

Serbest Zaman Etkinlięi Olarak Dijital Oyunlar ve Toplumsal Cinsiyet

DOI: 10.26466/opus.748560

*

Ümmü Arda*- Rabia Kaya** - Veli Ozan Çakır***

* Dr. Öğr., İstanbul Üniversitesi, Cerrahpařa, Lisansüstü Eę. Ens., İstanbul/ Türkiye

E-Posta: ummu.rda@gmail.com

ORCID: [0000-0002-9853-5163](https://orcid.org/0000-0002-9853-5163)

** Arř.Gör.,Niřantařı Üniversitesi, Beden Eęitimi ve Spor Yüksekokulu, İstanbul/Türkiye

E-Posta: rabia.kaya@nisantasi.edu.tr

ORCID: [0000-0002-1382-1065](https://orcid.org/0000-0002-1382-1065)

*** Doç. Dr., Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Antalya/Türkiye

E-Posta: ozan.cakir@alanya.edu.tr

ORCID: [0000-0001-7996-2138](https://orcid.org/0000-0001-7996-2138)

Öz

1970'lerden bu yana, video oyunları giderek daha popüler hale gelmiştir. Ayrıca günümüzde hem kadınlar hem de erkekler tarafından tercih edilen bir serbest zaman aktivitesi durumundadır. 'Toplumsal cinsiyet', kadın ve erkek olmanın toplumsal kategorilerine atfedilen kültürel anlamları ifade etmekte ve ayrıca kadın ve erkeklerin tercihlerini de etkilemektedir. Bir serbest zaman aktivitesi olarak dijital oyunlar hem kadın ve erkeklerin hem de farklı yař gruplarının tercihleri arasındadır. Çocukluk dönemi oyuncaklarında görünür hale gelen oyuncak tercihleri, ergenlik ve yetişkinlik döneminde oynanan dijital oyunlarda da görülmektedir. Kadın ve erkekler arasında dijital oyun tercihleri bakımından farklılıklar bulunmaktadır. Yapılan arařtırmaların sonuçları erkeklerin kadınlardan daha fazla şiddet içeren oyun oynamayı tercih ettięini göstermektedir. Erkek oyuncular strateji, aksiyon ve dövüş türlerine katılmayı tercih ederken, kadın oyuncular bulmaca, sosyal, müzik ve dans, eğitim türleri oynama eğilimindedir. Buna ek olarak, erkekler ve kadınlar arasında günlük ortalama dijital oyunlara katılma süreleri bakımından da farklılaşma vardır. Bu çalışmanın amacı, konu ile ilgili yapılan arařtırmaları inceleyerek toplumsal cinsiyet ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Arařtırma, derleme bir çalışma olup cinsiyet ve dijital oyunlar hakkındaki arařtırma literatürünü gözden geçirmektedir.

Anahtar Kelimeler:

Espor, Dijital Oyun, Serbest Zaman, Toplumsal Cinsiyet, Okul Öncesi Çocukluk

Digital Games as a Leisure Time Activity and Gender

*

Abstract

Since 1970's digital games have become progressively popular. It is also a leisure time activity that preferred by both men and women today. The term of 'gender' is usually used to refer to the cultural meanings male and female social categories in societies and also it affects men's and women's preferences. As a leisure time activity, digital games are among the preferences of both men and women and different age groups. Toy preferences that become visible in childhood toys are also seen in digital games during adolescence and adulthood. There are differentiations between men and women in terms of digital game preferences. The results of the researches show that men extremely played more violent video games than women. While male gamers prefer to participate the strategy, action and fighting genres, female gamers tend to play puzzle, social, music and dance, educational genres. In addition, there is a difference between men and women interms of their time to participate in average daily digital games. The aim of this study is to investigate the relationships between digital games and gender by examining the research on the subject. This study reviews the research literature on gender and dijital games.

Keywords: *ESports, Digital Games, Leisure Time, Gender, Pre-school Childhood.*

Giriş

Yetenek ve zekâ geliştirici yönüyle belli kurallara dayanan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanan oyun (Türk Dil Kurumu, 2020), geçmişten günümüze kendi dönemlerindeki anlamları ile var olup aynı zamanda bir sonraki dönemlere de kültür aktarımı rolü üstlenmiştir. Kimi oyunlar dinsel (Onur, 1992, s18; 29-30) bir amaç ile oynanırken kimi oyunlar medeniyetlerin mevcut coğrafi özellikleri ile şekillenmiştir. Öte yandan oyunun eski zamanlardan itibaren cinsiyet ile ilişkisi de çoğu zaman oyunların şekli ya da amacı doğrultusunda farklılık göstermiştir. Modernleşmeye doğru gidildiğinde ise oyunun daha çok yaygınlaştığı ve dönüşüm gerçekleştirdiği görülmektedir. Bu durum kitlelerin serbest zaman etkinliklerine de yansımaktadır. Oyun, gerek kitle sporu kapsamında keyif veren ve eğlendiren bir araç anlamında fiziksel aktivite gerek ise zihinsel oyunlar ya da strateji oyunları şeklinde seyrini sürdürmüştür.

Doğa tarafından verilen hayvanları ve insanları kapsayan oyunların (Huizinga, 2006, s.17) ilkel yaşamdan modern yaşama geçilirken ya da modernitenin devamında yaşadığı değişim, tıpkı eski zamanlarda olduğu gibi yine hem kültürü hem de cinsiyetlere atfedilen şeklini sürdürmeye devam etmektedir. Keyif veren ve eğlendiren oyunlara artan talep, teknoloji ve ekonominin de bu ilgi karşısında harekete geçmesini sağlamıştır (Kemiksiz, 2019, s.60). Oyunlara karşı artan ilgi, 1980'lerde Pacman furyası ile kitleleri başka bir hazza sürükleyerek kitlelerin zihinlerindeki klasik oyun algısına "dijital oyun" kavramını da ekleyerek etkisini günbegün artırmaya devam etmektedir.

Öte yandan büyük spor kulüpleri de bu artan ve yaygınlaşan ilgiye kayıtsız kalmayarak dijital oyunlar için yatırım yapmaktadır (Akgöl, 2019, s.212). Dijital oyunlar, günümüz dünyasında eSpor kapsamında mega organizasyonlar şekliyle de varlığını sürdürmekte hatta hemen hemen çoğu ülkenin eSpor ile ilgili bir federasyonu bulunmaktadır. Ancak görünen şudur ki tüm bu gelişmelerin yanında klasik oyun ve oyuncaklardaki (Blakemore ve Centers, 2005, s.619) gibi dijital oyunda da cinsiyetlerin tercih ettiği oyunlar farklılık göstermektedir (Can, 2003, s. 35).

Modern zamanda her yaştan kişinin yoğun çalışma hayatı dışında serbest zamanlarında faydalanabileceği bir rekreatif aktivite olarak kabul

edilen dijital oyunlar, doğru kullanıldığında etkin bir spor aracı olarak düşünülmektedir (Esentaş, Güzel ve Vural, 2018, s.73). Çalışmamızda farklı yaş ve cinsiyetten kişilerin tercih ettiği oyunlardaki farklılığın neden olduğu durumlar öncelikle araştırmacıların gözlemi ile başlayan süreçten sonra mevcut literatürün taranması ve ulaşılan kaynakların doküman incelemesi ile tartışılmaktadır. Bu doğrultuda çalışmamızda alanyazında var olan cinsiyet-dijital oyun ilişkisi ile bu farklılığın geçmişten günümüze değişip değişmediği ya da gelişip gelişmediği irdelenmektedir.

Çalışmamızın metodolojisini oluşturan nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman incelemesi; araştırma konusunun hedeflediği olgu ya da olguları içeren yazılı materyallerin analiz edilmesinde kullanılmaktadır. Bu yöntem tek başına bir araştırma için yeterli olabileceği gibi diğer veri toplama yöntemleri ile birlikte de kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 189). Doküman incelemesi ile birlikte yapılan literatür taraması ise; araştırma konusu ile ilgili daha önce yayınlanan eserlerin araştırılması, bulunması, incelenmesi, okunması, tasnif edilmesi, özetlenmesi ve sentez edilmesi gibi çalışmaları içermekte ve bu çalışmaların analizinin hedefi ise literatürde araştırılan konunun bulunduğu konumu tespit etmek, literatürdeki boşluk ve es geçilenleri ortaya tıpkı bir puzzle gibi birleştirerek koymaktır ve yapılan çalışmanın da önceki literatür içerisinde nereye konumlandırılacağını tespit etme olarak ifade edilmektedir (Demirci, 2014, s.73). Literatürde bu alan ile ilgili sınırlı sayıda araştırma olması sebebiyle de amacımız konu ile ilgili alanyazına katkıda bulunmaktadır.

Oyun

İnsanlık tarihinin başlangıcından 5794uy ana, insanoğlunun en temel etkinliklerinden biri olan oyun, kültürün oluşumundan daha eskilere dayanmaktadır. Eyleme mana katan bağımsız bir unsur barındıran oyunda hayatın doğrudan gereksinimlerini aşan bir unsur bulunmaktadır. Huizinga (2006), bu unsurun 'oynamak' olduğu görüşündedir (Huizinga, 2006, s.17). Huizinga, oyunun doğa tarafından verildiğini vurgulayarak, herkesin gözleyebileceği, hem hayvanları hem de insanları kapsayan bir etkinlik olduğunu ileri sürmektedir (Huizinga, 2006, s.19).

Her Őeyden nce denilebilir ki oyun, isteđe ve arzulara bađlı olarak gerekleŐtirilen gnll bir faaliyettir. Zoraki oyuna oyun denilemez. Bu aıdan dŐnldđnde oyun, serbest zamanlarda yapılmaktadır. Oyun gnlk yaŐam ierisinde bir mola verme ve gndelik yaŐamın bir ssne benzemektedir (And, 2012, s.28). D. Parlett, oyunları, bitif noktası ve anlamlılıđı olan faaliyetler olarak ele alır. Ona gre oyun, hedefi olan ve yarıŐma sonucunda hedefe ulaŐılan etkinliktir. Oyun iinde kural ve hedeflere ynelik hazırlanan nesnelere ve oyunun bir kazananı bulunmaktadırdır (Parlett, 1992 akt.Salen and Zimmerman, 2004). Abt (1987) oyunların, her yaŐ ve her durumdan đrenciler iin birok konunun kavram ve gereklerini verimli bir biimde ilettikleri iin etkili bir motivasyon ve eđitim aracı olduđu dŐncesindedir (Abt, 1987, s.13).

Caillois, oyunu kurallı, inandırıcılıđı ve kendine zg zaman-mekanı olan, sonuları nceden bilinmeyen, gnlllik temelinde ortaya konulan bir eylem olarak ele almaktadır (Caillois, 1961, s.9-10).Oyunun ne olduđu ile ilgili birok tanım yapılmıŐ olmasına rađmen ortak nokta, oyunun zellikle ocuklar iin ok nemli bir uđraŐı olduđudur (Akgl ve ztrk, 2004, s.54).

Oyunun gemiŐi insanlık tarihinin gemiŐi kadar eskiye dayanır. Tarihin her dneminde ocuklar, oyun ve oyuncaklarını kendileri retmiŐler veya byklerinden grdkleri oyunları kendilerinde dzenleyerek oynamıŐlardır (GneŐ, Tuđrul, Ertrk ve Altınkaynak, 2014, s.2). Eski tarihlere dayansa da oyun ile ilgili, paleolitik ve neolitik dnemler zerine bulgular ok azdır. İlkel dnem toplumlarında popler oyunlar, spor ile birleŐtirilmiŐ savaŐ oyunlarıdır. SavaŐa hazırlık amacı gden bu oyunlar, savaŐ kabiliyetinin halk tarafından grlmesi bakımından byk nem taŐımaktadır. Antik Mısır kltrnde ise Senet, en popler oyunlardan bir tanesiydi. Oyun tahtasının  sırada otuz kareye blnmesi ile oynanan bu oyunun dini aıdan nemi bulunmaktadırdı. Mısırlılar bu oyun ile baŐka dnyaya getiđine inanırlardı (Őentuna, 2013, s.119).

Eski Yunan'da da dini gelenekler ile oyuncak arasında iliŐki grlmektedir. rneđin kız ocuklarının oyuncak bebeklerini Yunan Tanrıası Artemis'e; erkek ocuklarının ise ember ve topalarını Zeus ve Maia'nın ođlu Hermes'e hediye etme adetleri bulunmaktadırdır. Oyuncakların, ait oldukları dnemlerin toplumsal, kltrel ve ekonomik

koşullarını da yansıttığı görülmektedir. En eski oyuncakların yapımında kullanılan materyaller, taş, kemik, kuru meyve, mum, kil, tahta ve benzerleriyken sonradan bu materyallere kumaş da eklenmiştir. Dünya Ortaçağı yaşarken ise dövme demir oyuncak yapımında kullanılmaya başlanmıştır. Sanayileşmenin ortaya çıkardığı modern oyuncak ise geleneksel hayat tarzının ürünü olan oyuncaktan çok farklıdır. Geleneksel yaşam kültürünün ürünü, oyuncaktan çok oyun nesnesi konumunda iken modern oyuncak oyundan bağımsız olarak varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Modern oyuncak oyun dünyasına hazır olarak sunulmuştur ve bireysellik içermektedir (Onur, 1992, ss..18; 29-30). Gönüllülük esasına dayanan oyun, günümüze yaklaştıkça sokaklardan iç mekanlara doğru taşınmıştır (Pala ve Erdem, 2011, s.54). Günümüzde bilişim teknolojilerindeki yaygınlaşma, dijital oyunların ortaya çıkmasına yardımcı olmuştur. 60'lı yıllardan günümüze hızla gelişen dijital oyunlar, kitleleri peşinden sürükleyen bir endüstriye dönüşmüştür. Gelişen teknoloji oyun ve oyuncak kavramlarına yeni boyutlar kazandırmıştır. Bu kavramlar, artık bilgisayar oyunları, video oyunları ve mobil oyunlar olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır (Kirriemuir, 2002). Dijital oyunlar, eğlence biçiminin son derece popüler bir hali olarak görülmektedir (Crawford, 2005, s.259).

Dijital oyunların artan popülaritesi, platform ve oyun türlerinin çeşitlenmesine neden olmuştur. Oyunun sosyal bağlamları değişmiş, dijital oyunlar kitle eğlence teknolojisine dönüşmüştür (Bryce and Rutter, 2003, s.5). Oyunun, artık farklı ortamlarda farklı gidişatları içerecek biçimdeki değişimi kendi içinde önce kişisel sonra etkileşimde bulunma imkanı veren teknolojik gelişimlerle kitlesel bir nitelik kazanmıştır. Bu sebeple oyuna ilişkin rekabet unsuru da kitlesel bir boyutta tekrardan yorumlanmaktadır. Böyle bir yorumlamanın somut örneği olarak elektronik sporlar (eSpor) öne çıkmaktadır. Ortaya çıkması ile beraber ciddi bir gelişim göstermeye devam eden ve yönetilen bir etkinlik alanı olarak dijital oyun organizasyon ve turnuvaları, resmi bir spor branşına evrilmekte, profesyonellik kazanmaktadır. Ancak bu noktada akılda tutulması gereken, oyunun, zorunlu bir etkinlik olarak algılandığı noktada gönüllülük ve hür yaratıcılığa olanak sağlayan etkinlik olma özelliğinden uzaklaşmasıdır. Örneğin futbol dünyada bir endüstri ve ciddi bir iş alanıdır ancak sokaklarda, parklarda hala tecrübe edilen bir

oyun anlamını taşımaktadır. Dijital oyunlar da benzer bir biçimde kişilerin serbest zaman süreleri içerisinde gönüllülük içinde katılabileceđi bir oyun nesnesi olarak kalmaya devam etmektedir (Ercansungur ve Canbaz, 2019 s.2011). Dijital oyunlarda yaşanan gelişim, bu alana yapılan yatırımları artırmış bilinen spor kulüpleri eSpor takımları kurmaya başlamış ve bu girişimlerle marka değerlerine katkı sağlamışlardır. Ayrıca dünyaca ünlü sporcular da eSpor alanına yatırım yapmaya başlamıştır. Eski NBA oyuncusu Rick Fox, Saquille O'Nea, NBA kariyerine hala devam eden Jonas Jerebko, beyzbol oyuncularını Alex Rodriguez ve Jimmy Rollins örnek olarak verilebilir (Akgöl, 2019, s.212).

Espor Kavramını ve Gelişimi

Dijital Dünyada Rekabet, eSpor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporuna (2017) göre elektronik spor, teknolojinin hızla geliştiđi günümüzde sporun yeni bir yüzü olarak bilinen bilgisayar, telefon, konsol vb. aracılıđı ile el-göz koordinasyonu sağlanarak oynanan dijital oyunların genel bir adıdır. Esport, çevrimiçi ya da çevrimdışı bireysel ya da grup şeklinde oynanabileceđi gibi kendi içerisinde çeşitleri olan bir çatıdır.

70 ve 80'li yıl gençliğinin bir araya gelip, oyun oynadıđı ve bu sırada ortak bir kültürü paylaştıkları eğlence yerleri olarak isimlendirilen atari salonlarında elektronik spor kavramının gelişmeye başladığı söylenebilir. Bu dönemin hakimiyeti ise 10-15 yıl kadar devam etmiştir (Akın, 2008, s.18). Bilgisayarların ortaya çıkmasından yaklaşık 10-20 yıl önce popüler olan masa oyunları, bilgisayarlar ile birlikte başka boyutlar kazanmıştır.Oyunlar, insanların bilgisayarları evlerine taşımalarının önemli nedenlerinden biri haline gelmiştir.Televizyonlara takılabilen bilgisayarlar göre daha ucuz fiyatta olan harici oyun konsolları yoluyla insanlar, elektronik oyunlarla tanışma fırsatını bulmuştur.Bu da elektronik oyunların daha geniş kitlelere yayılmasını sağlamıştır.Ev tabanlı ilk oyun Pong, 1972 yılında satılmaya başlanmıştır.Ev tabanlı konsol oyunları ve jetonlu oyun makineleri ile büyük kitleler yakalanmıştır.Pac-Man gibi dünyaca ünlü oyunlar, 1970 ve 1980'lerin gençliğini peşinden sürüklemiştir.Konsol sistemleri ile eğlence artık oyuncuların kendi odalarına girmeyi başarmıştır.1985 yılında Nintendo tarafından piyasaya sürülen Super Mario Bros. kendinden sonraki oyunlara örnek teşkil etmiştir. Doom,

Quake ve Tomb Raider gibi oyunlar ise, oyuncuyu başka bir gerçekliğin içinde gibi hissettiren görüntüleri ile oyuncuları büyülemiştir. Grafikler ise, hız ve performansın da artması ile git gide zenginleşmiştir. Böylelikle Play Station, Xbox gibi yeni oyun konsolları da piyasada popülerlik kazanmıştır (Fox, 2002, s.1-2).

Öte yandan Hagenuk MT-2000 model telefon 1994 yılında piyasaya sürülmüş ve bu model, oyun oynanabilen ilk telefon olmuştur. Bu telefon, kullanıcılarının basit bir biçimde Tetris oyunu oynayabilecekleri biçimde tasarlanmıştır (Nick, 2014). 1997 senesinde Nokia, 6110 model telefonu ile kullanıcılarına Snake oyunu deneyimi sunmuştur. İlk dönem cep telefonlarının ekran özellikleri ve grafik işlemcilerinin kapasitesinin düşüklüğü gibi nedenlerden dolayı mobil oyunlar, kullanıcılar tarafından olağanüstü bir ilgi ile karşılanmamıştır. Fakat gelişen teknoloji ile cep telefonlarının ekranları genişleyerek dokunmatik hale gelmiştir. İnternete bağlanabilme olanağı, veri hızının artışı, yüksek özellikli grafik ve bellek kullanımı vb. nitelikleri ile cep telefonları oyun oynama etkinliğini kullanıcılar için cazip hale getirmiştir (Altuntaş ve Karaarslan, 2017, s.281). En genel hali ile eSporun tarihsel gelişim dönemleri Tablo.1’de gösterilmiştir.

Tablo 1.eSporun Tarihsel Gelişimi

	Dönemin Özelliği	Oyun Türü	Dönemin Önemli Olayı
1980-1990 Dönemi	Arkadaş arasında başlayan ve amacın en yüksek skoru geçmeye çalışmak olduğu bu dönemde organize turnuvalar yapılmaya başlanmıştır.	Arcade oyun makinaları	Atari, 1980 yılında ilk video oyun turnuvası olan “Space Invaders Turnuvası”nı düzenlemiştir. Turnuvaların artış göstermesi ile büyük firmaların espor oyuncularına sponsor olma dönemi başlamıştır.
1990-2000 Dönemi	Arkadaşlar arasında oynama anlayışı PC oyunculuğunun da yükselişi ile yerini rekabetin üst düzey yaşandığı gerçek espor mücadelelerine bırakmıştır.	Dönemin başlarında FSP(First Player Shooter) arcade oyunlar tercih edilse de 90’ların sonuna doğru Starcraft gibi strateji oyunları da döneme dahil olmuştur.	1997 yılındaki “Quake” turnuvası, ilk gerçekespor etkinliği olarak kabul edilir ve 2 bin katılımcıyı çeken bu turnuvanın ödülü ise, Ferrari olarak belirlenmiştir. Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL) kurulmuş ve CPL’nin ilk turnuvası yapılmıştır.

2000 ve Sonrası	Yeni eklenen oyunlar ile birlikte eSpor turnuvaları artmaya ve yaygınlaşmaya başlamıştır.	Gerçek zamanlı oyunlar ve -Savaş alanındaki tek bir kahramanı oynamayı sağlayan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)	World Cyber Games ve Electronic Sports World Cup gibi iki tane önemli uluslararası turnuva organizasyonu kurulmuştur. 2002 yılında ise hala devam eden ve yüksek miktarlarda verdiği ödüller ile bilinen MajorLeague Gaming (MLG) kurulmuştur. İsveç'te Dreamhack; Güney Kore'de ise 2010 yılında StarCraft II etkinliğinin en üst noktası olarak kabul edilen Global StarCraft II League (GSL) organizasyonları düzenlenmiştir.
-----------------	---	--	--

Kaynak: Dijitalsporlar: 'Dünyada eSpor' 29 Nisan 2015 (Çevirmici) <https://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor> (Erişim Tarihi: 4 Nisan 2020).

Oyunlarla ilgili tek gelişim sadece türlerde değil aynı zamanda bu gelişim işlem gücü ve yapay zekada da önemli bir gündem haline gelmiştir. Örneğin 1997 yılında Dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u IBM'nin Deep Blue bilgisayarı mat etmeyi başarmıştır (Yılmaz ve Çağiltay, 2004, s. 2). E-sporun teknoloji ile olan sıkı ilişkisi ve ilerleyişini aynı hızla gerçekleştirmelerinin bir sonucu olarak sözü geçen alan, kendi sektörünü oluşturmaya başlamıştır. Birbirinden bağımsız değerlendirilemeyen bu iki kavram etkileşimleri doğrultusunda eSpor oyuncularının başarısını artırmak adına en gelişmiş ekran kartları ve yeni nesil işlemcilerle sahip oyun bilgisayarları, oyunlara özel klavye, mouse, kulaklık gibi donanımsal ve yardımcı ekipmanlar ile oyunculara teknolojiyi yaşatmaktadır (Kemiksiz, 2019, s.60).

Tablo.1 incelendiğinde elektronik oyunlar konusundaki en önemli gelişmenin online oynanan oyunlarda gerçekleştiği görülmektedir. On binlerce oyuncunun aynı anda bulunduğu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin gelişimi için rekabet ve mücadeleye sahne olurken bazen de güvenlik güçlerinin oluşturduğu grupların sonu gelmeyen dövüşlerine ev sahipliği yapmaktadır (Yılmaz ve Çağiltay, 2004, s.2). Günümüzde telefonların çevrimiçi mağazalarından istenilen oyun seçilip indirilerek telefonda veya tablet cihazlarda oynanabilmektedir.

Tüik 6-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya (2013) verilerine göre 6-15 yaş arası çocukların cep telefonu kullanımına başlama yaşı 10'dur. Cep telefonu kullanım amaçları ise ilk

sırada %92,8 oranla konuşma bulunmakta, bunu %66,8 oran ile oyun oynamak takip etmektedir. 6-10 yaş arası cep telefonu kullanan çocukların %80'i ile 11-15 yaş arasındaki çocukların %62,9'u cep telefonlarından oyun oynadıklarını göstermektedir (Türkiye İstatistik Kurumu, 2013).

Tüik Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması (2019) verilerine göre Türkiye'de internet kullanımı 16 ve 74 yaş arası bireylerde 2018 yılında %72,9 iken 2019 yılında %75,3'e erişmiştir (Tüik, 2019).

We Are Social Digital 2020 raporuna göre Türkiye'de 16-64 yaş arası, internet erişimi için mobil cihazları kullanan kişilerin günde internette geçirdikleri ortalama süre 4 saat olarak dünya ortalaması üzerindedir. Aynı rapor, Türkiye'de 16-64 yaş arası internet kullanıcılarının günde ortalama 58 dakikasını oyun konsolu kullanarak geçirdiğini göstermektedir (We Are Social Digital, 2020).

Cinsiyet, Oyun ve Oyuncaklar

Cinsiyet (sex) ise, kadın ve erkeğin biyolojik farklılığına işaret etmektedir. Biyolojik farklılıklar her toplumda o toplumun bakışı ile kültürel olarak yorumlanıp değerlendirilir. Böylelikle hangi cinsiyetin nasıl davranacağına, gücü nasıl elinde bulunduracağına, küçüklüğünden yetişkinliğine kadar davranış kalıbının ne olacağı ile ilgili toplumsal beklentiler geliştirilirken bir yandan da toplum içerisinde toplumsal cinsiyet kaynaklı farklılıklar ve eşitsizlikler ortaya çıkmaktadır (Ecevit, 2003, s.83). Toplumsal cinsiyet (gender), ideoloji tarafından erkek ve kadının biyolojik farklılaşmasına yüklenen anlam ve değerler iken aynı zamanda kurumların sosyal çevre ile karşılıklı, iç içe geçmiş, karışık ilişkilerinin ortaya çıkardığı bir ürün olan, kültürel bir olgudur (Baloğlu ve Davutoğlu, 2009, s.74).

Öte yandan toplumsal bir kurum olan aile de rol paylaşımının ve toplumsal cinsiyete dayalı eşitsizliklerin yeniden üretildiği bir kurum olarak bilinmektedir (Güder ve Yıldız, 2016, s.440). Çocukların tercih ettiği oyunların cinsiyetlerine göre farklılık göstermesinin de toplumsal cinsiyet kavramı ile ilgili olduğu; oyun, oyun arkadaşı ve oyuncak tercihleri ile de cinsiyet rolü gelişimleri arasında güçlü bir bağ olduğu (Güder ve Alabay, 2016, s. 92) ve aynı zamanda onların toplumsal cinsiyet algılarının oluşmasında aile faktörünün oldukça önemli olduğu bilinmektedir (Güder ve Yıldız, 2016, s.440).

Cinsiyet farketmeksizin çocukların hayatları için önemli rolleri olan oyuncaklar, bilişsel becerilerini geliştirdiđi gibi diđer çocuklarla sosyal etkileşim kurmasını da sağlamaktadır. Ancak oyuncaklar da büyük ölçüde cinsiyetli durumdadır. Erkek ve kız çocuklarının oyuncakları cinsiyetlerine göre farklılık göstermektedir (Blakemore and Centers, 2005, s.619). Rheingold ve Cook (1975) bundan 45 yıl önce 1-6 yaş arası kız ve erkek çocuklarının odalarını gözlemledikleri araştırmalarında erkeklerin kızlara oranla daha çok taşıt (araba, tır, vagon vb.), hayvan, makine, askeri oyuncaklar ve spor materyallerine sahip olduklarını ve odalarının hayvan motifleri vb. ile dekore edildiđini ileri sürmüşlerdir. Erkek çocuklarının odalarındaki oyuncak bebekler, kovboy, Kızılderililer ve oyuncak askerlerden oluşmaktadır. Kız çocukların odalarında ise daha fazla oyuncak bebek, daha fazla kadın figürü görülmüştür. Odalarında bebek ve ev bakımı ile ilgili daha fazla nesneye rastlanmıştır. Kız çocuk odalarının dekorasyonlarında çiçek desenleri, dantel, saçak ve fırırların öne çıktığı gözlenmiştir (Rheingold and Cook, 1975, s.462).

Aynı araştırmada erkek çocuklarına kız çocuklarına sunulduğundan daha fazla çeşitlilik sağlandığı görülmüştür. Erkek çocuklarına makineler, askeri oyuncaklar, eğitim-sanat malzemeleri, uzaysal-zamansal nesnelere, spor malzemeleri, oyuncak hayvan ve taşıtlar sunulmuş iken, kız çocuklarına bebekler, bebek evleri, ev ve mutfak malzemeleri sunulmuştur (Rheingold and Cook, 1975, s.462).

Çiftçi ve Özgün (2010) yaptıkları araştırmada resim çizme, evcilik oyunu, bebekler ile oynama, oyuncak makyaj aletleri ile oynama vb. etkinliklerin daha çok kız çocukları tarafından tercih edildiđini, erkek çocuklarının ise güreşme, hırsız polis oyunları, arabacılık, tamircilik oynama, blok ve puzzle yapma gibi etkinliklere katılma eğiliminde olduklarını ortaya koymuşlardır (Çiftçi ve Özgün, 2011, s.2257-2258). Pilten ve Pilten (2013) çalışmalarında, kız çocuklarının evcilik oyununu, mutfak oyuncakları ve bebekler ile oynadıklarını, erkeklerin ise daha çok çeşitli taşıt oyuncakları, puzzle, silah ve top vb. oyuncakları oyunlarında kullandıklarını tespit etmişlerdir. Ayrıca Rheingold ve Cook (1975) da bir önceki çalışmaya paralellik gösterir biçimde erkek çocuklarının oyuncaklarında daha fazla çeşitliliğin hakim olduğunu ileri sürmüşlerdir (Pilten ve Pilten, 2013, s.26; Rheingold and Cook, 1975, s.462). Güven (2018) 2.,3.,4.,5.,6.,7. ve 8. sınıf öğrencileri ile yaptığı araştırmada 8. sınıf öğrencileri hariç,

arabanın erkekler; oyuncak bebeklerin ise kızlar tarafından tercih edildiğini ortaya koymaktadır (Güven, 2018, s.811).

Ayrıca Sezici ve Yiğit (2019), okul öncesi çocuklar üzerine yaptıkları araştırmada erkek çocuklarının itişli kakışlı oyunları kızlara göre daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşmışlardır. Araştırmaya göre erkek çocukları kızlara oranla daha fazla şiddet içeren oyunları tercih etmektedir (Sezici ve Yiğit, 2019, s.184).

Letranchant ve arkadaşları (2016) ise kız çocuklarının daha çok mutfak setleri ve oyuncak bebekler ile zaman geçirirken erkek çocuklarının uçak ve araba gibi taşıt oyuncaklarına yönelmekte olduğunu, WalMart ve Toys R Us gibi büyük şirketlerin cinsiyete özgü oyuncakları pazarlama stratejilerini azaltmayı kabul etmiş olsalar da bu durumun şirketlerin genel olarak yaşadığı bir zorluk olduğunu ileri sürmektedir. Oyuncakların pazarlanmasında kullanılan reklamlarda oyuncak bebek ve pembe renkli oyuncakların tanıtımında kız çocuklarının, araba ve mavi renkli oyuncakların tanıtımında ise erkek çocuklarının seçildiği düşünülmektedir. Bu reklamlar ise televizyon ve çeşitli medya araçları yolu ile yayılarak klişeleşmenin ilk adımı atılmaktadır. Kuzey ülkelerinde yapılan çalışmaların sonuçları, erkek çocuklarına hitap ettiği düşünülen reklamlarda silahlar %92, taşıtlar %78, bilim ile ilgili oyuncaklar %77 oranında sunulmaktadır. Bu oranlar kız çocukları için müzik ile ilgili oyuncaklar için %60 ve sanatsal oyuncaklar için %73'tür (Letranchant, Laure, Maureau, Trioux and Hota., 2016, s.2).

Alabay ve Güder (2014) 2014 yılının en çok seyredilen 49 oyuncak reklamını toplumsal cinsiyet bağlamında inceledikleri çalışmalarında, ele aldıkları oyuncak reklamlarının %77,6'sının cinsiyetçi niteliklere sahip olduğunu, %22,4'ünün ise cinsiyetçi kalıpyargılardan uzak olduğunu sonucuna ulaşmışlardır (Alabay ve Güder, 2014, s.5-6).

Sapsağlam (2018) okul öncesi çocuklarının oyun tercihleri üzerine yaptığı çalışmada 3 yaş çocuklarının evcilik, araba oyunlarını diğer yaş gruplarına göre daha fazla seçtikleri görülmektedir. Bu oyunların tercih edilmesinin nedeninin bu yaş grubunun dijital oyunlar ile alakalı yeterli tecrübeye sahip olmama durumu ile ilgili olduğu ileri sürülmüştür. Aynı araştırmada ilk çocukluk dönemlerinden başlayarak dijital aygıtlarla tanışan çocukların, oyun oynama ve eğlenme biçimlerinin de farklılaştığı ve yaşları büyüdükçe elektronik aygıtlarla oynanan oyunlara yöneldikleri

belirtilmektedir (Sapsađlam, 2018, s.1129-1130). Erboy ve Vural (2010)'ın 4. ve 5. sınıf öđrencileri ile yaptıkları arařtırmada ise, 5. sınıf öđrencilerinin 4. sınıf öđrencilerine göre bilgisayar üzerinden oyun oynamayı bırakmakta daha fazla zorluk çektiklerini ortaya koymaktadır (Erboy ve Vural, 2010, s.52). Teknolojide yařanan bař döndürücü geliřmeler neticesinde geleneksel bilgisayar uygulamalarının yerini mobil cihaz uygulamaları almaya bařlamıřtır. Mobil cihazlar sayesinde bu uygulamalara zaman mekan sınırlaması olmaksızın eriřilebilme imkanının yanında kullanıcıların ilgilerine özel birçok uygulama sunulabilmektedir (Özkoçak, 2016, s.108). Mobil uygulamalarla sosyal paylařım sitelerinde paylařım yapılabilen, çevrimiçi oyunlar oynanabilmekte, bankaya gitmeden bankacılık iřlemleri vb. gerçekleştirilebilmektedir (Bilgili, 2014, s.10). Tercih edilen uygulamaların bařında oyun uygulamaları gelmektedir. 2014 yılında telefonlarda en fazla zaman harcanan uygulamaların oyunlar olduđu belirtilmektedir (Mobilike, 2014, s.16).

Günümüzde artık her yař grubundan bireye hitap eden elektronik oyunlar, gündelik yařamın bir parçası haline gelmiř durumdadır (Keskin, řahin ve Yurdugül, 2017). Eđitim, Kültür ve Arařtırma Müdürlüđü'nün 2018 yılı eSpor Raporuna göre, Türkiye'de dijital oyunlardan elde edilen toplam gelir 878,8 milyon dolardır. Rapora göre Türkiye, dünyada dijital oyunlar piyasasında 18. Sırada yer almaktadır (ESpor Raporu, 2018: 49). 2019 Dijital Oyunlar Raporu'na göre Türkiye'de 30 milyona yakın insan bilgisayar, telefon ve konsollardan oyun oynamaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019, s.10).

Dijital Oyunlar ve Cinsiyet

Cinsiyet ve dijital oyunlar ile alakalı arařtırmalar incelendiđinde cinsiyetin, oyun oynama süresinin, oyun türü tercihlerinin belirleyicisi olarak ele alındıđı görülmektedir (Gökkaya ve Deniz, 2014; Pala ve Erdem, 2011; Irmak ve Erdoğan, 2016; Crawford, 2005; Bryce and Rutter, 2003). Fromme (2003) 1000'den fazla okul çocuđu ile ilgili yaptıđı arařtırmasında bu çocuklardan yalnızca %2.2'sinin hiç bir şekilde dijital oyun oynamamıř olduğunu, erkek çocuklarının %56'sının, kız çocuklarının ise %29'unun düzenli olarak dijital oyunlara katıldıđını ortaya koymuřtur (Fromme, 2003, s.8). Bununla birlikte dijital oyunlara katılım yalnızca gençlerle sınırlı

değildir. ESA (2019) verilerine göre ABD’de dijital oyun oynayan kadınların yaş ortalaması 34 iken, erkeklerin yaş ortalaması 32’dir. Dijital oyunlara katılan yetişkinlerin oyun oynarken %60’ının akıllı telefonları %52’sinin kişisel bilgisayarları kullandığı ileri sürülmektedir. Dijital oyunlara katılanların %46’sını kadınlar, %54’ünü ise erkek katılımcılar oluşturmaktadır (Entertainment Software Association, 2019).

Crawford (2006), üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı araştırmada kadınların erkek yaşlılarına oranla dijital oyun oynama olasılıklarının daha az olduğunu saptamıştır. Araştırma sonuçlarına göre, kadınlar erkeklere kıyasla dijital oyunlara daha az katılmaktadır (Crawford, 2005, s.266-268). Özellikle 80’lerde video oyunlarının büyük bir çoğunluğunun erkeklere yönelik olduğu belirtilmektedir (Colwell, Grady and Rhaiti, 1995, s.195; National Geographic Belgesel). Bu durum, piyasaya sürülen oyun türlerinin erkeklere yönelik olması şeklinde yorumlanmıştır. National Geographic’in 1980’lerin döneme damgasını vurmuş aygıtlarının ele alındığı belgeselinde kadın bir görüşmeci, Pacman’dan önce video oyunu diye bir şey olduğunu bilmediğini, video oyunlarının tam anlamı ile bir erkek dünyası olduğunu ifade etmektedir. Pacman ile birlikte video oyunlarında kadınların daha görünür olmaya başladığı ve talep doğrultusunda cinsiyeti kadın olan Ms. Pacman’ın piyasaya sürüldüğü belirtilmektedir. Kadınlar, Ms. Pacman oyunu ile dijital oyun dünyası içinde yer edinmeye başlamış olsalar da (NatGeo Belgesel) dijital oyunlar çoğunlukla erkeklerin egemenliğinde olan bir alan olarak görülmeye devam etmektedir (Cassell and Jenkins, 1998, s.35).

Oyunlar genellikle erkek karakterler üzerinden erkek temaları ile ilerlemekte ve kadın karakterlerden çoğunlukla yoksundur. Oyunlardaki kadın karakterlerin mevcudiyeti durumunda ise bu kadın karakterlerin oyunlarda çoğunlukla cinselleştirildiği ya da görece pasif olduğu biçiminde tasvir edilmektedir (Bryce and Rutter, 2003, s.6; Kafai, 1996, s.14). Toplumsal cinsiyetin inşasına yönelik temel bir örnek sunan dijital oyunlarda kadınlar, kurtarılması gerektiği zamanlar dışında, oyunlarda nadiren görülmektedir (Cassell and Jenkins, 1998, s.7). Provenzo (1991) yüzlerce arcade oyunu incelediği çalışmasında bu oyunların %92’sinin hiçbir şekilde kadın rolü içermediğini, kalan %8’lik oranın %6’sının tehlike altında olan kadınlardan oluştuğunu, geriye kalan %2’lik kısımda ise oyun içinde aktif rol oynayan kadınlar olduğunu ortaya koymaktadır. Ancak

bu aktif rolleri oynayan kadın temsilleri Ms. Pacman ve Mama Kangaroo gibi insan olmayan figürlerdir (Provenzo, 1991 akt. Cassell and Jenkins, 1998, s.7).

Günümüze yaklaştıkça dijital oyunların doğasında meydana gelen teknolojik ve kültürel deđişiklikler ile birlikte birçok dijital oyunun tema ve içerikleri daha az cinsiyetli hale gelmiş ve oyun içi kadın karakterlerde artış, erkek egemen temalarda azalma olmuştur (Bryce and Rutter, 2003, s.9). Bu deđişimlere paralel olarak dijital oyunlara katılan kadın sayısında da artış olduđu görülebilmektedir. ESA'nın 2006 ve 2019 yılı verileri karşılaştırıldığında 2006 yılında ABD'de dijital oyunlara katılanların %38'lik kısmını oluşturan kadınların oranı (ESA, 2006, s.3) 2019 yılında %46'ya yükselmiştir (ESA, 2019, s.7). Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2019)'na göre ise dijital oyun oynayanların %42,8'ini kadınlar %57,2'sini ise erkekler oluşturmaktadır (Gaming In Turkey, 2019, s.43).

Dijital oyun tercihlerini ve sürelerini etkileyen deđişkenlerden biri olarak ele alınan cinsiyet (Prensky, 2001 akt. Pala ve Erdem, 2011: 55) literatürümüzde kişilerin oyunları tercih etme sebepleri ve oyun türlerinin belirleyici deđişkeni olarak ele alınmıştır (Duman ve Temel, 2011, s. 279; Durdu, Hotomarođlu ve Çađiltay, 2005; İnal ve Çađiltay, 2005, s.7-8).

Erkek çocuklarının dijital oyunlara kız çocuklarından daha fazla zaman harcadığı ileri sürülmektedir (Funk, 1993, s.89; Roberts, Foehr, Rideout and Brodie, 1999, s.48; Subrahmanyam, Greenfield, Kraut, Gross, 2001, s.10). Bilgisayar oyunları erkekler arasında popüler olma özelliđini göstermeye devam etmektedir (Crawford, 2005, s.267; Subrahmanyam et al., 2001, s.12). Ankara Kalkınma Ajansı'nın Dijital Oyun Sektörü Raporu (2016) 'na göre de dijital oyunlara dahil olan toplan kitlenin çođunluđunu erkekler oluşturmaktadır.

Cassell ve Jenkins (1998) ve Bryce ve Rutter (2003), kadınların dijital oyunlardaki azlıđına ilişkin çeşitli açıklamalar sunmaktadır. İlk olarak kadınların serbest zaman aktivite seçimlerinin erkeklere oranla nispeten daha kısıtlı olduđunu ve olmaya devam ettiđi görülmektedir (Deem, 1982, s.44-45; Shaw, 1994, s.18; Wearing, 1998, s.177-178). Ekonomik kısıtlanmışlıklar, ev ve çocuk bakımı gibi işlerin kadınlara yüklenişi, sınırlı serbest zaman süreleri vb. gibi birçok faktör bu durumun başlıca nedenlerini oluşturmaktadır (Crawford, 2005, s. 260). Ayrıca teknolojiye erişim olanađının da kız çocuklarının aleyhine eşitsiz olduđu ileri sürülmektedir. Birçok

çalışma, okullarda bilgisayar teknolojilerinde erkeklerin egemenliği olduğunu ve ilerleyen yıllarda bilgisayarların çoğunlukla erkeklerin iş veya eğlence araçları olarak görüldüğünü ve bu nedenle de kadınlar arasında popülerlik kazanmadığını göstermektedir (Greenfield, 1996, s. 7; Kiesler, Sproull and Eccles, 1985, s.452). Armstrong (2016) 'un belirttiğine göre kadınlar ABD'deki işgücünün %45'ini oluşturmalarına rağmen ileri teknoloji ve bilgi işlem endüstrisinde çalışan kadınların oranı %26'dır (Armstrong, 2016, s.106). Kinder (1991), dijital oyunların erkek ilgi alanları etrafında oluşturulduğunu ve öncelikle erkek izleyicilerin ilgisini kazanmak için tasarlandığını ileri sürmektedir (Kinder, 1991, s.209-210).

Öte yandan alanyazında cinsiyete göre dijital oyun türü tercihlerinin de farklılaştığını gösteren çalışmalar da bulunmaktadır. Can (2003) çalışmasında kız ve erkek çocuklarının dijital oyun türü tercihlerine yönelik yapılan araştırmaları tablolastırarak özetlemiş, cinsiyetin dijital oyun türü tercihlerinin önemli bir belirleyicisi olduğuna işaret etmektedir (Can, 2003, s.35).

Tablo 2. Kız ve Erkeklerin Dijital Oyun Tercihleri ile Alakalı Yapılan Çalışmalar (Can, 2003, s.35).

Kızlar	Erkekler	Kaynaklar
Gerçekçi tema ve roller	Fantastik tema ve roller	(Subrahmanyam vd., 2001; Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
Gerçekliği az olan fanteziler	Gerçekçi insan vahşeti	(Buchman ve Funk, 1996; Funk, 2001)
Vahşi olmayan oyunlar	Vahşi oyunlar	(Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
İlişki	Rekabet	(Prensky, 2001: 140; Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
Beraberlik	Rekabet	(Prensky, 2001: 140; Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)
Yapıcı oyunlar	Yıkıcı oyunlar	(Gorritz ve Medina, 2000)
Düşündürücü oyunlar	Eğlendiren, heyecanlandıran ve iyi grafikleri olan oyunlar	(Yelland ve Lloyd, 2001)
Eğlenceli oyunlar	Spor oyunları	(Buchman ve Funk, 1996; Funk, 2001)
Az sayıda oyunculu oyunlar	Çok oyunculu oyunlar	(Subrahmanyam ve Greenfield, 1999)

Can (2003)'ün oluşturduğu tablo incelendiğinde erkeklerin vahşi, rekabet ve şiddet içeren oyun türlerini tercih ettiği, kızların ise şiddet

içermeyen ve vahşet içermeyen oyunları tercih ettiği görülmektedir. Pala ve Erdem (2011) dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedenlerini demografik bilgiler ile inceledikleri çalışmalarında cinsiyet ile dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Erkekler gerçek ve tüm zamanları kapsayan oyunları oynama konusunda ayırım yapmazken heyecanlı, görsel kalitesi yüksek, gerçek yaşama yakın, stratejik planlama yapabilecekleri oyun tercih ederken; kızlar daha çok gerçek zamanlı ve heyecan veren oyunları tercih etmektedir. Ayrıca erkelerden farklı olarak zihinsel beceri gerektiren, tek kişilik ve kişiselleştirebildikleri tercih etmişlerdir ve strateji oyunlarını hiç tercih etmemişlerdir (Pala ve Erdem, 2011, s.66).

Tablo 3. Kız ve erkeklerin oyun tercihleri (Pala ve Erdem, 2011: 66).

Kızlar	Erkekler
Gerçek zamanlı oyunlar	Gerçek ve tüm zamanlı oyunlar
Heyecanlı	Heyecanlı
Zihinsel beceri gerektiren oyunlar	Stratejik planlama yapabilecekleri oyunlar
Tek kişilik ve kişiselleştirebilecekleri oyunlar	Spor

Taylan, Topal ve Ayas (2018)'in lise öğrencileri üzerinde yaptıkları araştırma, erkek öğrencilerin %90'ının kız öğrencilerin ise %52'sinin dijital oyun oynadığını ve erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla şiddet içeren türde oyunlara katıldıklarını göstermektedir (Taylan, Topal ve Ayas, 2018, s, 66). Benzer biçimde Karahisar (2014)'in yaptığı araştırmaya göre erkek çocukları savaş, macera, saldırganlık ve kavga içeren oyunları tercih ederlerken, kız çocukları daha çok eğitsel oyunları tercih etmektedir. Ayrıca erkekler kızlara oranla internette daha fazla oyun oynamaktadırlar (Karahisar, 2014, s.92).

Sonuç

Bu çalışmada görülmektedir ki farklı amaçlar doğrultusunda oynanan oyunlar her geçen gün yeni bir nitelik kazanmaktadır. Örneğin oyunlar, 1990 ve 2000'lerin başında cep telefonlarında sadece skor ve seviye geçme amaçlı tek formatta bir yılan ile oynanan "Snake" gibi oyunlardan karakter seçilebilen gerçek kişilerin dijital ortamda birbirleri ile rekabet halinde

olduğu ve büyük turnuvalar düzenlenen PUBG gibi oyunlara dönüşmüştür.

Teknolojik gelişmelerin dijital oyunlar üzerindeki etkisi 21.yüzyılın başından itibaren artmakta ve son yıllarda da bu etki doğrultusunda dünya genelindeki birçok spor kulübü elektronik spor ile ilgili çeşitli yatırımlar gerçekleştirmektedir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017 s.43). Toplumun birçok kesiminin ilgisini çekmeyi başarmış dijital oyunlar birçok yaş grubundan ve cinsiyetten kişiler tarafından da deneyimlenmeye devam etmektedir.

Cinsiyet ve dijital oyunlar üzerine yapılan araştırmalar incelendiğinde ise bu iki kavram arasında anlamlı bir ilişki olduğu açıktır. Günümüzden kırk beş yıl önce Rheingold ve Cook (1975)'un erkek ve kız çocuklarının oyuncak tercihi ve ailelerin çocuk odalarındaki dekorasyonları üzerine yaptığı araştırmada oyuncak tercihlerinin ve çocuk odası dekorasyonlarının cinsiyet kapsamında farklılık gösterdiğini aynı şekilde günümüzden yirmi dokuz yıl önce de, Cassell ve Jenkins (1998)'in aktardığına göre Provenzo (1991) yüzlerce arcade oyununu araştırdığı çalışmasında oyunların %92'sinin erkek karakterler barındırdığı sonucuna ulaşmıştır. Günümüze yaklaşıldığında ise Ankara Kalkınma Ajansı'nın Dijital Oyun Sektörü Raporu (2016)'na göre dijital oyunlardaki kitlenin çoğunluğunu erkekler oluşturmaktadır. Farklı zamanlarda yapılan bu araştırmaların sonuçlarına göre gerek geleneksel oyuncakların gerekse de dijital oyunların cinsiyet kapsamında benzer tarafın lehine işlemesi toplumsal cinsiyet rollerinin her defasında yeniden üretildiğini göstermektedir.

Kadınların serbest zaman aktivitelerinde bulunma girişiminde ya da esnasında birçok sınırlandırma ile karşı karşıya olması toplumdaki sosyal statü eşitsizliğinin yanında kadın ve erkeklerin serbest zaman etkiliklerinin sayısı ve içeriğine de yansımaktadır. Bu sınırlandırmanın ise daha çok gelişmemiş ülkelerde belirgin bir şekilde görüldüğü bilinmektedir. Konu ile ilgili birçok çalışma da kadının, toplumsal yapının kadınlara attettiği sorumluluklar sebebiyle kadınların serbest zaman aktivitelerine erkeklere oranla daha az katılma olanağına sahip olduğunu göstermekte (Russell, 2009, akt., Görgülü, 2019 s.13) ve çok küçük yaşlardan itibaren kullanılan oyuncaklarda bile cinsiyetin oyun ve oyuncak türlerinin seçiminde belirleyici bir etkisi olduğunu, konu ile ilgili yapılan

arařtırmaların sonuçları gözler önüne sermektedir. Çok küçük yařlardan itibaren aile aracılıđı ile çocuklara kazandırılan toplumsal cinsiyet rolleri, çizgi filmler, reklamlar, oyun ve oyuncaklarla pekiřtirilmektedir. Nitekim oyuncak ve dijital oyun üreticilerinin de bu dođrultuda hareket ettiđi görölmekte ayrıca çalıřmamızda verilen örneklerden yola çıkıldıđında reklamlarda da benzer şekilde kız ve erkek çocukların ileride nasıl bir birey olacaklarına dair mesajlar da oyun-oyuncak tanıtımında renklerin kullanımı gibi birçok gösterge ile ebeveyn ve çocuklara ařılanmaktadır.

Öte yandan bilgisayar çağında teknolojik ilerlemenin gerisinde kalmak istemeyen deđiřim ve geliřime adapte olan birçok ÷lke dijital oyunların mega bir sektör haline geldiđinin bilincindedir. Bu sektörün tüm dünyada ve ÷lkemizde büyüyerek etkisini daha çok artıracak bir duruma gelmesi ise kaçınılmazdır. Alanın gerisinde kalmamak ve deđiřen dünyaya ayak uydurabilmek adına alan ile ilgili daha fazla bilgilendirici ve yararlı çalıřma yapmanın da fayda sađlayacađı görüřündeyiz.

EXTENDED ABSTRACT

Digital Games as a Leisure Time Activity and Gender

*

Ümmü Arda- Rabia Kaya- Veli Ozan Çakır

İstanbul University-Cerrahpaşa – Nişantaşı University – Alanya Alaaddin Keykubat University

The game, which contributes positively to the skills and intelligence development of individuals from early ages to the later stages of life, not only helps people have a good time, but also allows them to have fun. The play has existed with its own meanings from the past to the present, and has also assumed the role of transferring culture to the next periods. On the other hand, the relationship of the game with gender has often differed in terms of the form or purpose of the games since ancient times. With the modernization, the game became widespread and entered into a transformation. Both the shortening of working hours and the irreversible inclusion of technological devices in daily life have caused great changes in the gaming habits of individuals. Today, the game is both an enjoyable and entertaining tool within the scope of recreational sports and a business that has the potential to generate economic income within the scope of elite sports.

Increasing demands for games that allow individuals to spend their leisure times in entertainment encourage large-scale investments in this field. The PacMan, which took the whole world by storm in the 1980s, has increased its influence day by day by adding the concept of digital game to its structure after dragging the masses after it. Digital games continue to exist in the form of mega organizations within the scope of esports today. Today, most countries have an esports federation. However, it seems that besides all these developments as in classical games and toys, the games preferred by the genders differ in the digital games.

Sex refers to the biological difference between men and women. Biological differences are culturally interpreted and evaluated in every society. Thus, social expectations are developed regarding which gender will behave how, and what the behavior pattern will be from childhood to adulthood. In this way, gender-based differences and inequalities emerge in society.

Gender is the meaning and values attributed to the biological differentiation of men and women by ideology. Gender is also a cultural phenomenon, which is the product of the mutual, intertwined and mixed relations of institutions with the social environment. The concept of gender also manifests itself in the selection of games and toys preferred by individuals. There is a strong link between the game, playmate and toy preferences of individuals and their gender role development. When the researches in the literature are examined, it is seen that gender, playing time and game type are considered as the determinant of preferences.

Digital games, which were previously considered a male-dominated field, are among the activities that many women are involved in today. Digital games, which have managed to attract the attention of many segments of society, continue to be experienced by people of many age groups and genders. However, it is still possible to clearly see the traces of gender in the digital game environment. The majority of the audience in digital games is men. It is claimed that the majority of video games in the 1980s were for men and the effect of this point of view still continues. It is also claimed that women are less likely to play digital games than their male peers.

The games generally proceed with male themes through male characters. The results of the studies carried out also support this observation. It is further argued that digital games are created around male interests and are primarily designed to gain the attention of male audiences.

Gender is also an important determinant of digital game genre preferences. While girls prefer games with more realistic themes and roles, boys prefer games with more fantastic themes. Compared to girls, it is argued that boys tend to engage in more violent and competitive destructive games. On the other hand, girls prefer non-competitive, entertaining and non-violent games.

In this study, it is seen that the games played for different purposes gain a new quality day by day. For example, in the 1990s and early 2000s, games such as "Snake", which is played with a snake in a single format for the purpose of scoring and leveling on mobile phones, turned into games such as PUBG, where real people who can choose characters from each other in competition with each other in the digital environment and big tournaments are held.

Gender roles, which are brought to children through the family from a very young age, are reinforced with cartoons, advertisements, games and toys. In addition, toy and digital game manufacturers act in this direction. Similarly, in advertisements, messages about how girls and boys will become individuals in the future are instilled in parents and children with many indicators such as the use of colors in the promotion of games and toys.

Kaynakça/References

- Abt, C. C. (1987). *Serious games*. New York: University Press of America.
- Akgöl, O. (2019). Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye'de espor yapılması üzerine bir inceleme. *TRT Akademi*. 4(8) 206-225.
- Akgül, H. ve Öztürk, C. (2004). Oyun ve oyuncuğun tarihsel gelişimi. *Çocuk Forumu*. 7(1), 53-58.
- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Alabay, E. ve Güder, S. Y. (2014). Oyuncak reklamlarının mesajı: "Bana cinsiyetini söyle, sana oyuncuğunu söyleyeyim..." *Akdeniz Üniversitesi I. Dil, Kültür ve Edebiyat Çalıştayı*, Antalya, 1-16.
- Altuntaş, B. ve Karaarslan, M. (2017). *Kullanıcıların mobil oyun tercihinde etkili olan faktör düzeylerinin önemini belirlenmesi*. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, 19, 277-298. Doi: <https://doi.org/10.18092-ulikidince.321570>
- And, M. (2012). *Oyun ve bügü: Türk kültüründe oyun kavramı* (3. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Yayınları.
- Ankara Kalkınma Ajansı (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf> (Erişim Tarihi: 24.04.2020).
- Armstrong, N.S. (2016). Leveling the playing field: gender inclusive design for single and multiplayer computer role-playing games. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Nova Southeastern University, College of Engineering and Computing, Florida.
- Baloğlu, B. ve Davutoğlu, A. (2009). *Sporun değişen yüzü*. (2. Baskı) İstanbul: Derin Yayınları.

- Bilgili, M. İ. (2014). *Adaptif bağlam bilinçli mobil uygulama geliştirme*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Bilişim Enstitüsü, Ankara.
- Blakemore, J. E. O. and Centers, R. E. (2005). Characteristics of boys' and girls' toys. *Sex Roles*, 53(9-10), 619-633. Doi: <https://doi.org/10.1007/s11199-005-7729-0>
- Bryce, J. and Rutter, J. (2003). The gendering of computer gaming: experience and space. *Lsa Publication*, 79, 3-22.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. (M. Barash, Çev.) Chicago: University of Illinois Press. (Orijinal Eserin Yayın Tarihi 1958).
- Can, G. (2003). *Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Middle East Technical University, Ankara.
- Cassell, J. and Jenkins, H. (1998). Chess for girls: Feminisms and computer games. J. Cassell and H. Jenkins (Der.), *From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games*, içinde (s. 2-45). London: MIT Press 2-45.
- Colwell, J., Grady, C. and Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Communication and Applied Social Psychology*, 5(3),195-206.Doi: <https://doi.org/10.1002/casp.2450050308>
- Crawford, G. (2005). Digital gaming, sport and gender. *Leisure Studies*, 24(3),259-270. Doi: <http://dx.doi.org/10.1080/0261436042000290-317>
- Çiftçi, A. M. and Özgün, Ö. (2011). Okul öncesi dönemdeki çocukların oyuncak tercihlerinin ve akran etkileşimlerinin ebeveyn cinsiyet rolleri algısı bağlamında incelenmesi. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 6(3), 2246-2261.
- Deem, R. (1982). Women, leisure and in equality. *Leisure Studies*, 1, 29-46. Doi: <https://doi.org/10.1080/02614368200390031>
- Demirci, A. (2014). Literatür taraması. Y. Arı ve İ. Kaya (Der.), *Coğrafya Araştırma Yöntemleri*, içinde (s.73-107). Balıkesir: Coğrafyacılar Derneđi.
- Dijital Dünyada Rekabet, eSpor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı (2017). *Sonuç Raporu* 7 Mayıs 2020 tarihinde <https://www.guvenliweb.org.tr/-dosya/GCSvB.pdf> adresinden erişildi.
- Duman, G. ve Temel, F. (2011). Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri'nde anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1) , 279-298.

- Durdu, P. Hotomaroğlu, A. ve Çağiltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Ecevit, Y. (2003). Toplumsal cinsiyet ile yoksulluk ilişkisi nasıl kurulabilir? Bu ilişki nasıl çalışılabilir?. *Cumhuriyet Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, sayı 24(4), 83-88, Özel Eki.
- Eğitim, Kültür ve Araştırma Müdürlüğü (2018). E-Spor Raporu. *Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni: Yeni Ne Var? Sayı:5*
- Erboy, E. ve Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Ercansungur, D.O. ve Canbaz, E. (2019). Roger Caillois ve Agôn: Dijital oyun- dan e-spor'a, 1. *Uluslararası Oyun Kongresi Bildiri Kitabı*, 203-212.
- ESA (2006). Essential facts about the computerand video game industry. 19 Nisan 2020 tarihinde <https://library.princeton.edu/sites/-default/files/2006.pdf> adresinden erişildi.
- ESA (2019). Essential facts about the computerand video game industry. 17 Nisan 2020 tarihinde https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf adresinden erişildi.
- Esentaş, M., Güzel, P. ve Vural, M. (2018). Popüler kültürde rekreatif bir etkinlik olarak dijital sporlar. *Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1), 71-79.
- Fox D. and Verhovsek, R. (2002). *Micro java game development*. Boston: Addison Wesley.
- Fromme, J. (2003) Computer games as a part of children's culture. *Game Studies*, 3(1), 2-23.
- Funk, J. (1993). Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, 2, 86-89. Doi: <https://doi.org/10.1177/000992289303200205>
- Gaming In Turkey (2019). Türkiye oyun sektörü raporu. 19 Nisan 2020 tarihinde <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf> adresinden erişildi.
- Gökkaya, Z. ve Deniz, L. (2014). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri Marmara Üniversitesi örneği. *The Journal of Academic Social Sciences*, 2(6), 58-73. Doi: <https://doi.org/10.16992/asos.332>

- Görgülü, T. (2019). Kadınların serbest zaman etkinliklerini deęerlendirme biçimleri üzerine nitel bir çalıřma. (Yayımlanmamıř Yüksek Lisans). Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Manisa.
- Greenfield, P. M. (1996) Video games as cultural artifacts, special issue: effects of interactive environment technologies on development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1),3–12. Doi: [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90003-5](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90003-5)
- Güder, Y. S. ve Alabay, E. (2016). 3-6 yař arasındaki çocukların oyuncak tercihlerinin toplumsal cinsiyet baęlamında incelenmesi. *Ahi Evren Üniversitesi Kırřehir Eđitim Fakültesi Dergisi*, 2(17), 91-111.
- Güder, Y. S. ve Güler Yıldız, T. (2016). Okul öncesi dönemdeki çocukların toplumsal cinsiyet algılarında ailenin rolü. *Hacettepe Üniversitesi Eđitim Fakültesi Dergisi*, 31(2), 424-466. Doi: 10.16986/HUJE.2016016429
- Güneř, G., Tuęrul, B., Ertürk, G. ve Altınkaynak, Ö. ř. (2014). Oyunun üç kuřaktaki deęiřimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16. Doi: <https://doi.org/10.9761/JASSS2388>
- Güven, S. (2018). Çocukların oyun tercihleri üzerine bir çalıřma. *Turkish Studies*, 13(27), 795-813. Doi: <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.14335>
- Güvenli İnternet Merkezi Dijital Oyunlar Raporu. (2019). 16 Nisan 2020 tarihinde <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> adresinden eriřildi.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal iřlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eserin yayın tarihi 1938).
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç eriřkinlerde dijital oyun baęımlılıđı: Güncel bir bakıř. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. Doi: 10.5080/u13407
- İnal, Y. ve Çaęultay, K. (2005). İlköđretim öđrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eđitimde Yeni Yönelimler II. Eđitimde Oyun Sempozyumu*, 14 Mayıs 2005.
- Kafai, Y.B. (1996) Electronic play worlds: gender differences in children's construction of video games. Y.B. Kafai and M. Resnick (Der.). *Constructionism in Practice: Designing, Thinking, and Learning in a Digital World* içinde 25–38. NJ: Ablex, Mahwah.

- Karahisar, T. (2014). İnternette çocukları bekleyen riskler ve medya okuryazarlığı. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4(4), 82-95.
- Kemiksiz, R. C. (2019). *Çevrimiçi bağımlılığın habitatu: Çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Keskin, S., Şahin, M. ve Yurdugül, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyun ve oyuncu etkileşiminin cinsiyete dayalı olarak incelenmesi. *11. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu (ICITS 2017)*, Malatya, Türkiye.
- Kiesler, S., Sproull, L. and Eccles, J. (1985) Pool halls, chips and war games: women in the culture of computing. *Psychology of Women Quarterly*, 4, 451-462. Doi: <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1985.tb00895.x>
- Kinder, M. (1991) *Playing with power in movies, television and video games: from muppet babies to teenage mutant ninja turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2), 1-12.. <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- Letranchant, C., Laure, J., Maureau, G., Trioux, L. and Hota, M. (2016). The societal impact of children genderization in advertisement. *IESEG Working Paper Series 2016-MKT-08*. https://www.ieseg.fr/wp-content/uploads/2012/03/2016-MKT-08_Hota.pdf
- Mobilike. (2014).17 Nisan 2020 tarihinde <https://www.slideshare.net/webrazzi/mobilike-madreport-2014-2-ceyrek> adresinden erişildi.
- National Geographic 80'ler Müthiş Aygıtlar Belgeseli, 18 Nisan 2020 tarihinde https://www.youtube.com/watch?v=i33uu3_1Ipo adresinden erişildi.
- Nick, T. (2014, Kasım 16). This was the World's first cellphone with a game loaded on it. 8 Mayıs 2020 tarihinde https://www.phonearena.com/news/This-was-the-worlds-first-cell-phone-with-a-game-loaded-on-it_id62920 adresinden erişildi.
- Onur, B. (1992). *Oyuncaklı dünya*. Ankara: V Yayınları.
- Özkoçak, Y. (2016). Türkiye'de akıllı telefon kullanıcılarının oyalanma amaçlı tercih ettikleri mobil uygulamalar. *Global Media Journal TR Edition*, 6 (12), 106-130.

- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 12(2), 53-71.
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul çađı çocuklarının oyuna ilişkin algılarının değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31. Doi: <https://doi.org/10.17860/efd.99917>
- Rheingold, H. L. and Cook, K. V. (1975). The contents of boys' and girls' rooms as an index of parents' behavior. *Child Development*, 46, 459-463. Doi: <https://doi.org/10.2307/1128142>
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. J., and Brodie, M. (1999). *Kids and media at the new millennium: A comprehensive national analysis of children's media use*. Menlo Park, CA: A Kaiser Family Foundation Report.
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Sapsađlam, Ö. (2018). Okul Öncesi dönem çocuklarının deđişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Sezici, E. ve Yiđit, D. (2019). Okul öncesi çocukların oyuncak tercihleri, oyun davranışları ve sosyal duygusal uyumu arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. *Hemşirelik Akademik Araştırma Dergisi*, 5, 178-187. Doi: 10.5222/jaren.2019.07088
- Shaw, S. M. (1994) Gender, leisure and constraint: towards a frame work for analysis of women's leisure. *Journal of Leisure Research*, 26, 8-22. Doi: <https://doi.org/10.1080/00222216.1994.11969941>
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R. and Gross, B. (2001). The impact of computer use on children's and adolescents' development. *Applied Developmental Psychology*, 22, 7-30. Doi: [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(00\)00063-0](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(00)00063-0)
- Şentuna, B. (2013). *Boş zamanlar sosyolojisi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Yayını.
- Taylan, H. H., Topal, M. ve Ayas, T. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyber bullying*, 5(1), 53-68.
- Toker, C. (2015, Nisan 29). Dünyada eSpor. 4 Nisan 2020 tarihinde <https://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor> adresinden erişildi.

- TÜİK. (2013). 0-6 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. 14 Nisan 2020 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaber-Bultenleri.do?id=15866> adresinden erişilmiştir.
- TÜİK. (2019). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. 14 Nisan 2020 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaber-Bultenleri.do?id=30574> adresinden erişilmiştir.
- Üçüncüoğlu, M. ve Çakır, V. O. (2017). Modern spor kulüplerinin espor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- We are Social Digital. (2020). 14 Nisan 2020 tarihinde <https://wearesocial.com/digital-2020> adresinden erişilmiştir.
- Wearing, B. (1998) *Leisure and feminist theory*. London: Sage.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10.bs.) Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, E. ve Çağiltay K. (2004). "Elektronik oyunlar ve Türkiye." *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*, Ankara.

Kaynakça Bilgisi / Citation Information

Arda, Ü., Kaya, R., ve Çakır, V. O. (2021). Serbest zaman etkinliği olarak dijital oyunlar ve toplumsal cinsiyet. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 17(38), 5791-5818. DOI:10.26466//opus-748560