir nesnesi” olarak ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, “kadın bedeni” üzerinden iktidar ilişkilerinin seyrini de görmüş olmaktadır. Foucault’a göre görme, gündelik hayatı kontrol eden bir gözetleme olarak ortaya koyar. Jean Baudrillard ise görsel olarak bedenin temsili, bir temsiller ve göstergeler sistemi olarak görmektedir.

Bilgi ya da enformasyon toplumu olarak adlandırılan çağımızda belki de en önemli gelişmelerden birisi internetin kullanımı olmuştur. Günümüzde bilginin

üretildiği, saklandığı, paylaşıldığı, ticari hayatın nabzının attığı, insanların hiçbir sınır tanımadan iletişim kurabildiği alan olarak internet, enformasyon toplumunun buhar makinesi olarak görülmekte, hatta devrim olduğu da belirtilmektedir (Yılmaz, 2006:10).

Bilgi ve enformasyonun gelişmesi ile birlikte ağların ağı olarak tanımlanan internet, fiziksel ya da elle tutulur bir araç olmaktan ziyade birbirine bağlı sayısız küçük bilgisayar ağlarından oluşan büyük bir bilgisayar ağıdır. İnternetin en önemli özelliği, birebir iletişim kurmasından önce ‘etkileşimci’ iletişim sağlamasıdır. İnternet ile tek taraflı bilgi vermek yerine kullanıcıların taleplerine göre yönlenen bir bilgi akışı gündeme gelmiştir. Birden fazla bilgisayarlarda bulunan bilginin tek bir kullanıcının kullanımına olanak sağlayan, dünya çapında yaygın olan ve sürekli büyüyen bir iletişim ağı olmanın ötesinde, makro düzeyde yeni bir kültürel, siyasal ve ekonomik alan olarak analiz edilmelidir. Poster’a göre (1995) ise internet bir iletişim aracı olmanın ötesinde bir toplumsal mekandır. Günlük hayatta yaşamış olduğumuz birçok ilişki biçimi internet sayesinde farklı bir boyuta taşınmaktadır. Özellikle internetin yeni bir kültürel mekan, gerçeklik, özgürlük alanı ve ekonomik bir pazar olarak ortaya çıkması, küresel değerlerin, kültürel formların, kimliklerin, alışkanlıkların hızlı bir şekilde dolaşıma sokulmasını sağlamıştır (Güzel, 2006:2). Bu anlamda internet aracılığıyla kitle iletişim araçları var olan ataerkil sistemin değerlerini bu kanal aracılığıyla yeniden üretmektedir. Çoğu insan için bilgi kaynağı bu yeni mekanlardır ve model olan davranışlarımız bu araçla kontrol edilmektedir.

3.4. Bilgisayar Oyunlarında Cinsiyet ve Roller

Bilgisayar oyunları, dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisinden biridir. Yüksek eğitim teknolojisine dayalı, deneme yanılma süreciyle yaparak öğrendiğimiz, yeri ve zamanı sınırlı, yenilik içeren platformlardır. Tematik ve türlerine göre farklılık göstermektedir. Çoğu bilgisayar oyunu gizil bir şekilde var olan ideolojileri bu platformlarda gerçekleştirmektedir. Bilgisayar oyunları bu anlamda farkındalık yaratmak adına belli konularda nasıl düşünülmesi gerektiğine dair şablonlar üretmekte ve bu şablonlar üzerinden konularını işlemektedir (Bayraktutan Sütçü, 2008:315).

Toplumsal yaşantıda bireylerin rolleri alışlagelmiş bir şekilde toplum ve kültür tarafından belirlenmektedir. Bu var olan belirlenmiş rollerin diğer uygulama alanlarına taşınması beklenebilir. Oyunun niteliğine ve yapısına göre cinsiyetlerin yaklaşımında farklılıklar olması doğaldır. Zaten bilgisayar oyunları da bu durum göz önünde bulundurularak tasarlanmaktadır. Cinsiyetlerin doğal davranış kalıplarına yaptığı etki bilgisayar oyunlarında da gözlenebilir. Oyunun belirlenen genel çerçevede farklılaşan tutumlara neden olması ise kişisel özellikler ve tasarım süreçlerindeki durumlar ile ilişkilendirilmektedir. Bilgisayar oyunları erkekler tarafından geliştirilen ve erkeklere yönelik hazırlanan temel bir erkek oyuncağı olarak nitelendirilebilir.

Bu anlamda “Cinsiyetçilik”, toplumsal cinsiyete dayalı bir ayrımdır. Nilüfer Timisi’e (1996) göre “ cinsiyetçilik, kadın ve erkeğin toplumsal cinsiyetine dayalı olarak geliştirilen kalıp yargıları içermekle birlikte, özünde kadın cinsine yönelik ayrımcılığın kendisidir. Cinsiyetçilik, kadını toplumda ikincil ve aşağı konumda gösteren bütün tutum, davranış ve etkinlikler ve bunların yeniden üretmek için bütün kurumsal ve ideolojik olanakların kullanılmasıdır (Atakul, 2002:55). Bilgisayar oyunlarının üretim aşamasında ve oyun sektörüne bağlı diğer sektörlerde çalışanlar, büyük bir çoğunlukla erkeklerdir. Bu bakımdan ele alındığında üretim sürecindeki ilişkiler ve farklı cinsiyetler arası istihdam yapısı cinsiyetçiliği ortaya koymak bağlamında önemli olacaktır (Bayrakturan Sütcü, 2010:182). Bu sebeple sektördeki kadın sayısının azlığı bir sorun olarak görülmüştür ve yurt dışında oyun üreticilerinin bir araya geldiği çeşitli organizasyonlarda kadın istihdamı geliştirmeye yönelik çeşitli girişimler ortaya çıkmıştır. Örneğin IGDA¹² içerisinde “oyunlarda kadınlar” (Women in Games) isimli bir ilgi grubu vardır. Bu grubun temel hedeflerinden birisi de kadınlara bilgisayar oyunlarında istihdam olanaklarını sağlamaktır.

Bilgisayar oyunları cinsiyetçilik temelinde incelendiğinde kadın ve erkek karakterler gündelik yaşamdaki görünümü ile hemen hemen aynıdır. Erkekler dünyayı kontrol etmek için uğraşan hard master, kadınlar ise kontrol edilen dünyada soft master olarak tanımlanır. Benzer biçimde, erkekler kazanmaya ve diğerleri

¹² <http://www.igda.org>

karşısında zafer elde etmeye oynarken, kadınlar rekabet etmekten ziyade, diğerlerinin başarısından haz almak ister. Bu açıdan ele alındığında erkeklerin aktif,özne, kadınların ise pasif ve nesne olan rollere büründüğü görülmektedir (Durlu: 1996, 25).Bu anlamda toplumsal ve kültürel olarak yüklenen roller, davranışlar, düşünceler bilgisayar oyunlarında kadın ve erkek imgelerini ortaya koymuştur. Bilinçaltına yönelik oluşturulan bu imgeler daha çok kadının seyirlik imge, cinsel bir imge, geleneksel rollere uygun (anne, eş, yardımcı, itaatkar, nesne vb) imge olarak karşımıza çıkmaktadır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

FARKLI OYUN TÜRLERİNDEKİ CİNSİYET VE BEDEN İLİŞKİSİNİN KURGULANIŞI

4.1. Bilgisayar Oyun Analizleri

Farklı oyun türlerine göre seçilen oyunlar öncelikle ana başlıklar çerçevesinde (türü, tanımı, oyun karakterleri, kadın ve erkek imgeleri) ele alınmıştır. Elde edilen bilgilere göre temalar oluşturularak bu doğrultuda derinlemesine analiz gerçekleştirilmiştir. Bu temalar;

- Mekan-cinsiyet ilişkisi
- Teknoloji-cinsiyet ilişkisi
- Toplumsal cinsiyet rolleri
- Görsel (dış görünüş, giyim, kıyafet, beden sunumu) analiz
- Söylemsel ve dilsel analiz olarak belirlenmiştir.

Sonraki aşamada oyunlar feminist bakış açısıyla değerlendirilerek kategorilerine ayrılmış ve oyun kategori tablosu oluşturulmuştur. Bu kategoriler, gelenekselci/muhafazakar, geleneksel/modern, modern/eşitlikçi, androjen kimlik, postfeminist/erotik şeklinde 5 kategori olarak belirlenmiştir. Kategorilerin uygunluğuna göre oyunlar yerleştirilmiştir.

4.1.1. Macera Oyunları (Evvel Zaman İçinde Nasrettin)

Macera oyunları genellikle bir öykü içerisinde , öyküye bağlı olarak ilerlemektedir. Refleksin ve hareketin arka planda kaldığı bu oyunlarda daha çok oyun içi bulmacalar önemlidir. Öykü içerisindeki bulmacaların keşfedilmesi oyunun genel anlayışını oluşturmaktadır.

Evvel Zaman İçinde Nasrettin oyunu T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından ilk kez desteklenen iki boyutlu video olma özelliğine sahip bir macera (adventure) oyunudur. Türk oyun geliştiriciler tarafından geliştirilen oyun, bir ilki temsil etmekle birlikte Nasrettin Hoca hikayelerinin oyun aracılığıyla öğrenilmesini

sağlamak, Nasrettin Hoca'nın karakteri hakkında bilgi sunmak ve eğlence amaçlı olarak tasarlanmıştır. Oyun verileri için öncelikli olarak oynanarak metinsel bir analiz yapılmıştır. Sonrasında oyun içerisindeki kadın ve erkek karakterler , cinsiyet ilişkisi feminist kuram ve simülasyon kuramı çerçevesinde ele alınarak kadın ve erkek imgeleri ortaya çıkarılmıştır.

Tablo 2. Evvel Zaman İçinde Nasrettin Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımları	Oyun Karakterleri
Evvel Zaman İçinde Nasrettin	Macera Oyunu	İki bilim adamının zaman makinesi icat ederek geçmişe gitmesi ve orada yanlışlıkla Nasrettin Hoca'nın hafızasını kaybetmesine sebep olmaları sonucunda bu durumu düzeltme çabaları.	Nasrettin Hoca Temsil Muhteşem Kasap Güzel Kız Otacı Ana Nasrettin Hoca'nın Hanımı NPS (non- player haracters) figüran

Kadın ve erkek cinsiyetleri arasındaki farklılık insanlık tarihi boyunca süregelmiştir. Biyolojik farklılıktan çok toplumsal cinsiyet farklılıkları kadın ve erkek arasındaki eşitsizliklerin odak noktasını oluşturmuştur. Erkek ve kadın olma durumuna yüklenen anlamlar, ataerkil sistemin ve ideolojilerin ürünüdür. Bu süreçte erkeklerin gücü elinde bulundurması ve hemen hemen tüm alanlarda kadını hakimiyet altına alması kadınları ikincil konumda bırakmıştır. Özellikle radikal feministler, kadını baskı altına alan ataerkilliğe ve erkek egemenliğine karşı çıkmaktadırlar. Radikal feministler ataerkil sistem içerisinde, kamusal alanın erkek alanı olarak kabul edildiğini, önemli sayılacak işlerde erkeklerin faaliyet gösterdiğini ve kadınların ise önemsiz olarak değerlendirilen işlerde faaliyet gösterdiğini ifade etmektedirler. Bu anlamda, bu oyun içerisinde de var olan ataerkil sistem ve değerleri devam etmekte ve pekiştirilmektedir.



Şekil 1. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü

Şekil 1'de oyunun giriş bölümünde Temsil ve Muhteşem zaman yolculuğu yapmak için zaman makinesinin içine gireceklerdir. Leyla rolündeki kadın karakter onlar ile birlikte gitmemekte ve onları zaman makinesine uğurlamaktadır.

Kadın karakter (Leyla): “Bütün hazırlıklarımızı tamamladık profesör, benden istediğiniz başka bir şey var mı?”

Erkek karakter (Temsil): Teşekkürler Leyla. Artık vakit geldi. Başarırsak hep birlikte tarihe geçeceğiz.

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

Kadın karakter (Leyla): Size yolculuğunuzda başarılar diliyorum. Görüşmek üzere.

Burada “başarırsak hep birlikte tarihe geçeceğiz” ifadesi “erkek” ile ilişkilendirilerek, aslında erkeğin başarısı bunu hep birlikte kadınlar adına da yapmış olacağı sonucunu çıkarmaktadır. Burada dilsel pratikler ile kadınların arka planda bu durumu içselleştirmiş olduğunu görmekteyiz.



Şekil 2. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü

Şekil 1 ve Şekil 2’de görüldüğü üzere kadın karakter, yardımcı, edilgen, bağımlı ve ikincil pozisyonda sergilenmektedir. Kadın karakter, erkek karakterlere istedikleri bir şey olup olmadığını sormakta ve onlara başarılar dilemektedir. Erkek karakterler ise bilimsel çalışmalarını gerçekleştiren, ana karakter konumundadırlar. Dolayısıyla oyunun ana hatlarının verildiği ve çok önemli olan giriş bölümünde alışıl gelmiş, kadınlara atfedilen “yardımcı, ikincil ve bekleyen” gibi rol modelleri karşımıza çıkmaktadır. Kadın karakter, erkek egemen ideolojinin yansımasının bir sonucu olarak geri planda kalan ve bekleyen taraf olmuştur. Ayrıca bu görüntüde kadın ve erkek için gözlük imgesi bulunmaktadır. Kadın gözlük imgesi (negatif), erkek gözlük imgesi (pozitif) tir. Kadın daha çok veri tabanı, bilgisayar ağları gibi arka plan işlerde faaliyet gösterirken, erkek dışa dönük ve yapılan işin önemli olan kısmında birincil rollerdedir. Kadının ellerini kavuşturmuş olması da erkeğe karşı saygılı ve itaatkar kadın imgesi olarak gözükmektedir.



Şekil 3. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü

Genel olarak teknoloji ve kadın ilişkisi değerlendirildiğinde kadın geleneksel olarak teknolojiye 'yakın' ve 'yatkın' görülmemekte, teknoloji ürünlerinin kullanıcısı/tüketicisi olarak önem kazanmaktadır. (Göker, 2003:7). Bu önyargı barındıran ataerkil toplumsal cinsiyet ideolojisi söylemleri yaşamımızın her alanında olduğu gibi oyun içerisinde de karşımıza çıkmaktadır. Erkek karakterlerin teknolojiyi kullanan, teknik ve bilimsel olanı temsil eden, üreten ve bu üretimin sonucunda hayata geçiren, uygulayan kişiler olduğunu görmekteyiz. Şekil 3'de resmedildiği gibi erkek teknolojiye yatkın ve teknolojiyi kullanan olarak cinsiyetçi bir bakış açısıyla resmedilmektedir.



Şekil 4. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü

Şekil 4’de yalnızca erkek karakterlerin isimlerinin olduğunu görmekteyiz. Erkek karakterler “Genciz, yetenekliyiz, mucidiz” söylemi ile teknik ve bilimsel olanın temsilini üstlenmişlerdir ve “üstün erillik” olgusu ile cinsiyet ayrımcılığı bu anlamda daha belirgin hale gelmiştir. Burada asıl anlatılmak istenen alt okuma ise, genciz, yetenekliyiz, mucidiz ve “erkeğiz” söylemidir.

Bu durum aynı zamanda ataerkil sistem içerisinde eril iktidarın meşrulaştığının ve yeni medya araçları ile eril iktidarın pekiştirildiğinin göstergesidir. Kadın karakterler ise ikincil planda, üretimin ve başarı öykülerinin arka planında, görünür olmaktan uzak olarak temsil edilmektedir.



Şekil 5. Evvel Zaman İçinde Nasrettin’den oyun anında kaydedilmiş görüntü

Toplumsal cinsiyet rolleri, kadın ya da erkek olmayı biyolojik özellikler dışında toplumsal ve kültürel olarak yapılandırılmış bir dizi roller ve beklentiler ile açıklamaktadır. Bunların yanında kadın çoğu kez cinsellik ve bedeni üzerinden tanımlanan bir nesne olarak algılanmaktadır. Şekil 5’de görüldüğü üzere kasap dükkanının önünde bekleyen kadına sürekli güzel sözler söylemekte ve bunu tekrar etmektedir. Kasabın beden dili, kadına olan tavırları ve sözlü ifadeleri karşısındaki kadın karakterin isteği dışında olduğu için bu durum cinsel taciz ve erkeğin kadını cinsel obje olarak algılaması ile ilişkilendirilir. Bunun yanında farklı bir zamandan gelen diğer oyun karakteri (Temsil) de aynı şekilde kadın karakteri gördükten sonra

“Vuuuuvv” ve “Güzel Kız” söylemi ile kasabın bakış açısıyla benzer özellikler gösterir. Görüldüğü üzere kadın, pek çok yerde olduğu gibi oyunun içerisinde de bedeni ve cinselliği üzerinden algılanmaktadır.



Şekil 6. Evvel Zaman İçinde Nasrettin’den oyun anında kaydedilmiş görüntü

Masallarda, evlenmek istemeyen, yalnız yaşayan, ahlaki normlara uymayan “asi” kadınlar ya cadıdır, ya büyücü/kötü peri, ya da üvey annedir. Toplumun eril yapısını koruyan bu bilinçdışı anlatıların kahramanları, genellikle periler, cadılar, şeytanlardır. Genelde peri masalları, yaşlı kadınları kötü büyücü olarak sunan bir önyargı içerisindedir. Bunun yanında eski zamanlarda, orta çağda, ataerkil dinler tarafından tehdit olarak görülen bir çok cadı yakılmıştır ve fazla konuşmak cadı ile özdeşleştirilmiştir (Gün, 2008:14-27).

Şekil 6’da Temsil (erkek karakter), Otacı Ana’nın (kadın karakter) yanına gitmiştir. Otacı Ana, geleneksel rollere uygun olarak resmedilmekle birlikte, vücudu hafif kambur, gözleri korkunç bir şekilde gösterilmektedir. Bunun yanında ortada duran kazan ve çadırın yanında duran cadı süpürgesini andıran süpürge, Otacı Ana’nın cadı çağrışımlarını yapmakta ve cadıya özgü özellikler ona atfedilmektedir. Bu anlayış doğrultusunda toplumdaki ideal toplumsal rol ve beklentilerine yansımış, anne ve eş olmayan kadınlar, cadılar ve periler gibi düşsel varlıklar olarak görülmüşlerdir (Basımda, Sallan Gül: 2011).



Şekil 7. Evvel Zaman İçinde Nasrettin'den oyun anında kaydedilmiş görüntü

Şekil 7’de Nasrettin Hoca’nın hanımı (kadın karakter) ve Temsil’in karşılaştığını görmekteyiz. Kadın model, orta yaşlı bir kadındır. Giydiği kıyafetler ve ev içi temsili, geleneksel rollere uygun olarak resmedilmiştir. Oyun içerisinde Temsil (erkek karakter), Nasrettin hocanın hanımı’na Nasrettin hoca hakkında ne düşünüyorsun diye sorar. Nasrettin hocanın hanımı (kadın karakter): “Kocam diye demiyorum, pek iyidir, pek hoştur Hoca Nasrettin” diye cevap vermektedir. Burada oynayan oyuncunun bilinçaltına kadınların neler yapması gerektiği, Parsons’ın bakış açısıyla neyin “doğal” olduğu ve kadın-erkek ilişkilerinde kadının mekanı vurgusu yapılmaktadır.

Ayrıca dikkati çeken başka bir nokta, Şekil 5, Şekil 6, ve Şekil 7’de kadınların beden sunumundaki farklılıktır. Şekil 5’deki “Güzel Kız”, geleneksel bir toplumda, köyde yaşamaktadır. Ancak saçlarının açık ve makyajının olduğunu görmekteyiz. Burada kadın bedeni, bakımlı, güzel ve dış görünüşün önemli olduğu seyirlik bir nesne olarak karşımıza çıkmaktadır. Şekil 6 ve Şekil 7’de ise kadınlar orta yaşlıdır ve geleneksel motiflere uygun şekilde resmedilmişlerdir. Burada önemli olan vurgu, orta yaş üstü kadınlar çirkin, huysuz, asi, cadı kalıpları içinde resmedilmiştir. Dolayısıyla kadın bedeni ve temsilleri, bilgisayar oyunları aracılığıyla ataerkil sistemi devam ettirecek şekilde tasarlanarak cinsiyetçi rolleri belirginleştirerek ifade bulmaktadır.

Tablo 3. Evvel Zaman içinde Nasrettin Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın İmgesi	Erkek İmgesi
<ul style="list-style-type: none"> - Nesne - Edilgen - Güvenlik ihtiyacı olan- Bağımlı - Saygılı - İtaatkar - Yardımcı - Çalışkan - Duygusal - Çok konuşan - Teknolojiye “yakın” ve “yatkın” olmayan” - Tüketici” 	<ul style="list-style-type: none"> - Özne - Etkin - Güvenlik ihtiyacı olmayan- Bağımsız - Güçlü - Resmi - Maceracı - Kariyer sahibi- Çalışkan - Mantıklı - Çok konuşmayan - Teknolojiye “yakın” ve “yatkın olan - Problem çözücü - Üretici - Yaratıcı - Araçsal faaliyet yönelimli

Bu oyun çalışması geleneksel modern kategorisinde olup Parsons’ın ‘biyolojik ikililik kavramı ile açıklanabilir. Parsons’a göre (2004) kadın ve erkek ilişkide tamamlayıcıdır. Kadınların ve erkeklerin yapması gereken cinsiyete dayalı bir iş bölümü söz konusudur. Kadınlara ve erkeklere farklı roller ve sorumluluklar verilmiştir. İncelenen bu oyun örneğinde de tablo 2’deki gibi kadınların ve erkeklerin yapması gerekenler şeklinde bir ayrıma gidilmiş ve oyundaki karakterler bu şekilde resmedilmiştir.

4.1.2. Motorspor Oyunlar: Need For Speed Underground 2

Genellikle refleks ve zamanlamaya dayalı oyunlardır. Belirgin bir araç ile hareket edilebilen, aracın geliştirilmesine yönelik tasarlanmış oyunlardır. Bu tür oyunlar genellikle araba yarışları olarak düşünülmektedir. Need for Speed Underground 2 bu yaklaşımları içerisinde barındıran bir motorspor oyunudur. Kısaca NFS olarak adlandırılmıştır.

Tablo 4. Need For Speed Underground 2 Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımları	Oyun Karakterleri
Need For Speed Underground 2	Motorspor Oyunlar	Sık dönemeçli yolların bulunduğu bir alanda diğer araçlarla karşılıklı yarışmak, aracını geliştirmek, modifiye edilemek	Samantha Rachel NPS

Günümüze kadar olan süreçte kadın ve bedeni üzerine bir çok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda kadının bakımlı, güzel, çekici, ideal ve seyirlik bir nesne olarak sunulduğunu görmekteyiz. Kadın maddidir, edilgendir, nesnedir, sıradan ve

seyirliktir. Rasyonel ve etkin olan erkek, bu nedenle kadına sadece bakmalıdır. (Bati, 2010:104-110). Bunun yanında kadınlar da kendi kendisini gözlemler ve kendilerine bakarlar. Çünkü çocukluğunun ilk yıllarından itibaren kendi kendisini gözlemesi ve bunun gerekli olduğu öğretilmiştir. Bu anlamda kadınların kendi varlık algılayışlarının, erkekler tarafından beğenilme duygusuyla tamamlandığını ve kadının erkeklere nasıl görüldüğünün kadınlar için önemli olduğu ifade edilmektedir. (Berger'den aktaran, Önür, 2006:90). Kadın, kendisini görsel ve seyirlik bir nesneye dönüştürürken erkeklerde zaten kadını aynı alışlagelmiş ve öğretilmiş kalıp yargıları ile birlikte seyirlik bir nesne olarak algılamaktadır.



Şekil 8. NFS Oyun anında kaydedilmiş görüntü

Need For Speed Underground 2 oyunundaki Şekil 7 'deki görüntü oyuna ilk giriş aşamasıdır. Oyuna giren kişi öncelikle, kadın görseli ile karşılaşmaktadır. Şekil 8'deki görüntüde kadının gözleri donuk, bakışları serttir. Bu şekilde gizem yaratılmak istenmiştir. Kadın bedeni, sportif, vücut hatları belirgin olarak idealleştirilmiştir. Gösterilen kadın model, belden aşağısına vurgu yaparak, erkeğin erotik bakışına ve fantazilerine sunulmaktadır. Burada dikkat çeken diğer bir nokta da oyun araba yarışı olmasına karşın, araba kadının arka planında kalmaktadır. Kadın özne konumunda olduğu düşünülmesine karşın aslında cinsel obje ve haz nesnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada önemli olan nokta, bedenin nesneleştirilmiş olması, kadının görme ve görülmüş olana indirgenmesi ile ilgilidir.



Şekil 9. NFS Oyun anında kaydedilmiş görüntü

Şekil 9’da yarışçılar, başlangıcını yapacak, bayrağı indirecek kişiyi beklemektedirler. Yarışma alanındaki kişilerin neredeyse tamamı erkektir. Ancak bayrağı indiren, yarışı başlatan kadındır. Özne görünümlü cinsel ve seyirlik bir nesne olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 10. NFS Oyun anında elde edilmiş görüntü

Şekil 10’da kadın bedeninin doğrudan seyirlik bir nesne olduğunu görmekteyiz. Kadın modeller, yarış başlamadan önce seyirciye (yarışmacı), dönük olarak poz vermekte, seyirlik olarak platformun önünden geçmektedirler. Bu şekilde kadın karakterler, seyirci önünde pasifleştirilmiştir. Bununla birlikte, kadın modellerin kıyafetleri, topuklu ayakkabı, mini etek, dar pantolon gibi kadınlık sembolleriyle seyirciye sunulmuştur.

Bu anlamda kadınların oyun içerisinde ilişkilendirildiği göstergeler toplumsal cinsiyet anlamında oldukça anlamlıdır. Görüntü düzlemindeki göstergeler, toplumsal

cinsiyet bağlamında değerlendirildiğinde kadın ve erkek karakterler farklı şekilde sunulmaktadır. Bu göstergelerin yan okuması ise bize kadının cinsel ve seyirlik bir haz nesnesi olduğunu göstermektedir. Araba modelleri ve figürleri ise erkekle özdeşleştirilmiştir.

Tablo 5. Need For Speed Underground 2 Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın İmgesi	Erkek İmgesi
<ul style="list-style-type: none"> - Seyirlik - Cinsel nesne - Erotik - Yardımcı - İkincil - Pasif 	<ul style="list-style-type: none"> - Aktif - Birincil rol - Özne - Sportif

4.1.3. Aksiyon Oyunu: Tomb Raider-Lara Croft

Aksiyon oyunu, el göz koordinasyonu ve tepki süresi gibi fiziksel zorlukları olan bir oyun türüdür. Bu türün alt türleri ise dövüş, nişan ve platform oyunlarıdır. Genellikle bir kahraman üzerinden yaratılmış ve kahraman odaklı işlerlik kazanan bir oyun türüdür.

Tablo 6. Tomb Raider Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımları	Oyun Karakterleri
Tomb Raider- Lara Croft	Aksiyon Oyunu	Lara, babasının ölmeden önce yaptığı araştırmaların izini sürmek ve bu amaçla İskandinav mitolojisinde en güçlü tanrı olan Thor'un efsanevi çekici Mjollnir'u bulmaya çalışmak.	Lara Croft NPS



Şekil 11. Tomb Raider- Lara Croft – Oyun anında kaydedilmiş görüntü

Erkek ve kadın cinsiyeti, bedeni her alanda farklı temsil edilmektedir. Kadın daha naif, kırılgan, rekabet etmekten uzak, erkek ise daha güçlü, zeki, mücadele edebilen baskın özellikleri ile karşımıza çıkmaktadır. Bu durum Parsons'ın "Biyolojik İkililik" kavramı ile açıklanabilir. Böyle bir ayırım ile kadın-erkek sınırları belirginleşerek doğallaştırılmıştır.

Lara Croft ise, geleneksel rollerden farklı olarak temsil edilmektedir. Bu gösterilen kadın karakter, rekabet edebilen, savaşçı, güçlü, azimli, akıllı ve cesurdur. Ona sunulan görevleri, bulmacaları meraklı ve büyük bir ustalıkla yerine getirmektedir. Ancak bu resmediliş ataerkil ideolojinin erkekleri tarafından idealize edilmiştir. Erkek bakış açısıyla yaratılan bir kadın temsilidir.



Şekil 12. Oyun anında kaydedilmiş görüntü

Lara, oyunun içerisinde erkek kahramanlar gibi çok iyi silah kullanabilen, , motorsiklet, cip, jet ski gibi araçlar ile çok rahat hareket edebilen özelliklere sahiptir. Şekil 12'deki görselde de Lara iki elinde silah olan, ustalıkla karşısındaki erkek karakteri savunmasız hale getirebilen olan resmedilmiştir. Silah, tabanca gibi erkekle özdeşleştirilen araçlar, Lara karakteriyle kadının gücü ve yapabilirliği ile bütünleşmiştir.



Şekil 13. Oyun anında kaydedilmiş görüntü

Lara Şekil 13’de güçlü, kuvvetli, savaşçı özelliği vurgulanır şekilde gösterilmektedir. Yolun diğer tarafına geçebilmek için elindeki ağır kaya parçasını kaldırmaktadır. Ataerkil sistemdeki erkekle özdeşleştirilmiş özellikler ve işler burada Lara karakteriyle bize gösterilmektedir. Ancak bu gösterilen imgeler, erkek stereotipinin kadın karaktere uyarlanmasının bir sonucudur. Bu yaratılan imgeler yine erkekler tarafından yaratılmaktadır.

Bu anlamda genellikle rekabet, savaş, güç, kuvvet gibi kavramlar erkek cinsiyetine atfedilen kavramlardır. Kadının erkeklere ait bu alanda yer bulabilmesi için Lara Croft gibi erkeksileşmesi gerekmektedir. Bunun yanında erkek bakış açısıyla yaratılan bu model, haz veren, kışkırtan bir obje olmak zorundadır ve bu bakış açısıyla sunulmaktadır. Bu şekilde ataerkil sistemin cinsiyetçi örüntüleri yeniden yaratılmaktadır.



Şekil 14. Oyun anında yaratılan görüntü

Bu görselde, kadının idealleştirilmiş bir kadın bedeni imgesini ve seyirlik bir nesne olarak resmedildiğini görmekteyiz. Varoluşçu Feminist Kuramın eleştirdiği erkek bakış açısıyla oluşturulan kadın bedeni imgesi, “ bakışın nesnesi” olan Lara’nın bedeniyle somutlaşmaktadır (Balcı, 2006:227). Kadın erkeksi özellikler içinde temsil edilmiş olmasına rağmen yine erkekler için erkek bakış açısıyla seyirlik olarak ve haz nesnesi olarak resmedilmektedir.

Bununla birlikte dikkati çeken diğer bir nokta, Lara’nın iki bacağına takılı gösterilen silah modeli, kadınların kullandığı, çorapları dizin altında veya üstünde tutmaya yarayan, jartiyer ile çağrışım yapacak şekilde gösterilmektedir. Lara’nın kıyafetleri, geçtiği bölüme göre ve alana göre değişmektedir. Ancak genel olarak, pantolon, bot gibi erkeksi kıyafetlerle birlikte, vücut hatları belirgin, dar kıyafetler ile de resmedilmektedir. Lara bir taraftan oyun içerisinde özne konumundadır. Ancak bu durum Baudrillard’ın bahsetmiş olduğu simülasyon kavramı ile benzerlik gösterir. Burada aslında olmayan bir şey var gibi gösterilmektedir. Aslında kadın özne gibi konumlandırılmış olmasına rağmen bahsettiğimiz çeşitli imgeler ile nesneleştirilmektedir.

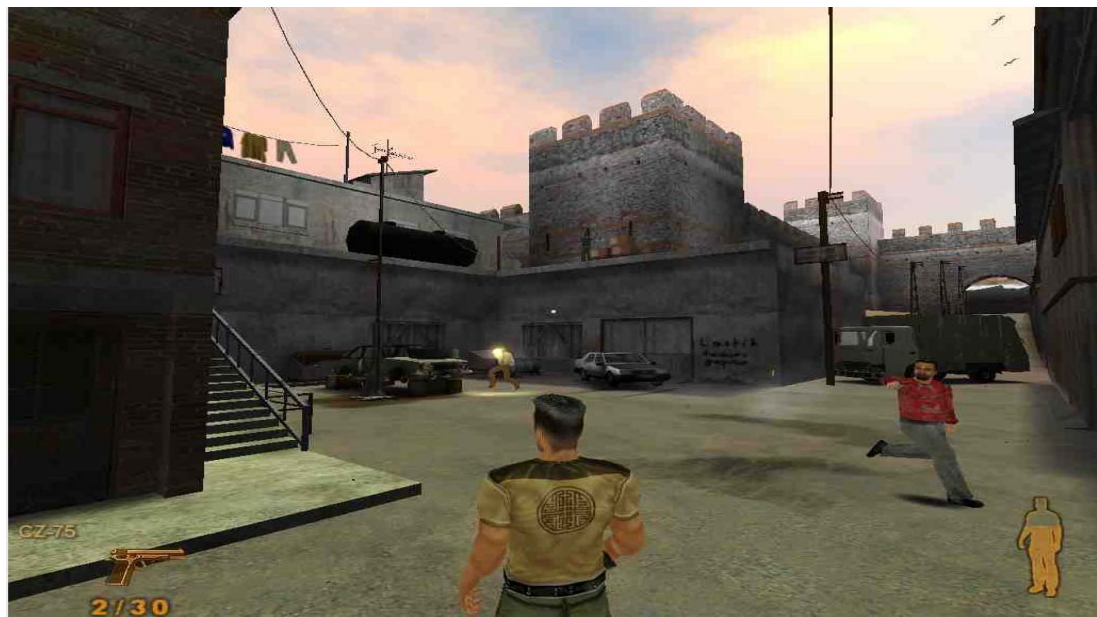
Bunun yanında bu oyunun en önemli göstergelerinden biri ise Lara’nın hem kadınsı hem de erkeksi özelliklere sahip olmasıdır. Bu durum Sandra Bem’in “androjenlik kavramı” ile açıklanabilir. Bem’ e göre androjenlik, geleneksel cinsiyet rollerinin dışında hem erkeksi hem de kadınsı özelliklere sahip olup, tipik olarak erkeksi olduğu düşünülen olumlu özelliklerle, tipik olarak kadınsı olduğu düşünülen

özellikleri birleştiren bir kişilik tipidir (Bem, 1985). Bu oyun örneğinde de Lara erkeksi ve kadınsı özelliklere sahip bir karakter olarak resmedilmiştir.

4.1.4. First Person Shooter (FPS)Pusu

Tablo 7. Pusu Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımları	Oyun Karakterleri
Pusu	First Person Shooter (FPS)	Nato Belçika üssünde görevli Üsteğmen Fatih Yıldırımın, babasının kaybolması ile ilgili aldığı bir telefon sonucunda babasına neler olduğunu bulma çabaları.	Fatih Salih NPS



Şekil 15. Oyun anında elde edilmiş görüntü

Pusu oyunu, Türkiye’de kısmen de olsa profesyonel anlamda üretilen/geliştirilen ilk yerli oyundur. Yoğurt Teknolojileri tarafından yapımcılığı gerçekleştirilen ve PC ortamı için üretilen bir oyundur. Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel tarafından ana teması ve fizik kodları geliştirilen ve kutulu olarak basılıp yayınlanan oyun, Ocak 2001’de yazılmaya başlanmış ve Mart 2005 yılında tamamlanmıştır (Binark, 2008:). Pusu, FPS kategorisinde tanımlanan bir oyundur. Bu oyun, cinsiyet ve mekan ilişkisini anlatan güzel bir örnektir. Oyun içerisinde erkekler, erkek ile özdeşleştirilen alanlar içerisinde temsil edilmektedirler. Bu alanlar kamusal alanlar olup, erkeksiliğin ve erkek kültürünün bilgisayar oyunları içerisinde yeniden üretilmesine sebep olmaktadır. Bu anlamda erkeksilik iki anlam taşımaktadır.

1. Erkeklerle ve erkeklikle bağdaştırılan toplumsal özellikler, güç, cesaret, kavga yetisi, şiddet kullanma "hakkı'yla", erkeksi olmayan ve olamayacak olanlar, yani kadınlar ve çocuklar üzerindeki egemenlikle bağdaştırılan ayrıcalıklara sahip olma "hakkı" .
2. Erkek cinselliğinin sertleşen ve duhul eden biçimi (Hirata, 2009:236'dan aktaran, Bayraktutan Sütçü, 2010, 184).

Günümüz (modern) toplumlarının pek çoğunda olduğu gibi Türkiye'de de hakim erkeklik klişesinin, sertlik, saldırganlık, şiddet, öfke ve en önemlisi uzlaşmazlık olduğu bilinir. (Edley, Wetherell, 1996: 101'den aktaran Atay, 2004: 11). Bununla birlikte genel olarak erkeklerin, kamyon, silah ve kas gücüne dayalı, korkusuzca güçlerini kanıtlamak için savaş, atlama, dövüş gibi oyunları tercih ettiği bilinmektedir. Bu anlamda erkek iktidarının son aşaması ve şiddetin sembolü olan silahlar, yine erkek ile özdeşleştirilen mekanlar içerisinde karşımıza çıkmaktadır. Diğer gösterilen imgeler ise kamyon ya da motorsiklet gibi büyük ağır araçlardır. Bu imgelerin alt okumasında, gücün temsilini, mekanik olanın erkekle ilişkisini ve kamusal alanın erkek ile özdeşleşmesini görmekteyiz.

Geleneksel olarak erkeğin kamusal alanlardaki hakimiyeti bir çok kültürde sadece erkeklere özgü vakit geçirme mekanlarının oluşmasına neden olmuştur. Bu mekanlar erkeklere erkekler arasında sosyalizasyon imkanı sunmaktadır (Polat, 2008:147). Erkek çocukların oyuncağı olarak düşünülen bilgisayar oyunlarında da bu imgelerin ve sembollerin sürekli kullanılması erkekliği ve erkeğe ait olduğu düşünülen araçları, kendi (erkek) dünyasında yeniden üretmekte ve pekiştirmektedir.



Şekil 16. Oyun anında elde edilmiş görüntü

Şekil 16 oyun içerisinde elde edilmiş bir görüntüdür. Oyuncu çatışma üzerine kurulu bir oyunda, rolü gereği karşı tarafa şiddet uygulayarak onu etkisiz hale getirmeye çalışmaktadır. Buradaki gösterilen imgeler, silah, kan, kırmızı renk ve şiddettir. Renkler de bu anlamda çok önemli göstergelerden birisidir. Kırmızı renk, titreşimi en kuvvetli ve dinamik renklere sahiptir. Tansiyonu yükseltir, kan akışını hızlandırır. Kırmızı renk, fiziksel ataklığı ve canlılığı da göstermektedir (Horzum, 2008:55). Bu anlamda adrenalin isteyen, çatışmanın olduğu bir oyunda kırmızı renk, kan ile özdeşleşmektedir. Bu anlamdaki göstergeler, oyuncunun şiddete yönelik tepkiler vermesini ve bunu erkek ile özdeşleştirerek pekiştirmesine sebep olmaktadır.

Tablo 8. Pusu Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın İmgesi	Erkek İmgesi
<ul style="list-style-type: none"> - Görünmez, dış ses - Nesne 	<ul style="list-style-type: none"> - Saldırgan - Öfkeli - Savaşçı - Mekanik - Güçlü - Kaba - Özne

4.1.5. Simülasyon Oyunları (Ashtons Family Resort)

Simülasyon, bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesidir (Adanır, 1998:11). Simülasyon oyunları bir gerçeği

referans olarak kendilerini gerçekleştirirler. Genel olarak sunulan yaklaşım, gündelik hayatta yaşanamayan bir deneyimin oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilmesidir. Çünkü gerçek yaşamda herşey doğanın kontrolünde ve belirli sınırlar içerisindedir. Örnek olarak en bilinen simülasyon oyunu Sims serisidir. Sims oyunu bir insan simülasyonudur. Bireyin yaşamasını sağlamak, temel ihtiyaçlarını, aile, arkadaş grubu , iş gibi sosyal ve ekonomik ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla tasarlanmıştır. Bunun yanı sıra kişilerarası iletişim, içerik ve şekilsel çekicilik yönü ve bulunmaktadır.

Tablo 9. AFR Oyun tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımları	Oyun Karakterleri
Ashtons Family Resort	Simülasyon Oyunu	Ailelerin geldiği konaklama yerinde ailelerin ihtiyaçlarını karşılamak	Aile konaklama yöneticileri Aile konaklama yerine gelen müşteriler



Şekil 17. Ashtons Family Resort

Bu görseldeki oyun, online bir simülasyon oyunudur. Oyun çok basit bir şekilde tasarlanmıştır. Bir şehir simülasyonudur. Bu oyunda çeşitli grafikler ve söylemler ile oyun işlerlik kazanmaktadır. Verilen dilsel pratikler çerçevesinde eylemler gerçekleşmektedir. Buradaki amaç şehre gelen konukları ağırlamak ve onları kalacakları mekanlara yerleştirmektir. “There are the clients. They want to settle down in the camping. Click this family” . Orada müşterilerin olduğu ve kampa yerleşmek istedikleri anlatılmaktadır. Bunun için yalnızca ailenin üzerine tıklanması gerekmektedir. Bu dilsel pratikler çerçevesinde eylemler gerçekleşmektedir.



Şekil 18. Ashtons Family Resort

Şekil 18’de “Now click the house to settle the family there”. Dilsel grafik ile aile kamptan sonra eve yerleşmek istemektedir. Bunun içinde gösterilen eve tıklanması yeterlidir. Burada insan ilişkileri, uğraşları, gündelik yaşam meta fetişizmine indirgenmiştir. Gündelik hayatta bunları yapabilmek için belirli zaman ve emek olması gerekirken burada yalnızca grafiklere tıklayarak ihtiyaçlar gerçekleşmektedir. Oyunda, erkek ve kadın karakterler eşitlikçi ve modern bir şekilde resmedilmiştir. Oyun aile tatil köyü temalı olduğu için buraya gelen kişiler aile olarak gelmektedir. Ancak aile kavramı “çekirdek aile” kavramı ile örtüşmüş ve aile yalnızca anne, baba ve çocuk olarak düşünülmüştür. Buraya gelen aileler evlere yerleştirildiklerinde çok mutlu olmaktadır. Bu durum kırmızı kalplerin çıkması ile gösterilmiştir. Kadın ve erkek karakterler ise muhafazakar ama eşitlikçi bir şekilde resmedilmiştir. Muhafazakar göstergelerin olduğu oyun içerisinde kadının eteğini çıkarıp pantolon giymesi, kadının erkek ile birlikte tatil köyünü yönetmesi eşitlikçi yaklaşımların olduğunu göstermektedir. Ancak aile tatil köyü içerisinde, anne, baba ve çocuktan oluşan aile kavramı ile kadının pantolon giymesi, tatil köyünü , konaklamayı yönetmesi ve eşitlikçi gösterimi büyük bir ironi oluşturmaktadır.

Tablo 10. AFR Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın İmgesi	Erkek İmgesi
<ul style="list-style-type: none"> - Eşitlikçi - Yönetici - Modern - Masum 	<ul style="list-style-type: none"> - Eşitlikçi - Yönetici - Modern

4.1.6. Spor Oyunları

Spor oyunları, motorspor oyunları gibi reflekse ve zamanlamaya dayalı oyunlardır. Oyunun amacı dengede kalarak sörf yapmaya çalışmaktır.

Tablo 11. Legend of Surf Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımları	Oyun Karakterleri
Legend of Surf	Spor Oyunları	Yoluna çıkan engellerden kaçarak, dalganın sonuna kadar sörf tahtasının üzerinde kalmaya çalışmak	Dave Sandy NPS



Şekil 19. Legend of Surf

Güzellik ve erotizm birbirinden ayrılmaz ve ikisinde bedenle ilişkilidir. Güzel olmak , gündelik yaşantımız içerisinde tüketim pratikleri ile değerlendirildiğinde artık bir gösterge olmaktadır. Günümüz tüketim kültürü içerisinde, bedenin güzelleştirilmesi bir haz nesnesi olarak sunumunu beraberinde getirmiştir. Özellikle kadının kitlesel iletişim araçlarında cinsel bir nesne olarak gösterimi promosyon imgeleri ile birlikte desteklenmektedir. Yeni medya araçlarından birisi olan bilgisayar oyunlarında da iç ve dış güzelliğin birlikte sağlandığı “ideal kadın” örneklerine rastlanır. Sporcu imgeleri, erotik içeriklidir. Bazı oyunlarda pornografiye varan imgelere rastlanılmaktadır (Batı, 2010: 121). Özellikle radikal feministler bu anlamda pornografiye, kadın bedeninin aşağılanma ve nesneleştirilme süreçlerine ve bunun medyada ataerkil söylem ile üretilmesine karşı çıkmışlardır.



Şekil 20. Legend of Surf

Legend of Surf oyunu gündelik oynanabilen bir spor oyunudur. Oyun deniz kenarında konumlandığı için, kadın modellerin mayo giymesi doğaldır. Ancak görüntü ve imaj olarak, bakılma arzusuyla sunulduğu için kadın bedeni doğanın dışında erotik ve pornografik bir imaj olmaktadır. “Pornografik imgelerin hepsi onlara çıplak bir bedene bakar gibi bakmamızı önerirler. İmge, göz onu nasıl görüyorsa öyle dolayısıyla bir fazlalık değil, bir eksilen bir yoksunluğa göze gelir. O nedenle göz yerine bakışa yönelir imge, bakış kışkırtır, bakış çağırır. Kendi aşırılığını dayatan, kendi bakılma arzusunu dışa vuran her imge pornografiktir”. (Sayın, 2002: 12-28). Bu durum bilinçaltına verilen kodlamalar ile kişinin bunları özümsemesine ve bu şekilde düşünmesine sebep olmaktadır. Bunlarda yaratılan dünyanın sanal imgeleri olmaktadır. Bu iki görselde dikkati çeken diğer bir gösterge ise sarışın kadın dışında kalan diğer kadın karakterlerin poz verme, bakılma arzularıdır. Butler, reklamlarda lezbiyen kadın imgelerinin pek çoğunda feminenlik vurgusuyla erkek bakışı için yaratılmış imgeler olduğunu belirtmektedir (Batı, 2010: 126). Burada açıkça bir lezbiyenlik kadın imgesi bulunmasa bile bu yönde bir çağrışım yapmaktadır. Kadınların seyirlik ve cinsel bir nesne görünümü de diğer bir belirteç olmaktadır. Aynı zamanda arkada sörf tahtası ile gösterilen kadın, fetiş nesnesi haline gelmiştir. Şekil 19’da da erkek karakter özne konumunda, kadınlar ise ara planda hizmet etmeyi bekleyen cariye misali arka fonda nesneleştirilerek pasifleştirilmiştir.

Bunların yanında oyun içerisinde kullanılan renkler de bir göstergedir. Sarışın olarak resmedilen kadın, diğer kadın karakterlerden daha ön plandadır. Sarışın olarak

gösterilen kadın karakter, diğer kadın karakterlerin vücutları daha belirgin, seksi ve abartılı beden biçimleri ile pornografik ve erotik olarak sunulmaktadır. Oyun görsellerinde de sarışınlık ve açık tonlar vurgulanmıştır.



Şekil 21. Legend of Surf

Bu oyun sonunda erkek karakter oyunda yenilgiye uğradığı zaman gülümsemekte, kadın karakterler ise onun yerine üzülmemektedir. Oyunun başlangıcından bitimine kadar, kadın modellerin erkek modelin her zaman arkasında durduğu göze çarpmaktadır. Sarışın kadının ana karakter ve pornografik imaj olarak sunumu da zeki olmayan ve çok hassas kadın imajını vermektedir. Bu anlamda oyunlarda dış görünüşün önemli olması, erkeğin gerisinde kalarak yalnızca erkeği mutlu etmenin gerekli olduğu, kadın karakterlerin yardımcı rollerde ve nesne konumunda sergilenmesi, oyun metni içerisinde vurgulanmıştır.

Tablo 12. Legend of Surf: Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın İmgesi	Erkek İmgesi
<ul style="list-style-type: none"> - Edilgen - Nesne - Seyirlik - Fetişist - Güzel - Çekici - Erotik - Pornografik 	<ul style="list-style-type: none"> - Özne - Etken

4.1.7. Strateji Oyunu: Rome Total War

Strateji oyunlarındaki temel hedef, birimleri doğru ve mantıklıca kullanarak belirli yapılar oluşturmak ve bu yapıları oluştururken karşısına çıkan rakiplerini yenmektir.

Tablo 13. Rome Total War Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımı	Oyun Karakterleri
Rome Total War	Strateji Oyunu	Oyun içerisinde binlerce kişilik ordular kurarak, strateji geliştirerek gerek diplomasi yoluyla gerekse savaşarak ülkeyi yönetmek.	Karakter NPS



Şekil 22. Rome Total War (RTW)

Rome Total War çoğunlukla erkek karakterlerin olduğu bir oyundur. Kadın oyuncu, savaş, strateji, fiziksel güç gibi erkeksi özelliklere sahip olmadığı düşünüldüğü için genellikle bu tür oyunlarda görünürlüğü çok azdır.



Şekil 23. Rome Total War

Şekil 22 ve Şekil 23'deki görsellerde erkek, silah kullanabilen, ata binebilen, strateji yapabilen olarak temsil edilmektedir. Bu şekilde iktidarını kuvvetlendirecektir. İktidar temelinde kurulan erkeklik aynı zamanda siyasal olguların devamını sağlamak içinde oluşturulmuştur. Bu iktidarını özel alan dışında, kendini kanıtlama, mücadele etme, savaşma ve yönetme şeklinde göstermektedir. Oyunda özel alanın dışında, erkeklerin biyolojik özelliklerinden dolayı egemenlik alanı olarak kabul edilen savaş alanı, erkek mekanlarını oluşturmaktadır. Bu mekanlar, erkekliğin oluşturulduğu, yeniden üretildiği ve korunduğu alanlar haline gelmiştir.¹³

Bu oyun görsellerinde gördüğümüz göstergeler, zırhlar, kalkan, kılıç, ok, at gibi göstergelerdir. Geleneksel olarak da erkekle özdeşleştirilen bu göstergeler, erkeğin alanı olan mekanlarda ilişkilendirilmiştir. Ekofeminist kuram, ataerkil sistemin savaş olgusuna olumlu değerler yüklemesini ve erkekle özdeşleşmesini eleştirmektedir. Bu göstergelerin bir bütün olduğunu düşünerek çözümlemesini yaptığımızda, kadının olmadığı bu mekanlarda erkeklerle yine erkeklerin mücadele verdiğini görmekteyiz.

Tablo 14. Rome Total War Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın	Erkek
-	Stratejist Savaşçı Güçlü Cesur Yetenekli Akıllı Özne

¹³ Güncel bir çalışma için bkz: Cinsiyet ve Mekan: Erkek kahveleri, Polat(2008).

4.1.8. Dragon- Age Origins RPG

Tablo 15. Dragon Age Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımları	Oyun Karakterleri
Dragon Age: Origins	RPG Oyunu	DAO, fantezi dünyasında geçen bir oyundur. Ferelden ülkesine karşı olan Darkspawn adı verilen iblislerin ortaya çıkması ve Ferelden'i kaosa sürüklemesini konu almaktadır. Buradaki nihai hedef, yaratılan karakter ve yapılan tercihlere göre şekillenen Darkspawn'ın başı ejderha Arcdemon'ı ortadan kaldırmak ve bu kaosa son vermektir	ALISTAIR Erkek STEN Erkek MORRIGAN (Kadın) WYNNE (Kadın) OGHREN Erkek LELIANA (Kadın) ZEVREN Erkek NPS

Dragon Age: Origins Bioware tarafından geliştirilen bir fantezi rol yapma oyunudur. Oyuna başlamadan önce bir karakter yaratılması gerekmektedir. 3 farklı tür (insanlar, cüceler, yaratıklar), 3 farklı sınıf (warrior, rogue, mage) bulunmaktadır. Sonrasında seçilen karakterlere göre oyun başlamaktadır. Bu oyunda özellikle bireyden ziyade grup ilişkileri ve etkileşimi ön plandadır. DAO'de kazanılan tecrübe puanlarına göre seviye atlanılmaktadır. Bu seviyeler hayatta kalma, tuzak kurma, zehir yapma, iksir yapma, savaş taktikleri, savaş eğitimi gibi (sınıfınıza da bağlı olarak değişen) dir. Bu oyunda üç önemli kadın karakter bulunmaktadır. Morrigan, mistik güçlere sahip savaşçı bir kadın, Wynne, şifacı, ruhani iyileştirici, büyü yapma yeteneğine sahip, Leliana da savaşçı bir kadın karakterdir. Bu oyun cinsiyetçilik temelinde incelendiği için öncelikle kadın ve erkek imgeleri ve göstergeleri analiz edilecektir.



Şekil 24. Dragon Age Origins

RPG kategorisindeki oyunlar, fantastik oyunlardır. Bu oyunlardaki kadın, erkek ve yaratıklar genellikle gerçeküstü, ezoterik ve fantastik imgeler ile

gösterilmektedir. Fantastik olan bu oyun türünde rekabet, tarihsel gerçeklikler, sınıflar, yaşam biçimi vb gerçeğin dışında göstergeler, semboller ile sanal gerçeklik içerisinde sunulmaktadır. Sanal gerçeklik, simülasyon ile benzer bir çerçeve içerisinde yer almaktadır. Ancak aralarında bir fark bulunmaktadır. Simülasyon, gerçek fiziksel mekana bağlı olarak, gerçeği referans alan yapay bir uzam meydana getirirken, sanal gerçeklik tamamen gerçek olandan kopuktur (Doğu, 2006: 148) Bu anlamıyla sanal gerçeklikler, gerçeğe alternatif sunmayan, gerçeğin dışında farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır.

Şekil 24’de görüldüğü üzere şifacı, büyü yapabilme yeteneğine sahip Wynne, savaşçı ve düşmanına karşı koyabilen kadın imgesi ile resmedilmiştir. Özellikle cinsiyet rolleri, kadınların yapabilirlik ölçütü gerçek gündelik yaşamdan farklı olarak yapıbozumuna uğramıştır. Çünkü kadın imgesi burada hem bir düşman, hem bir otorite, hem de erkek imgeye karşı durabilen olarak resmedilmektedir. Postmodernist bakış açısıyla bilgisayar oyunlarında kadının neleri yapabileceği, becerileri, sanal gerçeklik içerisinde “yeniden yaratılarak” ön plana çıkarılmıştır. Ancak bu süreçte kadının cinsel ve seyirlik bir nesne olması değişmemektedir. Kadın hipergerçeklik-simülasyon içerisinde özne görünümü, seyirlik ve cinsel bir nesne konumuna indirgenmektedir.



Şekil 25. Dragon Age Origins

Burada kadın karakter Morrigan savaşçı, bir çok yeteneğe sahip, güzel, tutkulu ve çekici bir kadındır. İstediklerinin olması için tüm yolları deneyebilecek bir karakterdir. Şekil 25’de Morrigan duygusallık ve bedeni üzerinden hakimiyet kurmaya çalışmaktadır. Morrigan’ın karşısındaki erkek karakter bu yaptıklarının bir

kadın için normal olmadığını söylemektedir. Morrigan ise yaptığı davranışın doğru olduğunu söyleyerek, normal bir kadın hareketi olduğunu konusunda karşısındakini ikna etmeye çalışmaktadır.

Morrigan: “That is not right, is it? That is not how a normal woman acts? I can see in your eyes.” Bu söylem ile bu oyun içerisinde kadındaki duygusallığın bir erkek için normal algılanmadığını görmekteyiz. Ancak bu durum sonucu değiştirmemekte ve kadın karakter bu durumu kullanma çabası içerisine girmektedir. Gerçeküstü, sanal bir gerçekliğin içerisinde kadın, bedeni üzerinden temsil edilmektedir. Bu durum görsel, eylemsel ve dilsel pratikler ile pekiştirilmektedir.



Şekil 26. Dragon Age Origins

Ataerkil sistem tarafından yaratılan normlar erkeğin iktidar, güç, inisiyatif alabilen, rasyonel gibi özellikleri ile ilişkilendirilir. Kadınlar ise anne ve eş rollerinde, iyi kalpli, uysal, itaatkar, öğretmen ya da hemşire gibi kadınsı işlerde çalışan olarak resmedilmişlerdir (Yayınlanmamış kitap Sallan, Gül: 2011). Bu oyunda ise kadın tek başına hareket edebilen, savaşçı, farklı silahları kullanabilen, rekabetçi güçlü kadın imgesi ile karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda kadın karakter fiziksel olarak çekici, güzel ve vücut hatları belirgindir. Buradaki güçlü kadın imgesi, seyirlik kadın imgesi ile pekiştirilmiştir. Gerçek dünyadaki kavramlar, cinsiyet rolleri soyut ve fantastik dünyanın içerisinde gerçeküstü, gizemli, mit içerisindeki imgeler ile resmedilmektedir. Bunun yanında sanal gerçeklikler içerisinde sunulan bu tür oyunlarda bir cinsiyetten, diğer bir cinsiyete geçme olanağı varolmaktadır. Ancak

oyun böyle bir seçenekler sunmasına rağmen yine de toplumsal cinsiyet edimlerinin olduğunu görmekteyiz (Soyseçkin,2006).

Tablo 16. Dragon Age Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın İmgesi	Erkek İmgesi
<ul style="list-style-type: none"> - Fantastik - Egzotik - Gerçeküstü - Seyirlik - Karmaşık - Gizli - Nesne 	<ul style="list-style-type: none"> - Fantastik - Güçlü - Özne

4.1.9. Ağ Oyunları (Counter Strike)

Ağ oyunları, bir ağ üzerinden oyuna bağlanarak beraber oyun oynamayı sağlamaktadır. Counter Strike, Minh Lee ve Jess Cliffe tarafından yaratılmış Half-Life adlı oyunun eklentisi olup daha sonra Valve Corporation tarafından isim hakları satın alınarak geliştirilmeye devam edilmiş FPS aksiyon oyunudur. Genellikle internet kafelerde ağ üzerinden takımlar kurarak, çok kişinin aynı anda oynadığı diğer takımlarla savaştığı bir savaş oyunudur.

Tablo 17. Counter Strike Oyun Tanımı

OYUN	Oyunun Türü	Oyun Tanımı	Oyun Karakterleri
Counter Strike	Ağ Oyunu	Oyun teröristler (terrorists) ve terörlere mücadele ekibi (counter-terrorists) olmak üzere iki takım olarak oynanmaktadır. Takımlar başarılarına göre kazandıkları ile daha güçlü silah satın alabilmektedir.	Teröristler Counter-teröristler



Şekil 27. Counter Strike oyun anında kaydedilmiş görüntü

Mekan toplumsal süreçlerden, beşeri ilişkilerden bağımsız olarak düşünülemez bir olgudur. Toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden üretiminde mekânsal ayrışmalar, mekan ile ilişkiler çok önemli bir yer tutar (Toplumsal Cinsiyet Panel, 2011). Kadın ve erkek mekanları bu ayrışma içerisinde birbirinden farklıdır. Kadın mekanının sınırları daha dar, kapalı bir mekan ve ev ile sınırlandırılmıştır. Bu durum avcı-toplayıcı toplumlarından, günümüze kadar belirlenmiş işbölümünün sonucudur. Büyük mekanlar, kent, şehir, kamusal alan tamamıyla erkek mekanlarıdır. Bu durum cinsiyete dayalı ayrımcılığın temelinde iş bölümünün bulunduğu dikkat çeker.



Şekil 28. Counter Strike'dan oyun anında kaydedilmiş görüntü

Counter Strike kadın oyuncuya yer vermeyen bir oyundur. Oyunda savaş, rekabet, güç, kan, vahşet gibi durumlar çok fazla yer kaplamaktadır. Sınırları

erkekler tarafından korunan, uğruna savaşlar yapılan bu alanlar erkek mekanlarıdır. Ağ üzerinden oyunu kurup oynayan kişiler de çoğunlukla erkeklerdir. Erkek iktidarının oturmuş, yerleşikleşmiş ve kurumlaşmış kültürel örüntüleri içerisinde erkeklerin kadınları ezdiği, dışladığı ve yok saydığı bir gerçektir (Atay, 2004: 22). Bu oyun örneğinde de kadın karakterin yok sayılmıştır. Erkekler ile, erkekler tarafından yaratılıp, tüketilen bu oyunlarda” erkeklik” vurgusu ön plana çıkmaktadır. Oyun içerisindeki göstergeler, imgeler, söylemler var olan ataerkil sistem içerisindeki “hegemonik erkeklik” imgesini güçlendirmekte ve çeşitli sembol ve kodlamalar ile de bu durum pekiştirilmektedir. Şekil 28’de birbiriyle mücadele eden erkekler gösterilmektedir. Diğer bir gösterge, mücadele ederken kullandıkları araçlardır. Bunlar zafer kazandıkça değiştirilebilen silahlar ve diğer mekanik aletlerdir. Şekil 27’deki görselde “Bomba atıyorum” söylemi, dilsel olarak bilinçaltını etkilemekte ve dilsel pratikler ile “hegemonik erkekliğin” pekiştirilmesine katkıda bulunmaktadır. Şekil 28’de “Rapor ver”, “takım geri çekil”, “takım halinde gidelim”, “pozisyon alın ve emrimi bekleyin”, “önden girelim” gibi dilsel pratikler koordineli çalışma, strateji belirleme, rasyonel olma gibi vasıfları erkekler ile özdeşleştirmiştir. Erkek mekanları, yine erkekler ile birlikte korunur hale getirilmektedir. Önemsiz sayılan, görünür olmayan faaliyetler ise kadınların alanında kalmaktadır. Bu şekilde var olan “ataerkil sistem”, “hegemonik erkeklik” çeşitli kodlamalar, komutlar ile ve çoğu oyunda olduğu gibi subliminal mesaj¹⁴ yoluyla oyuncuya aktarılmaktadır.

Tablo 18. Counter Strike Kadın ve Erkek İmgeleri

Kadın İmgesi	Erkek İmgesi
-	<ul style="list-style-type: none"> - Özne - Saldırgan - Öfkeli - Savaşçı - Mekanik - Güçlü - Kaba - Aktif

¹⁴ Bir objenin içine gömülü olan bir işaret ya da mesajdır. Normal insan algısı ile algılanamayacak şekilde, o anda farkedilmemek üzere tasarlanmıştır.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Enformasyon teknolojilerinin gelişim sürecinde ortaya çıkan bilgisayar oyunlarında, toplumsal cinsiyetin teknoloji dolayımı nasıl kurgulandığı, toplumsal cinsiyet ideolojisinin görünür olup olmadığı, kadınlar ve erkekler için idealize edilmiş görsel ve söylemsel imgelerin neler olduğu araştırılmıştır. Bu anlamda analizi yapılan oyunların cinsiyetçi olduğu görülmüştür.

Bu anlamda kadınlara ve erkeklere ait göstergelerin, varolan ataerkil sistem ile inşa edildiği görülmektedir. Bilgisayar oyunu içerisinde kadın ve erkek karakterler geleneksel cinsiyet rollerine uygun olarak resmedilmiştir. Kadın karakterler, ikincil, bağımlı, teknolojiye uzak, seyirlik ve nesne olarak özel alanda temsil edilirken, erkek karakterler güç, rekabet, akıl, teknolojiye yakın olarak kamusal alanda yer bulmaktadırlar. Bunların dışında kalan feminist olarak temsil edilen örnekler ise erkek egemen dünyada var olabilmek için erkeksileşmek zorunda kalmıştır.

“Evvel Zaman İçinde Nasrettin” oyun incelemesinde oyunun cinsiyetçi bir oyun olduğu gözlenmiştir. Bilgisayar kullanan insan imgesi “genç ve erkek “ olarak betimlenmiştir. Bu betimlemeler “kadın teknolojiye yatkın ve yakın değildir” şeklindeki önyargılı ifade ile resmedilmiştir. Burada , “kendine güven”, “araştırmacı merakı”, “çağdaş insan”, “resmilik”, “mantıksallık”, “yenilikçilik”, “kariyer sahibi”, ”yüksek eğitilmiş” gibi özellikler erkek ile gösterilmektedir. Kadın ise, çekirdek işlerde çalışan, kariyer yönelimli ancak işin sıkıcı ve monoton kısmında kalan, gözlük göstergesi ile çok çalışan ancak ikincil rollerde ve pasifleştirilmiş şekilde sunulmaktadır. Bu anlamda kadın imgesi, erkek egemen ideolojinin bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Var olan organizasyon yapısında erkeklerin üstünlüğü, kadınların ikincil olduğu, bu imgeler ile doğallaştırılmaktadır. Oyun içerisinde dikkati çeken diğer bir gösterge ise, genç kadınların güzel, seyirlik ve cinsel nesne olarak gösterimidir. Buna karşılık orta yaşın üstündeki kadınlar ise çirkin ve huysuz olarak resmedilmiştir. Bu şekilde bilgisayar oyunlarında ataerkil sistem devam ettirecek şekilde tasarlanmaktadır.

Need For Speed Underground 2 oyununda kadın, bedeni üzerinden seyirlik bir nesne olarak sunulmaktadır. Görüntü düzlemindeki göstergeler kadının cinsel ve seyirlik bir haz nesnesi olduğunu göstermektedir. Bu anlamda bu oyun içerisinde kadınların var olma anlayışlarını, erkekler tarafından beğenilme ve bakılma gerekliliği şeklindeki devam ettirdikleri ve bu durumu içselleştirmiş olduklarını görmekteyiz. Tomb Raider- Lara Croft oyun örneğinde, kadın karakterin güçlü, rekabet edebilen, savaşçı olduğunu görmekteyiz. İlk bakışta feminist bir temsil olarak karşımıza çıkan bu karakter, aslında erkek egemen dünyada varolabilmek için erkeksileşmek ve erkek kimliğini model alan bir temsille karşımıza çıkmaktadır. Bu resmediliş ataerkil ideolojinin erkekleri tarafından, erkek bakış açısı ile temsil edilmiştir. Bu duruma Varoluşçu feminist kuram eleştirisi getirmektedir. Ataerkil toplumsal yapı içerisinde, erkeğin özne olarak karakterize edilmesini, yaratılan erkek kimliği ile kadının nesneleştirilmesine karşı çıkmaktadır.

Pusu, Counter Strike ve Rome Total War oyun örneğinde, erkeğin mekanı olarak resmedilen bir alanın olduğunu görmekteyiz. Ekofeminist kuram, ataerkil sistemin savaş olgusuna olumlu değerler yüklemesini, erkeklerin kimliklerinin hırslı olmak, kazanmak mücadele etmek gibi özellikler ile vurgulanmasını ve bu alanın erkekle özdeşleşmesini eleştirir. Bu oyunlar erkekler tarafından erkekler için yaratılmış mekanlardır. Legend of Surf bilgisayar oyununda erotik imgeler karşımıza çıkmaktadır. Kendi aşırılığını dayatan, kendi bakılma arzusunu dışa vuran bu imgeler kadının ikincil ve nesneleştirilmiş halinin bir göstergesidir. Dragon Age fantastik oyununda gerçek dünyadaki kavramlar, cinsiyet rolleri soyut ve fantastik dünyanın içerisinde gerçeküstü, gizemli, mit içerisindeki imgeler ile resmedilmektedir. Bu tür oyunlarda bir cinsiyetten, diğer bir cinsiyete geçme olanağı olabilmektedir. Ancak oyun böyle bir seçenekler sunmasına rağmen yine de toplumsal cinsiyet örüntülerinin olduğunu görmekteyiz. Ashtons Family Resort ise aile tatil köyü temalı olduğu için buraya gelen kişiler aile olarak gelmektedir. Oyunda aile teması bulunmaktadır. Karakterler ise “çekirdek aile” kavramı ile örtüşmüştür. Kadın ve erkek karakterler ise muhafazakar ama eşitlikçi bir şekilde resmedilmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda bilgisayar oyunlarının cinsiyetçi özellikte olduğunu görmekteyiz. Farklı oyun türlerindeki araştırmalar sonucunda baskın çıkan sonuçlar kadınların, edilgen, pasif ve seyirlik bir nesne olduğunu göstermektedir. Erkekler ise aktif, etken ve özne

imgeleriyle karşımıza çıkmaktadır. Türkiye’de ve yurt dışında geliştirilmiş oyunların karşılaştırmasını düşündüğümüzde kadınların seyirlik ve cinsel bir nesne imgesi, erkeklerin ise güçlü ve savaşan imgesi ortak olarak oyunlarda karşımıza çıkmıştır.

Bilgisayar oyunları yalnızca eğlence amaçlı oyunların oynandığı basit bir platform değildir. Üretim araçlarını elinde bulunduran egemen iktidarlar tarafından kullanılan yeni bir medya aracıdır. Özellikle var olan ataerkil sistemin ve değerlerin devam edebilmesi için yeniden üretim süreci içerisinde kendilerini gerçekleştirmektedirler. Bu alan piyasa koşulları içerisinde değerlendirilebilen verimli bir alan olduğu için, tüketim kültürünün göstergeler dünyasında kendi anlayışı doğrultusunda varlığını sürdürmektedir. Dolayısıyla kadın ve erkek temsilleri artık sanal gerçeklik içerisinde değerlerini yitirmekte ve gerçeğin yerini alan sahteler, imgeler olmaktadır. Kurgulanabilir yapıya sahip olan bu göstergeler ışığında toplumun belleğine kitle iletişim araçları ile var olmayan durumlar, roller, imgeler hiper-gerçeklik içerisinde verilmektedir. Bu anlamda toplumsal cinsiyet örüntüleride olmayan gerçekliklerin yansımasıdır. Özellikle kitle iletişim araçları ile her gün evimize, odamıza, cep telefonlarımıza, ruhumuza kadar giren bu göstergeler olması istenen düşüncelerin zihinlerimizde yer bulmasını sağlamaktadır. Bunun sonucunu, sanal dünyanın zevk dolu eğlence anlayışında, “ideal kadın” imgesi, abartılı beden temsilleri ve mükemmellik arayışları içerisinde görebilmekteyiz. Bu durum kitleleri pasifleştirmekte, uyuşturmakta ve nesne konumuna indirgemektedir. Bu durum radikal düşüncelerin ve eylemlerin sonucunda değişme gösterebilir.

Bu tez çalışmasında farklı oyun türlerine göre seçilen oyunların genel bir değerlendirilmesi yapılmıştır. Bu anlamda toplumda bireyin kendi kimliğini tanımlayan özerkliğine müdahalede bulunmaktadır. Toplumsal cinsiyet ideolojisi ile birey ona sunulan kadın ve erkek kimliğini içselleştirerek pekiştirmektedir. Bu durum yeni iletişim teknolojilerinin hayatımızda çok önemli ve görünür olması sebebiyle yeni yaşam formları içerisinde yaşamımızda yer etmektedir. Bu anlamda yeni medya aracı olarak tanımlanan ve dijital oyun sektörü içerisinde çok önemli bir yere sahip olan bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyet ideolojisi kendini gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla bu çalışma ile bilgisayar oyunlarının yalnızca eğlence aracı olmadığını, bu alan içerisinde ırk, dil, din özellikle cinsiyet gibi

toplumsal farklılıkların “yeniden üretim” süreci içerisinde gerekleştigi ortaya koymaya alıřmıřtır..

KAYNAKÇA

- AGACINSKI, Sylviane (1998), **Cinsiyetler Siyaseti**, Dost Kitabevi, Çev. İsmail Yerguz, Ankara.
- Alkan, Ayten (2000), Özel Alan- Kamusal Alan Ayrımının Feminist Eleştirisi Çerçevesinde Kentsel Mekan, **Kültür ve İletişim Dergisi**.
- Altun, Fahrettin (2006), **M.McLuhan ve J.Baudrillard'ın Medya Kuramlarının Karşılaştırmalı Çözümlemesi**, T.C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-TV-Sinema Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul.
- Atakul, Satı (2002), **Radyo ve Televizyonlarda Şiddet ve İntihar Haberleri Alıntı: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Ulusal Medya Politikaları**, RTÜK Yayın.
- Atay, Tayfun (2004), Erkeklik en çok erkeği ezer!, 101, Güz, **Toplum ve Bilim Dergisi**.
- Atik, Hayriye.,Dura, Cihan (2002), **Bilgi Toplumu Bilgi Ekonomisi ve Türkiye**, Literatür Yayıncılık, İstanbul.
- Balcı, Ali (2005), **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler**, Anı yayıncılık, Ankara
- Balcı, Burcu (2006), **1990'lardan Günümüze Amerikan Sinemasındaki Tür Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet ve Irk Sunumları**, T.C. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İzmir.
- Batı, Uğur (2010), Reklamcılıkta Retorik Bir Unsur Olarak Kadın Bedeni Temsilleri, **Kültür ve İletişim**, Ankara.
- Baudrillard, Jean (2003), **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2003), **Sessiz Yiğınların Gölgesinde Toplumsalın Sonu**, Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, Jean (1997), **Tüketim Toplumu**, Çev., Hazal Deliceçaylı ve Ferda Keskin, Ayrıntı Yayınları, 1997
- Beauvoir, Simone de (1976), **KADIN Genç Kızlık Çağı I**, Payel Yayınevi, Çev. Berna Onaran, İstanbul.
- Belek, İlker (1999), **Postkapitalist Paradigmalar**, İstanbul: Sorun Yayınları.
- Bell, Daniel (1973), **The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting**, New York: Basic Books, Inc., Publishers.
- Beşli, Zühal (2007), **Teknoloji ve Toplum**, T.C İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Sosyoloji Bölümü, İstanbul
- Binark, M.,Bayraktutan-Sütcü, G., ve Fidaner, I.B (2009), Dijital Oyun Rehberi: **Oyun tasarımı türler ve oyuncu**, Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Binark, M.,Bayraktutan-Sütcü, G. (2008), **Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun**, Kalkedon Yayınları, İstanbul.

- Binark, Mutlu (2009), **Enformasyon teknolojilerinin toplumsal cinsiyete bağılı kullanımı: Japonya ve Türkiye örneği**, T.C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara.
- Binark, Mutlu., Bayraktutan-Sütcü ve diğeri, (2010), **Yeni Medyada Nefret Söylemi**, Kalkedon Yayınları, Ağustos, Ankara, İstanbul
- Binark, Mutlu (2007), **Yeni Medya Çalışmaları**, Dipnot Yayınları, Ankara.
- Butler, Judith (2008), **Cinsiyet Belası Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi**, Metis Yayınları, Çev. Başak Ertür, İstanbul.
- Bostancı Ege, 2008, Dijital Ayrım, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayını, **Sosyoloji Dergisi**, İzmir.
- Castells, Manuel (2005), Ağ Toplumunun Yükselişi Enformasyon Çağı: **Ekonomi, Toplum ve Kültür**, Birinci Cilt, Ağ Toplumun Yükselişi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul. (2006).
- Çağiltay, Kürşat (2006), **Eğitimde Bir Yenilik: Ciddi Bilgisayar Oyunları**, Haber ODTÜ, Aralık, S: 9, Ankara.
- Çetinkaya, Levent (2007), **Ortaöğretim Kurumlarındaki 10.Sınıf Öğrencilerinin Elektronik Oyunlardaki Mesajları Algılama Düzeyleri**, T.C. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale.
- Çalışkan, Behlül (2008), **Bilişim Toplumuna Ana Akım ve Eleştirel Yaklaşımlar Bağlamında Çevrimiçi Gazete Kullanıcılarının Sosyo-Ekonomik Koşulları ve Etkileşim Ölçümleri Üzerine Bir Araştırma**, T.C. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Bilişim Bilim Dalı, İstanbul.
- Debord, Guy (2006), **Gösteri Toplumu**, Çev: Ayşen Ekmekçi-Okşan Taşkent, İkinci basım, Ayrıntı Yayınları.
- Doğu, Burak, (2006), **Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı**, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Dökmen, Z.Y.(2010), **Toplumsal Cinsiyet: Sosyal Psikolojik Açıklamalar**, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Durlu, Leyla Özçivelek.,(1996), **Construction of Gender-Roles In Computer Games**, Bilkent Kütüphanesi, Ankara.
- Gee, James Paul (2003), **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**, New York: Palgrave/Macmillan.
- Gencel Bek, M. ve Binark, M (2000), **Medya ve Cinsiyetçilik**, Kadın Sorunları Araştırma ve Uygulama Merkezi, Ankara.
- Giddens, Anthony, (2000), **Sosyoloji**, Ayraç Yayınevi, Haz. Hüseyin Özel-Cemal Güzel, Ankara.

- Gün, Berna (2008), **Masallara Feminist Bir Bakış ve Cinsiyet Meseleleri**, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kadın Çalışmaları Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Güzel, Mehmet,(2006), Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü, **Küresel İletişim Dergisi**, Yeditepe Üniversitesi, s:1, İstanbul.
- Göker, Gamze (2003), **Bilişim Teknolojileri Süreli Yayınlarının Reklam Metinlerinde Toplumsal Cinsiyet Örüntüleri: BT Haber Örneği**, T.C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kadın Çalışmaları AnaBilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Hash, Chelsea, (2010), **Designing Games for Learning: Insights from Conversations with Designers**, April 10–15, 2010, Atlanta, GA, USA
- Horzum, Işıl (2008), **Modernizm Ekseninde Doğa İçerikli Reklamların Göstergibilimsel İncelenmesi**, T.C. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım AnaBilim Dalı Reklamcılık ve Tanıtım Bilim Dalı, Doktora Tezi, Konya.
- Lev, Manovich, (2002), **The Language of New Media**, MIT Press.
- Mackinnon, A. Catharine (2003), **Feminist Bir Devlet Kuramına Doğru**, Çev: Türkan Yöney ve Sabir Yücesoy, İstanbul: Metis Yayınları.
- Marshall, Gordon (1999), **Sosyoloji Sözlüğü**, Bilim ve Sanat Yayınları, Çev. Osman Akınhay ve Derya Kömürcü, Ankara.
- Morris. G. Charles, (2002), **Psikolojiyi Anlamak**, Türk Psikologlar Derneği, Ağustos, Ankara.
- Öğüt, Çağdaş Gül.(2008), **Popüler Kültürün Toplumsal Etkileri ve Pop Sanat**, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim AnaSanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Polat, Nurhak (2008), Cinsiyet ve Mekan: Erkek Kahveleri. **Toplum ve Bilim Dergisi**.
- Poloma, Margaret M.,(2007), **Çağdaş Sosyoloji Kuramları**, Çev. Hayriye Erbaş, EOS Yayınevi, Ankara.
- Poster, Mark, (1989), **Eleştirel Aile Kuramı**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Sallan Gül, Songül (2003), Dünyada ve Türkiye’de Feminizm ve Kadın Hareketi, Çağdaş Kamu Yönetimi 1, **Nobel Yayınları**, Ankara.
- Sallan Gül, Songül (2011), **Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi**, Sosyoloji, Der, M.Tuna. Basımda.
- Squire, Kurt (2004), **Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?**
- Sankır, Hasan,Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Anlamlandırılış Biçiminin “Kadın Sanatçı Kimliğinin” Oluşum Sürecine Etkileri http://www.sdergi.hacettepe.edu.tr/hasan_sankir_1_1010.pdf (10:04:2011).
- Savcı, İlkay, Toplumsal Cinsiyet ve Teknoloji, Ankara Üniversitesi **SBF Dergisi**.

- Sayın, Zeynep (2003), **İmgenin Pornografisi**, Metis Yayınları.
- Ersöz, Selva (2003), “Teknoloji, Kültür ve Toplum”, **Türkiye Bilisim Derneği**.
- Şaylan, Gencay (2002), **Postmodernizm**, 2.Baskı İmge Kitabevi, Ankara.
- Taşkesen A., Akıncı Çötök N.(2005) **Bilgi Toplumu Olma Yolunda Teknolojinin Rolü ve Dönüştürücülüğü**, IETC, Eylül ,TURKEY.
- Tübitak (2002), **Bilgi Toplumu Politikaları Üzerine Bir Değerlendirme** (Türkiye-Dünya).
- Törenli, Nurcan (2004). **Enformasyon Toplumu ve Küreselleşme Sürecinde Türkiye**. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ritzer, George (2000), **Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek**, Çev: Sen Sür Kaya, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Yılmaz, Sacit, (2006), **İnternet ve İnternet Kafelerin İlk ve Orta Öğretim Öğrencilerine Etkileri(İstanbul Örneği)**, Sosyal Bilimler Esntitüsü Yüksek Lisans Tezi,
- Williams, Raymond (1989), **İkibin’e Doğru**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

EKLER



EK 1. Evvel Zaman İçinde Nasrettin



EK 2. Evvel Zaman İçinde Nasrettin

Seslendirme

Temsil - Ozan Atak
 Muhtesem - Alp Karaata
 Nasrettin Hoca - Serhat Bayılı
 Ağlayan Gelin - Zeynep Bilirgil Direskeneli
 Aydın Ağa - Serhat Bayılı
 Cımsı Yusuf - Alp Karaata
 Çocuk 1 - Zeynep Bilirgil Direskeneli
 Çocuk 2 - Elif Buğdaycıoğlu
 Deli Haşmet - Ozan Atak
 Dr. Brown - Ahmet Kamil Keleş
 Leyla - Elif Buğdaycıoğlu
 Kasap Nuri - Çağrı Çifteler
 Kazım Emmi - Serhat Bayılı
 Nasrettin Hoca'nın Eşi - Çağrı Çifteler
 Otacı Ana - Elif Buğdaycıoğlu
 Pazarıcı - Serhat Bayılı
 Teknisyen - Serhat Bayılı

Ses Kayıt

Çağrı Çifteler

Pazarlama ve Satış Sorumlusu

Harun Yıldız

İçerik Danışmanı

Doç. Dr. Ali Yakıcı

Yapımcı Firma

YD Yazılım Eğitim Danışmanlık ve Bilgi Sistemleri Tic. Ltd.Şti.

Fiziksel ve Teknik Altyapı Desteği

METUTECH-ATOM

Oyun Geliştirici Gruplar

Zibumi
 Serhat Bayılı
 Elif Buğdaycıoğlu
 Zeynep Bilirgil

Dizayneri

Ozan Atak
 Semih Kelleci
 Ahmet Kamil Keleş

kodBUR

Harun Yıldız
 Alp Karaata
 Can Bayçay

Teşekkürler

Oyungezer Dergisi
 Ferhan Özkan
 Aslı Aktürk
 Aydın Direskeneli
 Ron Gilbert
 Tim Schafer

Evvel Zaman İçinde Nasrettin,
 Chris Jones tarafından hazırlanan
 Adventure Game Studio
 Kullanılarak geliştirilmiştir.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın destekleriyle...

anamenüye dön

EK 3. Evvel Zaman İçinde Nasrettin



EK 4. Need For Speed Underground 2



EK 5. Need For Speed Underground 2



EK 6. Need For Speed Underground 2



EK 7. Counter Strike



EK 8. Counter Strike



EK 9. Counter Strike



EK 10. Tomb Raider Lara Croft



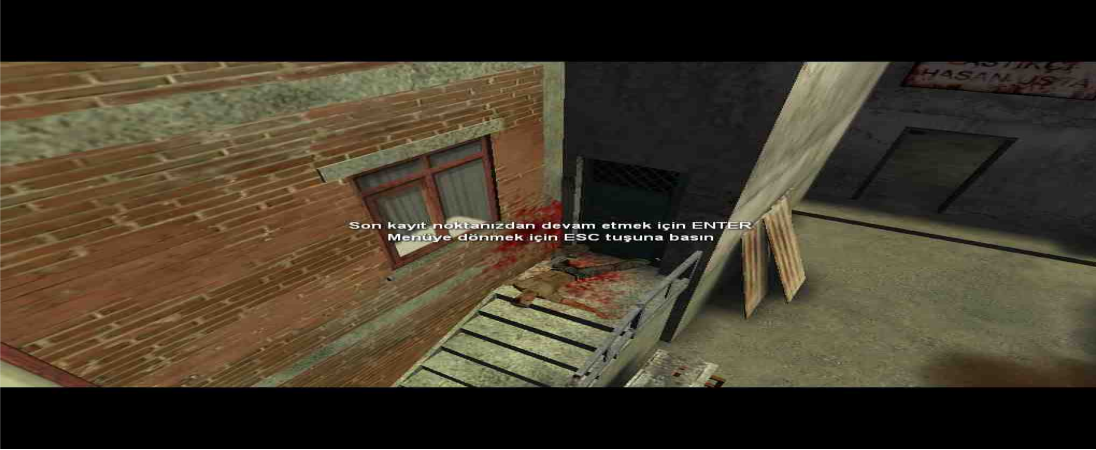
EK 11. Tomb Raider Lara Croft



EK 12. Tomb Raider Lara Croft



EK 13. Rome Total War



EK 14. Pusu



EK 15. Dragon Age



EK 16. Dragon Age



EK 17. Dragon Age



EK 18. Ashtons Family Resort

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ADI SOYADI: Deniz KAN

DOĞUM TARİHİ VE YERİ:01.04.1982 ESKİŞEHİR

İLETİŞİM: 0(544) 818 13 22- e-posta: kanndeniz@gmail.com

EĞİTİM

1999-2000: Akşehir Lisesi

2003-2007: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyoloji- LİSANS

2008-2011: Masaryk University, Sociology, Master Brno

Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyoloji, YÜKSEK LİSANS

YABANCI DİL

İyi düzeyde

BİLGİSAYAR

Windows, MS Office Program (MS Word, MS Excel, Power Point)

İÇİNDE BULUNULAN PROJELER VE EĞİTİMLER

Süleyman Demirel Üniversitesi IEEE Kulübü Doküman ve Araştırma (2008)

Süleyman Demirel Üniversitesi, KAGİDER Genç Kadın Staj Projesi (2008)

Süleyman Demirel Üniversitesi, KEEAM, Proje Geliştirme Eğitim (2009)

Czech Republic, Brno, Masaryk University, Presentation (2010)

ANDEM, Kişisel Farkındalık Eğitimi (2010)

İŞKUR-KOSGEP Uygulamalı Girişimcilik Eğitimi (2011)

Bir Fikrin mi Var Girişimcilik Eğitimi (2011)