

Dijital Bağımlılığın ve Dijital Oyunların Toplumsal Cinsiyet Perspektifi ile İncelenmesi

A Gender Perspective on Digital Addiction and Digital Games

Okan Vardar*

Öz: Son yıllarda teknolojinin ve internetin hayatlarımızda daha fazla yer alması ile dijital bağımlılık kavramı ortaya çıkmıştır. Özellikle çocuklar ve ergenler, dijital bağımlılığın bir türü olan dijital oyun bağımlılığında oransal anlamda ön sıralarda yer almaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, ciddi boyutlara ulaştığından Dünya Sağlık Örgütü tarafından Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasında oyun bozukluğu adı verilen bir ruhsal sağlık problemi tanımlanmıştır. Bireyde dijital bağımlılık ve özellikle de dijital oyun bağımlılığı meydana gelirken toplumsal cinsiyetin bu süreci şekillendirdiği dikkati çekmektedir. Cinsiyet, evrensel olan, genetik ve anatomik nitelikleri ifade eden bir kavramdır. Toplumsal cinsiyet ise bir toplumun ve ona bağlı kültürün kadın veya erkek olmaya yüklediği anlam ve beklentilerdir. Toplumsal cinsiyet rollerinin etkisiyle erkek çocukların daha çok şiddet, savaş, aksiyon, macera, rekabet, strateji, spor içeren oyunlara; kızların vahşi olmayan, sosyal etkileşim içeren, düşündürücü, yapıcı, gerçekçi oyunlara ilgi duyması beklenmektedir. Bu tür beklentiler ile birlikte toplumsal cinsiyet rolleri dijital oyunlar tarafından da pekiştirilerek yeniden üretilmekte, çocukların ve ergenlerin bilinçaltına yerleşen algılar haline gelmektedir.

Anahtar Kavramlar: Teknoloji, Dijital Bağımlılık, Dijital Oyun Bağımlılığı, Cinsiyet, Toplumsal Cinsiyet.

Abstract: In recent years, the concept of digital addiction has emerged with the fact that technology and the internet have become more involved in our lives. Especially children and adolescents are at the forefront of digital game addiction, which is a type of digital addiction. Since digital game addiction has reached serious dimensions, it has been officially defined as a mental health problem by the World Health Organization under the name of game disorder in the International Classification of Diseases. It is noteworthy that while digital addiction and especially digital game addiction emerges in the individual, gender shapes this process. Sex is a universal concept expressing genetic and anatomical qualities. Gender, on the other hand, is the meaning and expectations that a society and its culture attach to being a man or a woman. With the effect of gender roles, it is expected that boys will be more interested in games that include violence, war, action, adventure, competition, strategy and sports; It is expected that girls will be interested

* Öğr. Gör., Pamukkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, okan192192@outlook.com,
ORCID: 0000-0001-8670-3302.

in non-violent, social interaction, thought-provoking, constructive, realistic games. Along with such expectations, gender roles are reinforced and reproduced by digital games, and they become perceptions embedded in the subconscious of children and adolescents.

Keywords: Technology, Digital Addiction, Digital Game Addiction, Sex, Gender.

Summary

One of the most important changes in the 21st century Earth is the rapid development of technology. With this improvement, technological devices such as phones, computers, tablets have managed to enter the lives of almost every individual and have become an integral part of our lives. The use of the internet with technological devices by almost everyone, especially children and adolescents, can become addictive in some individuals in a short time. This addiction; technology addiction, internet addiction, internet use disorder or internet addiction disorder emerges as a new phenomenon called differently.

The aim of this review is to examine the gender aspect of digital addiction, especially in the digital game world. According to statistics, it is striking that the number of internet, social media, computer and mobile phone users increased in 2019 compared to the previous year. In the latest updated report, it was reported that there were 4.38 billion internet (56% of the world population), 3.48 billion social media (45% of the world population), 5.11 billion mobile phone (67% of the world population) users for 2019. The “digital addiction” in Turkey is above the world average. According to 2019 data, in our country of 82.4 million; 72% of the population are internet users, 63% are social media users. When talking about digital addiction, it would be appropriate to refer to the digital games that are driving large masses around the world. According to the World Health Organization, digital game addiction; it is characterized by increasing the priority given to playing games, where the game takes priority over other interests and daily activities over other activities and continues to play despite the occurrence or increase of negative consequences. On the other hand, digital game addiction varies across the sexes Compared to women, men are more likely to develop digital game addiction.

Sex is a universal concept expressing genetic and anatomical qualities. Gender, on the other hand, is the meaning and expectations that a society and its culture attach to being a man or a woman. According to many societies a man can make his decisions on his own, he is dominant, independent, serious, macho, aggressive, active, unexcited, emotionless while a woman is affectionate, emotional, attractive, sexy, talkative, dependent, weak, coward and obedient. The digital world, which has become an “addiction” day by day for individuals of all ages, especially

for children and adolescents, is shaped by gender which are the characteristics or roles attributed to sexes.

It has been reported that women mostly use the internet for social media, while men mostly play online games. With the digitalizing world, it is not so possible to find children playing on the streets anymore. Instead, children and adolescents spend most of their time playing games on devices such as phones, computers, tablets.

When we think of a toy for girls in everyday life, the first thing that comes to mind is make-up sets with pink colors, dolls, model houses or toy kitchen utensils, while toy cars, weapons or heroes dominated by blue tones are seen as "suitable" for boys. This situation is a consequence of gender. The sexist structure in real life also come to the fore in the digital world. Even in simple games that can be played on web pages, it is possible to find examples of games that point to sexist discrimination with titles such as "girl" and "boy" games on hundreds of websites. While boys prefer games that include violence, war, action, adventure, competition, strategy, and sports, girls tend to play games that are not wild, involve social interaction, suggestive, constructive and realistic. With the preference of such classifications, gender roles are reinforced and reproduced by digital games, and they become perceptions placed in the subconsciousness of children and adolescents.

As a result, the gendered perspective of the digital world is unwittingly penetrated into minds. While gender roles or stereotypes cannot be removed from daily lives yet the concept of gender is reinforced with sexist messages or images that make its weight felt with the increase of digital addiction. Individuals who frequently encounter with the gendered role of the digital world and digital games since childhood, and who have a predominant character of men and tend to see women as secondary, can adopt traditional gender roles much more easily.

Giriş

21. yüzyıl dünyasının şüphesiz en önemli değişimlerinden biri teknolojide görülen hızlı gelişimdir (Güney, 2017). Bu gelişimle birlikte telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazlar neredeyse her bireyin hayatına girmeyi başarmış ve hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Savcı ve Aysan, 2017). Teknolojik cihazlarla birlikte internetin de başta çocuklar ve ergenler olmak üzere hemen herkes tarafından kullanımı, bazı bireylerde kısa bir sürede bağımlılık boyutlarına gelebilmektedir (Bruno vd., 2014). Bu bağımlılık; teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı, internet kullanım bozukluğu (internet use disorder-IUD) veya internet bağımlılığı bozukluğu (internet addiction disorder-IAD) gibi farklı şekillerde adlandırılan yeni bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Genellikle internet, akıllı telefonlar, tabletler gibi çeşitli teknolojik

cihazları ve Facebook, Twitter, Instagram gibi sosyal ağ sitelerinin kullanımını kontrol edememeyi içeren ciddi bir sorun olarak tanımlanmaktadır (Addiction, 2019). Öte yandan dijital bağımlılık ele alınırken toplumsal cinsiyetin etkisi göz ardı edilmemelidir. Toplumsal cinsiyet, bir toplumda kadın veya erkek olmaya yüklenen anlam ve beklentilerdir (Dökmen, 2019). Dijital dünyanın çocukları ve ergenleri en çok etkileyen alanı olan dijital oyunlar da toplumsal cinsiyetten etkilenmektedir (Onay & Kıyılıoğlu, 2021). Bu derlemenin amacı, dijital bağımlılığın özellikle de dijital oyun dünyasının toplumsal cinsiyet yönünün incelenmesidir.

Rakamlarla Dijital Dünya

İstatistiklere göre 2019 yılında internet, sosyal medya, bilgisayar ve cep telefonu kullanıcılarının sayısının bir önceki yıla göre artış gösterdiği gözle çarpılmaktadır (We are social, 2019). Son güncel raporda 2019 yılı için 4.38 milyar internet (Dünya nüfusunun %56'sı), 3.48 milyar sosyal medya (Dünya nüfusunun %45'i), 5.11 milyar cep telefonu (Dünya nüfusunun %67'si) kullanıcısı olduğu bildirilmiştir. Sosyal medya ve internet kullanım istatistiklerine bakılırsa, internet kullanımı neredeyse çocukluktan başlamaktadır. İnternet kullanımının 0-12 yaş grubu çocuklarda %22 olması dikkat çekici bir veridir (We are social, 2019). Türkiye'deki "dijital bağımlılık" ise Dünya ortalamasının üzerindedir. 2019 yılı verilerine göre 82.4 milyon nüfusu olan Türkiye'de; nüfusun %72'si internet, %63'ü sosyal medya kullanıcısıdır (Dijilopedi, 2019). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)'nin araştırmasına göre 16-74 yaş aralığındaki bireylerde internet kullanım oranı %82.6'dır (TÜİK, 2021). TÜİK'in çocukları da kapsayan Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım araştırmasına göre bilgisayar kullanmaya başlama yaşı 8.2, internet kullanmaya başlama yaşı 8.4, cep telefonu kullanmaya başlama yaşı ortalama 9'dur (TÜİK, 2013). 06-15 yaş grubu çocukların %55.6'sı bilgisayar, %82.7'si internet, %64.4'ü cep telefonu kullanmaktadır (TÜİK, 2021a). Cinsiyete göre bilgisayar (Erkek: %68- Kadın: %50) (TÜİK, 2018), ve internet (E: %87.7- K: %77.5) kullanımında ise erkeklerin oranının daha fazla olduğu görülmektedir (TÜİK, 2021).

Dijital bağımlılıktan söz ederken, dünya çapında geniş kitleleri peşinden sürükleyen dijital oyunlara (Newzoo, 2017) değinmek uygun olacaktır. Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ), Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının 11. Revizyonunda (ICD-11) dijital oyun bağımlılığını, oyun bozukluğu adı altında resmen ruhsal bir sağlık problemi olarak tanımlamıştır (WHO, 2018). DSÖ'ye göre dijital oyun bağımlılığı; oyun oynamaya verilen önceliğin artırılması ile karakterize olarak diğer faaliyetler yerine oyunun, başka ilgi alanlarına ve günlük faaliyetlere göre öncelik kazanması ve olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına veya artmasına rağmen oyun oynamaya devam edilmesidir (WHO, 2018). Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nda (DSM-5) ise

bu durum internette oyun oynama bozukluğu olarak tanımlanmış ve 9 ölçüt sunulmuştur: (1) zihnin internet oyunları ile meşgul olması, (2) internette oyun oynama eylemi gerçekleşmediğinde içe çekilme belirtileri gösterme, (3) internette oyun oynanan zamanın arttırılmasına ihtiyaç duyma (tolerans geliştirme), (4) internet oyun oynamayı kontrol etmeye yönelik başarısız girişimlerde bulunma, (5) internette oyun oynama dışındaki hobilere ve aktivitelere karşı ilgiyi kaybetme, (6) psikososyal problemlerin farkında olunmasına rağmen aşırı şekilde internette oyun oynamaya devam etme, (7) aile üyelerini, terapisti ve diğerlerini internette oyun oynama miktarı hakkında kandırma, (8) olumsuz ruh halinden kaçmak için internette oyun oynama ve (9) internette oyun oynama sebebiyle önemli bir ilişki, iş, eğitim ya da kariyer kaybı (APA, 2013).

Dünya çapında 2.2 milyar civarı (Newzoo, 2017), ABD’de 150 milyondan fazla insan dijital oyun oynamaktadır (ESA, 2018). Yapılan bir çalışmada, araştırmaya katılan bireylerin %6,3’ ü oyun bağımlılığı konusundaki tanısal kriterleri karşılamaktadır (Wolfling, Thalemann, & Grusser-Sinopoli, 2008). Benzer şekilde 7000’ den fazla dijital oyun kullanıcısının yer aldığı bir çalışmada, bireylerin %11,9’unun dijital oyun bağımlısı olduğu ortaya konmuştur (Grusser, Thalemann, & Griffiths, 2007). Başka bir çalışmada ise genç internet kullanıcılarının %1,5 ile %3,5’inin oyun bağımlılığı belirtileri gösterdiği bildirilmiştir (Peukert, Sieslack, Barth, & Batra, 2010).

Farklı çalışmalarda dijital oyun bağımlılığına ilişkin farklı sonuçlar elde edilmiştir. Bu yüzden dijital oyunlarda “aşırı oynama” ile “oyun bağımlılığı” arasındaki farkın ayırımını yapmak gerekmektedir. İki türden oyuncu her gün aynı saatlerde oyun oynayabilir, ancak psikolojik motivasyonları ve oyunun yaşamları içindeki anlamı çok farklı olabilir. Dijital oyun bağımlılığı, oyun için ne kadar zaman harcadığına değil, oyunun diğer yaşam alanlarını ne kadar olumsuz etkilediği ile tanımlanmalıdır (Griffiths, 2010). DSM-5’in mevcut tanı sistemlerine göre ise dijital oyun bağımlılığı henüz bir hastalık olarak kabul edilmemiş, “internette oyun oynama bozukluğu” olarak ele alınmış ve el kitabına eklenmesi için ruhsal bir hastalık olduğunu tanımlayan daha fazla araştırma yapılması önerilmiştir (APA, 2013).

Öte yandan dijital oyun bağımlılığı cinsiyetler arasında farklılık göstermektedir (Wittek vd., 2016). 44.000’den fazla katılımcının yer aldığı bir çalışmada erkek öğrencilerin %3’ünün, kadın öğrencilerin %0.3’ünün dijital oyunu bağımlılığına sahip olduğu bildirilmiştir (Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci, & Mößle, 2010). Kadınlarla karşılaştırıldığında, erkeklerin dijital oyun bağımlılığı geliştirme olasılığı daha yüksektir (Walther, Morgenstern, & Hanewinkel, 2012; Wittek vd., 2016; Xu, Turel, & Yuan, 2012). Ayrıca erkeklerin daha agresif veya şiddet içerikli oyunlar, kadınların ise platform ya da bulmaca oyunları oynama eğilimlerinin daha yüksek olması,

temeli toplumsal cinsiyete dayanan bir sonucu ortaya koymaktadır (Willoughby & Wood, 2008). Dijital dünyanın ve cinsiyetlere göre dijital oyun bağımlılığının şekillenmesinde toplumsal cinsiyetin rolünü anlamak için toplumsal cinsiyete tarihsel açıdan bakmak önemlidir.

Geçmişten Bugüne Toplumsal Cinsiyet

Her toplum, kendi kültürel yapısı doğrultusunda kadın ve erkeği belli kalıplara sokmuş ve her ikisinden de belli başlı beklentiler oluşturmuştur. Kadının ve erkeğin nasıl davranacağı, nasıl giyineceği, gündelik hayatta ikisine de özgü alışkanlıkların neler olduğu, hangi işlerle uğraşabilecekleri gibi pek çok şeyi, içinde bulunulan toplum ve o topluma ait kültür belirlemektedir. Bu gibi durumlar, o toplumda cinsiyet kültürünün temelini oluşturur. Ortak kültürün cinsiyetlere yüklediği roller, uygun gördüğü tavırlar, değerler, tutumlar, gelenekler, evlenme adetleri, aile tipi, giyim tarzları, kadın-erkek tanımlamaları, cinsiyete dair kimlikler hatta güzellik anlayışları bile kültürün cinsiyet perspektifinden kendini ifade etme biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır (Türköne, 1995).

Toplumlar kültürün etkisiyle kadını ve erkeği bazı kalıplara soktuğu için beklentilerin bu yönde olması kaçınılmaz hale gelmiştir. Kadınlar hassastır, daha duygusaldır, erkek adam ağlamaz gibi kalıp yargılar buna örnek verilebilir (Dökmen, 2012). Bu gibi durumlar kadınların ve erkeklerin daha dünyaya gelmeden bile adeta duygularını nasıl yaşamaları gerektiğini belirleyip bir kenara koymuştur. Pek çok toplum kadını duyarlı, ilgili, bakım veren, evcimen; erkeği de kuvvetli, koruyucu, atılgan, lider olarak atfetmiş; hatta bu özelliklerine uygun meslekler ya da görevler yapmaları gerektiği şeklinde yine kalıplar oluşturmuştur (Dökmen, 2019). Örneğin toplumumuzda kadınlar bakım veren ve şefkatli kalıbına sokulduğundan hemşirelik mesleği kadınlarla özdeşleştirilmiştir. Hemşire olduğunu söyleyen bir erkek tuhaf karşılanmaktadır. Bu durum, toplumun kültürel manada kadına ve erkeğe biçtiği rollerden biri olarak örnek verilebilir. Erkeğin yerleşik yaşama geçildikten, mirasta ve tarımda söz sahibi olmaya başladıktan sonraki dönemlerde sosyal statüsü çok fazla değişmemiş, yani hep kadından daha üstün görülmüştür (Berktaş, 2012).

Tarihsel süreç boyunca kadınların toplumda ikincil statüye sahip olduklarına inanılmış, bu düşünce pek çok kesim tarafından kabul görmüş ve 1970'li yıllara kadar sorgulanmamıştır (Güzel Oruk, 2007). Son yıllarda hız kazanan feminist yaklaşımlar, kadınların tarihsel süreçte gerçekten de hep ikincil bir statüye sahip olup olmadığı konusunun gündeme gelmesine neden olmuştur (Berktaş, 2012). Konuyla ilgili yapılan arkeolojik çalışmalarda kent devletlerinin henüz kurulmadığı zamanlarda kadının toplumda yüksek bir statüye sahip olduğu tezi ortaya atılmıştır. Çatalhöyük'te, Avrupa'nın bazı kesimlerinde ve Yakın Doğuda yapılan kazılardan elde edilen

bulgular da bu tezi desteklemektedir (Berktaş, 2012). Bu çalışmalarla birlikte 19. yüzyılda tartışılan konulardan biri feminizm savunucuları tarafından yeniden gündeme getirildi. Cevabı aranan soru ise şu idi: Tarih boyunca, erkeklerin egemen olduğu ataerkil toplumların var olduğu dönemler gibi, kadınların egemen olduğu anaerkil toplumların olduğu dönem ya da dönemler de var mıydı? Bu soruya cevap niteliğinde milattan önceki dönemlerde varlığını sürdüren bir devlet olan Babilliler örneği verilmektedir (Stone, 2000). Babilli kadınlar, o dönemde oldukça yüksek bir statüye sahiptiler. Kendi mal varlıklarına sahip olabilir, mallarını yönetebilir, alım satım işleri ile uğraşabilirlerdi. Ana, “evin tanrıçası” manasını taşıyan bir simgeyle anılırdı. Öyle ki anaya karşı suç işlemenin, anayı tanımayan davranışlar sergilemenin cezası o topluluktan sürülmektir. İşte milattan önce var olan Babil devletinde kadınlar hakkında böyle bir anlayışın olması, insanların bir dönem “anaerkil” bir toplumda yaşamlarını sürdürdüklerinin, hatta anaerkil bir soydan geldiğinin kanıtı olarak ileri sürülmektedir (Stone, 2000). Bazı araştırmacılar ilkel dönemlerde anaerkil toplumların var olduğunu, arkeolojik kazılarda bulunan kadın heykellerine ya da mitolojiye dayandırmaktadır. Bu konuda yapılan ilk araştırmalarda yerli kadınların, içinde yaşadığı topluma nazaran oldukça yüksek bir statüye sahip oldukları, ekonomik faaliyetlere yön verdikleri, dinsel ve siyasal olaylarda söz sahibi oldukları, en çarpıcı olanı ise soyun ana tarafından devam ettirildiğine inanıldığı belirtilmiştir (Güzel Oruk, 2007).

Toplumsal cinsiyet tarihinin irdelendiği bazı araştırmalarda en eski tanrıların dişi olduğu belirtilmektedir. Mısır’da tanrılar kadar tanrıçalar da birçok mecrada egemendi ve insan kaderini tayin etmede tanrılarla tanrıçalar birlikte rol oynardı. Tarihsel dönemlerdeki çok eski uygarlıklarda kadına böylesine önemli unvanlar atfedilmesi, tanrıça mertebesine yükseltilmesi, kadınların toplumsal sınıflar, ataerkil aileler, toprak mülkiyeti kavramları ortaya çıkmadan önceki toplumsal konumlarının bir yansıması olarak nitelenmektedir (Saadavi, 1991). İlkel topluluklarda kadınların konumuna biraz daha değinmek gerekirse pek çok ayrıntı dikkati çekmektedir. Kadınların ailede ve evlilik kurumunda öncelikli hakları vardı. Ayrıca kabileler/klanlar anaerkindi ve doğan çocuğa ananın adı verilerek o kabileye ya da klana ait olduğu bu şekilde belirtilirdi. Kadınlar siyasette erkeğe eşitti, iktisadi konularda söz sahibiydi, dinsel törenlere liderlik edebiliyorlardı ve hiçbir konuda kadın-erkek ayrımı yapılmamaktaydı (Saadavi, 1991).

Anaerkillik/ana soyluluk savunucuları, yerleşik hayata geçilmesi ve ardından da mülkiyet kavramının ortaya çıkıp yaygınlaşması ile anaerkil yapılanmanın erkekler tarafından değiştirildiğini ifade etmektedirler. Tarımsal faaliyetlerin artışı ile birlikte tarım araçlarını (saban, çiftlik hayvanları gibi) daha çok erkeklerin kullanması ve sahip olması; en başlarda kadınların denetlediği “ortak” mülkiyetin kontrolünün zamanla erkeklere geçerek “özel” mülkiyet haline geldiği savunulmaktadır (Berktaş, 2012). Tabiri yerindeyse erkeğin “kontrolü ele geçirmesine”

yol açan başka bir faktör daha vardır: Sürekli devam eden savaşlar. Erkeğin kadına göre daha fazla sahip olduğu fiziki güç, doğal olarak savaşlarda erkeğin savaşçı rolüne bürünmesine neden olmuştur. Erkeğin elde ettiği savaşçı rol, toplumsal bazda liderliğini korumak için de kullanılmıştır. Erkek daha fazla söz sahibi olmaya başlamıştır. Erkeğin özel mülk sahibi olmasının ardından mirastan daha fazla pay alması söz konusu olmuştur. Ortaya çıkan bu gelişmeler, kadının statüsünde bir gerilemeyi beraberinde getirerek ikincil bir varlık muamelesi görmeye başlamasına neden olmuştur (Beauvoir, 1993).

Toplumsal cinsiyet ve kadın-erkek statüsüne ilişkin bir başka görüş daha öne sürülmüştür. Bu görüş; ataerkilliğe tam olarak karşı olmamakla birlikte ilkel topluluklarda kadınların daha yüksek toplumsal statüye sahip olduğunu savunmaktadırlar. Bu görüşe göre kadın ve erkek cinsiyetleri arasında eşitlik söz konusu idi. Herkesin fikrini söyleme ve kendi kararlarını uygulama hakkı vardı. Çoğunluğun fikrine uymak önem taşımakta idi ancak bir konu hakkında topluluk ikiye bölünmüşse iki taraf da herhangi bir sorun çıkarmadan ya da karşısındakine zarar vermeden kendi seçtiği yola gidebiliyordu. Böyle bir eşitlik ortamının sağlanabilmesindeki en büyük etken, özel mülkiyetin ve yiyecek depolama imkanının olmaması şeklinde açıklanmaktadır. Kimse kimseden maddi anlamda üstün değildi, borç almak/minnet duymak zorunda kalmazdı. Bu da eşitliği sağlamada önem taşımaktaydı. Hemen hemen tüm görüşler tarımın kadınlar tarafından icat edildiği ve tarımı kolaylaştıran araçları da kadınların geliştirdiği konusunda hemfikirdir. Kadınların tarım yapma ve çeşitli aletler geliştirebilme imkanına sahip olmaları erkekler ile eşit statüde ve saygınlıkta olduklarının bir göstergesi olarak kabul görmektedir. Toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında kadın-erkek eşitliğini savunan bu görüş, bir önceki yani “anaerkilliği” savunanlar ile bir noktada kesişmektedir. Bu ortak fikir, kadının statüsündeki çarpıcı düşüşün yerleşik hayata geçişle başladığıdır. Bu görüşün savunucuları, iki ana noktaya dikkat çekmiştir. Birincisi en eski yazılı kaynaklara göre zamanla çiftçiliğin erkeklerin esas uğraşı haline gelmesi ve tarım arazilerinin üzerinde erkeklerin söz sahibi olup tarım araçlarını tekelleştirmeleri, ikincisi de kadınların tarımı ilk icat ettikleri aşamada yani bahçe tarımında kalmış olmalarıdır. Tüm bunlar kadının statüsünde yıllar içerisinde gerçekleşen bir düşüşe yol açmıştır (Berktaş, 2012).

Orta çağın kadın ve erkek cinsiyetlerine olan bakış açısına gelindiğinde ise kadınların aleyhinde bir durumla karşılaştığımız açıktır. Çok eski çağlardan beri bazı kadınların insanın varoluşu, doğa ve evren konusunda olağandışı duyumsal yeteneklere ve bilgiye sahip olduğunu, halk hekimliği, büyü ve falcılık gibi etkinlikler dolayısıyla insanlar üzerinde etki ve güç sahibi olabildiği tarih kitaplarında yazılmaktadır. Ortaçağ’da Avrupa ve Amerika’da Kilise’nin bunları dindışı, sapkın hareketler olarak nitelendirdiğini ve faillerini yakarak, asarak, mahkûm ederek cezalandırdığı görülmektedir. Engizisyon mahkemelerinde “cadı” ya da “büyücü” olarak nitelenen

bu insanlar arasında erkekler de bulunmasına rağmen, bu alanda yapılan çalışmalar ve verilen sayılar, yok etme hareketinin esas olarak kadınlara yönelmiş olduğunu göstermektedir (Durakbaşı, 2011).

1970'lerden itibaren kadın hareketleri hız kazanmıştır. 1970'li yıllarda bazı Avrupa ve Amerikan üniversitelerinde “kadın tarihi” programları açılmaya başladı. Üniversite düzeyindeki bu programlar/bölgümler, akademik manadaki feminizmin yeni kurumsal odakları haline geldiler. Öte yandan kadın tarihi kongreleri yapılmaya başlandı hatta düzenli hale geldi. Kadın tarihi alanındaki araştırmaları arttırmak ve yayın alanını genişletmek için yüksek lisans ve doktora programları açıldı. Amerikalı bir grup tarafından “Toplumsal Cinsiyet ve Tarih” dergisi ile “Kadınların Tarihi” dergisi çıkarıldı ve sosyal bilim çevresinde önemli bir konum elde etti (Durakbaşı, 2011).

Toplumsal cinsiyetin günümüzde olduğu gibi tarih boyunca da çoğunlukla kadınların zarar gördüğü bir olgu olduğu görülmektedir. Bu durumun günümüzün dijital dünyasına ve dijital oyunlara yansımaları da kaçınılmaz olmuştur. Çocukların ve ergenlerin dijital içeriklerle ve dijital oyunlarla önemli bir zaman geçirdikleri göz önüne alındığında, toplumsal cinsiyetin bu alandaki varlığına değinmek gerekmektedir.

Çocuklardaki ve Ergenlerdeki Dijital Bağımlılığın Toplumsal Cinsiyet Perspektifi

Toplumsal cinsiyet kavramı ilk kez 1968 yılında Robert Stoller tarafından ortaya atılmış, 1970'lerde ise popülerlik kazanarak sosyoloji alanına dahil edilmiştir. Toplumsal cinsiyet kavramı, ortaya çıktığı ilk zamanlardan itibaren feminist araştırmacılar tarafından sıklıkla kullanılmıştır (Rose, 2018). Feminist kuramcılara göre cinsiyet, genel olarak sadece kadın ya da erkek olma gibi biyolojik özellikleri açıkladığı için yetersiz bir kavram olarak görülmektedir (Sancar, 2009). Cinsiyet ve toplumsal cinsiyet (gender) kavramları, çoğu zaman birbirinin yerine kullanılsa da içerdiği anlamlar aslında farklıdır (Dökmen, 2019). Cinsiyet, evrensel olan, genetik ve anatomik nitelikleri ifade eden bir kavramdır (Dökmen, 2019). Toplumsal cinsiyet ise, bir toplumun ve ona bağlı kültürün kadın veya erkek olmaya yüklediği anlam ve beklentilerdir (Dökmen, 2019). Yani toplumsal cinsiyet kavramına yüklenen anlam, bizzat toplum tarafından oluşturulmaktadır (Güzel Oruk, 2007). Biyolojik olarak “kadın” ve “erkek” olmak doğuştandır. Öte yandan “kadınlık” ve “erkeklik” ise toplumsallaşma sürecinden köken alır ve kültürel yapı ile yoğrularak şekillenir (Hepşen, 2010).

Şüphesiz ki toplumsal cinsiyet şekillenirken biyolojik cinsiyetten bağımsız olarak düşünülemez. Bir toplumdaki kadınlık ve erkeklik algısı; bebek henüz doğmadan konacak ismin belirlenmesi hatta onun için yapılan alışveriş ile başlar. Cinsiyetin belli olması ile de toplumsal

cinsiyet kurulmuş olur. Bu, toplumun zaman içinde oluşturduğu ve zihinlerde hazır halde bulunan kadınlık ve erkeklik profilinin bir yansımasıdır (Kara & Gürhan, 2013). Toplumsal cinsiyet, hemen her toplumda ve her dönemde aktif olan geleneklerden köken alarak kadınların ya da erkeklerin neler yapıp yapmayacağı konusunda baskı oluşturur. Örneğin kadının ev işleri ile uğraşması, yemek yapması, çocuk bakması; erkeğin “eve ekmek getirmesi” gibi durumların fizyolojik ya da biyolojik bir açıklaması yoktur. Buradan hareketle cinsiyetin biyolojik, toplumsal cinsiyetin ise sosyal birer kavram olduğu söylenebilir (Eckert & McConnell-Ginet, 2013). Kültürlere ve ülkelere göre farklılık göstermekle birlikte kadın ve erkek olmaya yüklenen bazı toplumsal cinsiyet rolleri ve özellikler vardır. Bunlar, hemen herkes tarafından bilinmekte ve kabul görmektedir. Birçok topluma göre erkek; tek başına karar alabilen, dominant, bağımsız, ciddi, maço, agresif, etkin, heyecansız, duygusuz iken kadın; şefkatli, duygusal, çekici, seksi, konuşkan, bağımlı, güçsüz, korkak, itaatkar gibi özellikler taşımaktadır (Ember & Ember, 2003). Kadına ve erkeğe atfedilen bu özellikler, beklentiler ve toplumsal cinsiyet rolleri; bireylerin davranışlarını, tercihlerini, ilgi alanlarını kısacası yaşamını tümüyle etkilemektedir (Dökmen, 2019).

Her yaştan bireyler için özellikle de çocuklar ve ergenler için gün geçtikçe bir “bağımlılık” haline gelen dijital dünya mecrası da cinsiyete yüklenen özellikler ya da rollerle, yani toplumsal cinsiyet ile şekillenmektedir (Chiu, Hong, & Chiu, 2013). Yapılan çalışmalar internet, cep telefonu, sosyal medya ve özellikle bilgisayar oyunları gibi dijital dünya gereçlerinin cinsiyete göre farklı kullanım alanları ve oranları olduğunu göstermektedir (Chen vd., 2017; Dufour vd., 2016; Dündar, 2014; Jenson & de Castell, 2015). Chen vd. (2017) tıp fakültesi öğrencileri ile yaptığı çalışmada, akıllı telefon bağımlılığının %29.8 (kadınlarda %29.3, erkeklerde %30.3) oranında olduğunu bildirmişlerdir. Çalışmada erkek öğrencilerin akıllı telefonlarda oyun oynadıkları, video izledikleri ve müzik dinledikleri; kadın öğrencilerin ise iletişim işlevlerini ve sosyal medya uygulamalarını daha fazla kullandıkları ortaya konmuştur (Chen vd., 2017). Benzer şekilde Dufour vd (2016) öğrenciler üzerinde yaptığı çalışmada, erkeklerin internette kadınlardan daha fazla zaman harcadıkları sonucuna ulaşmışlardır. Kadınlar interneti yoğunluklu olarak sosyal medya için kullanırken, erkeklerin daha çok çevrimiçi oyunlar oynadığı bildirilmiştir (Dufour vd., 2016).

Oyun oynamak, yaşları gereği çocuklar ve ergenler için zaman anlamında günün büyük bir kısmını kapsamakta (Barbu, Cabanes, & Le Maner-Idrissi, 2011) ve kişisel gelişimlerinin şekillenmesinde rol oynamaktadır (Yogman, Garner, Hutchinson, Hirsh-Pasek, & Golinkoff, 2018). Dijitalleşen dünya ile birlikte artık sokaklarda oynayan çocuklara rastlamak pek de mümkün olmamaktadır (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016). Bunun yerine çocuklar ve ergenler zamanlarının büyük bir kısmını telefon, bilgisayar, tablet gibi cihazlarda oyun oynayarak geçirmektedir (Gentile, 2009). Dijital oyun bağımlılığının incelendiği 865 ergen üzerinde yapılan

bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığının %28.8 olduğu ortaya konmuştur (Ay, 2014). Benzer şekilde internet ve dijital oyun bağımlılığının ele alındığı bir çalışmada, ergenlerin dijital oyun bağımlılığının %15.6 olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Gunuc, 2017). Dijital oyun bağımlılığı oranları ölçüt kriterlerine ya da kültürlerle göre farklılık gösterebilmektedir.

Dijital oyunlarda ve dijital oyun yönelimlerinde, toplumsal cinsiyetin en bariz yansımalarını görmek mümkündür (Dündar, 2014). Cinsiyet klişeleri dijital oyun kültürü ve çevresinde yaygın bir uygulamadır (Carr, 2005). Dijital oyunların nesnelere ve endüstrinin yoğun pazarlama odağı erkek oyuncu olmuştur ve olmaya devam etmektedir (Fron, Fullerton, More ve Pearce, 2007). Gündelik hayatta kız çocukları için bir oyuncak düşündüğümüzde akla ilk gelen pembe renklerin ağırlıklı olduğu makyaj setleri, bebekler, maket evler ya da oyuncak mutfak gereçleri olurken, mavi tonların hâkim olduğu oyuncak arabalar, silahlar ya da kahramanlar erkek çocuklar için “uygun” görülmektedir (Soner, 2017). İşte bu durum, toplumsal cinsiyetin bir sonucudur (Eckert ve McConnell-Ginet, 2013). Gerçek hayattaki toplumsal cinsiyetçi yapı ve tablo, dijital dünyada da ön plana çıkmaktadır (Soner, 2017). Toplumsal cinsiyet rollerinin etkisiyle erkeklerin daha çok şiddet, savaş, aksiyon, macera, rekabet, strateji, spor içeren oyunlara; kızların vahşi olmayan, sosyal etkileşim içeren, düşündürten, yapıcı, gerçekçi oyunlara ilgi duyduğu görülmektedir (Hartmann ve Klimmt, 2006; Kafai, Heeter, Denner ve Sun, 2008). Web sayfalarından oynanabilen basit oyunlarda dahi “kız” ve “erkek” oyunları gibi başlıkların verildiği bir cinsiyetçi ayrım işaret eden oyunların örneğine yüzlerce web sitesinde rastlamak mümkündür (Jenson ve de Castell, 2015; Vermeulen ve Van Looy, 2016). “Kız oyunları” olarak kategorize edilmiş oyun türleri arasında daha çok makyaj yapma, giysi giydirme, temizlik yapma, mutfak oyunları, yemek/pasta yapma, kuaför oyunları, ev/oda oyunları gibi gerçek hayatta birçok toplumun kadın cinsiyetine atfettiği işlerin ya da eylemlerin dijital ortamda da kadınla özdeşleştirildiği görülmektedir (Cassell ve Jenkins, 2000; Shaw, 2012; Vermeulen ve Van Looy, 2016). Aynı örnekten devam etmek gerekirse, “erkek oyunları” olarak ayrılan kategorilerde savaş, aksiyon, macera, liderlik, spor gibi oyunların yer aldığı bilinmektedir (Cassell ve Jenkins, 2000; Shaw, 2012; Vermeulen ve Van Looy, 2016). Oyunlarda toplumsal cinsiyete vurgu yapan karakterlere ve bu karakterlerin taşıdığı eril ya da dişi özelliklere rastlamak mümkündür (Shaw, 2013; Vanderhoef, 2013). Bu tür sınıflandırmaların tercih edilmesi ile toplumsal cinsiyet rolleri dijital oyunlar tarafından da pekiştirilerek yeniden üretilmekte, çocukların ve ergenlerin bilinçaltına yerleşen algılar haline gelmektedir (Soner, 2017).

Oyun türlerindeki toplumsal cinsiyetçi yönlendirmenin yanı sıra, oyunların içeriği, barındırdığı karakterler, bu karakterlerin özellikleri de toplumsal cinsiyet izleri taşımaktadır (Vermeulen ve Van Looy, 2016). Dünyaca ünlü simülasyon oyunlarından ve en çok kadın oyuncu

sayısına sahip olan Sims serisinde sanal bir dünyada yer alan oyuncunun genel amacı; karakterleri giydirmek, ev işlerini yerine getirmek, evi tasarlamak, çocuklarla ilgilenmek gibi kadından beklenen ve aslında toplumsal cinsiyete vurgu yapan sorumlulukların gerçekleştirilmesidir (Demirel ve Keleşoğlu, 2016). Benzer şekilde çevrimiçi bir oyunun incelendiği bir çalışmada, karakterlerin niteliklerine göre özdeşleştirildiği toplumsal cinsiyet ele alınmıştır (Dündar, 2014). Oyun, savaşçı ya da kâhin karakteri seçildiğinde yalnızca erkek, büyücü ve okçu karakteri seçildiğinde ise yalnızca kadın olmaya izin vermektedir. Her karakterin tek tek açıklandığı çalışmada, büyücü olarak yer alan kadın karakterin verdiği bazı toplumsal cinsiyetçi mesajlara dikkat çekilmiştir. Çalışmaya göre oyunda büyücü karakterin yalnızca kadın seçilebilmesi tesadüf değildir. Tarih boyunca büyücülük, falcılık, cadılık kadına atfedilen inanışlar olmuştur. Oyunda kadın, “büyü ile kötülükler yapabilecek bir güce sahiptir” mesajı işlenerek büyücü karakter “kötü kadın” olarak sunulmaktadır. Öte yandan kadın karakterler seçildiğinde yarı çıplak bir profille karşılaşılmaktadır. Kadın bedeninin, oyun karakteri üzerinden cinsel bir obje olduğu mesajının verildiği belirtilmektedir (Dündar, 2014). Birçok oyun içeriği kadınların klişeleşmiş ve cinselliği çağrıştıran görüntülerini tasvir edip, erkek oyuncuların ilgisini çekmeye çalışmaktadır (Schut, 2006). Ayrıca, genel anlamda kadın oyun karakterlerinin büyük çoğunluğu genellikle çaresiz ve masum rollerle tasvir edilen ya da kurtulmayı bekleyen niteliktedir (Miller ve Summers, 2007).

Elbette kadın karakterlerin savaşçı, güçlü, cesur, akıllı özelliklere sahip olduğu ve başrolde yer aldığı dijital oyunlar da yok değildir (Kan, 2012). Örnek vermek gerekirse, Tomb Raider isimli bir oyun serisinin ana karakteri olan Lara Croft bir kadındır. Oyundaki bu kadın karakter; savaşçı, iyi silah kullanabilen, zeki, meraklı, azimli olarak tasvir edilmiş, gerçek hayatta erkeğe atfedilen toplumsal cinsiyet nitelikleriyle donatılmıştır. Karakter her ne kadar erkeğe atfedilen özelliklere sahip olsa da keskin vücut hatları ve dar kıyafetleriyle cinselliği çağrıştıran bir görünüme sahiptir. Karaktere erkeksi özellikler verilmesinin yanında kadın vücudunu cinsel bir obje olarak çağrıştırmayı, aslında toplumsal cinsiyetin yarattığı bir oluşumdur ve yine verdiği mesajla bilinçaltında hali hazırdaki toplumsal cinsiyet kavramını beslemektedir (Kan, 2012; Seraaamuun, 2015).

Kadının oyun sektöründe cinsel bir obje olarak gösterilmesi ile ilgili verilebilecek örnekler oldukça fazladır (Solmaz, Okumuş, ve Okumuş, 2015). Hem erkek hem kadın karakterlerin yer aldığı oyunların birçoğunda, erkek alışlageldiği gibi güçlü, kuvvetli, sert ve kararlı duruşu ile kadın da narin, büyü, mistik güçlere sahip ancak dikkat çekici şekilde transparan kıyafetleri taşıyan ve belirgin vücut hatları ile tasvir edilmektedir (Demirel ve Keleşoğlu, 2016). Dijital oyunların bu yönü ile çoğu zaman erkek oyuncuların dikkati çekilmesi amaçlansa da zihinlere gönderdiği toplumsal cinsiyet mesajı dikkatten kaçmamaktadır (Dündar, 2014; Seraaamuun, 2015).

Farklı çalışmalarda dijital oyunların toplumsal cinsiyete etkisine vurgu yapılmıştır. Onay ve Kıyılıoğlu (2021) yaptıkları çalışmada, Grand Theft Auto V, FIFA 20, Minecraft: PlayStation 4 Edition, Call of Duty: Modern Warfare, Tom Clancy's Rainbow Six: Siege ve NBA 2K19 oyunlarını betimsel analiz yöntemiyle değerlendirmişlerdir. Çalışmada oyunların genel itibarıyla toplumsal cinsiyet eşitsizliğini yinelediği ve desteklediği ortaya konmuştur. Benzer şekilde yapılan başka bir çalışmada, erkeklerin kadınlara göre daha fazla şiddet içeren oyun oynama eğiliminde olduğu, strateji, aksiyon ve dövüş türlerindeki oyunları oynadıkları, kadın oyuncuların ise bulmaca, sosyal, müzik, dans ve eğitim içerikli oyunlara yöneldikleri belirtilmektedir (Arda, Kaya ve Çakır, 2021). Bu noktalardan hareketle, kadınlar ve erkeklerdeki oyun tercihlerinin temelinde toplumsal cinsiyetin yansımaları olduğu dikkatten kaçmamalıdır.

Sonuç

Hızla gelişen teknoloji gün geçtikçe hayatımızda daha fazla yer almaktadır. Dijital dünyanın bu denli büyümesi ile birlikte yaşantımıza olan etkileri ve yönlendirici gücünün varlığı yadsınamaz bir gerçektir. Teknolojinin sayısız yararının yanında dijitalleşmenin bağımlılık boyutuna ulaşması, doğal olarak kötü sonuçları da beraberinde getirmektedir. Dijital bağımlılıkla birlikte internet, sosyal medya, dijital oyunlar kısacası dijital dünyanın herhangi bir mecrasında kullanıcıya verilen mesajlar iyi-kötü demeden bireylerin bilinçaltında yer edinmektedir. Bu durum çocuklar, ergenler hatta genç yetişkinler için bile tehlike anlamına gelmektedir. Dijital dünyanın toplumsal cinsiyetçi perspektifi, farkında olmadan zihinlere işlenmektedir.

Gerçek yaşamda toplumların bütünleşmek zorunda kaldığı toplumsal cinsiyet ve cinsiyetçi kalıp yargılar, dijital dünyanın şekillenmesinde büyük rol oynamaktadır. Toplumsal cinsiyet kavramı ile yoğrulan dijital dünya da kendini oluşturan bileşenleri bir bütün halinde ve parçalarından çok daha güçlü şekilde kullanıcılara yansıtmaktadır. Henüz gerçek yaşamdaki toplumsal cinsiyet rollerini ya da kalıp yargıları kıramamışken, dijital bağımlılığın artışı ile birlikte ağırlığını hissettiren cinsiyetçi mesajlar ya da imgelerle toplumsal cinsiyet kavramı pekiştirilmektedir. Özellikle dijital oyun sektöründe bariz bir şekilde görünen toplumsal cinsiyet imajları ve mesajları tıpkı gerçek hayattaki toplumsal cinsiyet sonuçlarını içermektedir.

Dijital oyunlar çoğu zaman kadını korunmaya muhtaç, edilgen, zayıf, kırılğan ve cinsel bir obje olarak lanse etmekten geri durmamaktadır. Gerçek hayatta erkeklerin lehine kadınların aleyhine olan toplumsal cinsiyet tablosu, dijital dünyada ve oyunlarda da aynı şekilde karşımıza çıkmaktadır. Çocukluk döneminden itibaren dijital dünyanın ve dijital oyunların toplumsal cinsiyetçi rolü ile sıkça karşılaşan ve erkeği egemen, kadını ikincil statüde görmeye yatkın

karaktere sahip bireyler, geleneksel toplumsal cinsiyet rollerini çok daha kolay benimseyebilmektedir.

Toplumsal yaşantı, dijital dünyayı şekillendirse de dijital dünya aracılığı ile verilen doğru mesajların da toplumun algılarını yönlendirebileceği unutulmamalıdır. Bu açıdan düşünüldüğünde dijital dünya, özellikle de çocuklara hitap eden dijital oyunlar yoluyla verilecek mesajlar, cinsiyetçi yaklaşımların ya da toplumsal cinsiyetin olumsuz etkilerini kırabilir. Teknoloji çağında olduğumuz gerçeğinden hareketle yola çıkarak, bireylerin çocukluk ve ergenlik dönemlerini doğrudan etkileyen dijital dünyanın ve dijital oyunların cinsiyet eşitliğini temel alan, kadını ve erkeği toplumsal cinsiyetin kalıp yargılarına sokmayan ürünler ortaya koyması son derece önem taşımaktadır. Bu mecraya ilginin küçük yaşlardan itibaren başlaması ve yoğun olması, durumu bir fırsata çevirmeyi sağlayabilir. Çocuklar ve ergenlerin kadın-erkek eşitliğine vurgu yapan dijital içerikler ve dijital oyunlarla eğitilmesinin, bu anlamda atılabilecek önemli bir adım olacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Addiction. (2019). Technology addiction. Erişim adresi: <https://www.addiction.com/addiction-a-to-z/technology-addiction/>
- American Psychiatric Association (APA). (2013) *Diagnostic and statistical manual of mental disorders-5*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Arda, Ü., Kaya, R., ve Çakır, V. O. Serbest zaman etkinliği olarak dijital oyunlar ve toplumsal cinsiyet. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 17(38), 1-28.
- Ay, I. (2014) *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Barbu, S., Cabanes, G., ve Le Maner-Idrissi, G. (2011). Boys and girls on the playground: sex differences in social development are not stable across early childhood. *PLoS One*, 6(1), e16407.
- Beauvoir, S. (1993). *Kadın "ikinci cins" genç kızlık çağı*. (Çev. Bertan Onaran). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Berktaş, F. (2012). *Tek tanrılı dinler karşısında kadın*. (4 ed.). İstanbul: Metis Kitabevi.
- Bruno, A., Scimeca, G., Cava, L., Pandolfo, G., Zoccali, R. A., ve Muscatello, M. R. (2014). Prevalence of internet addiction in a sample of southern Italian high school students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 708-715.

- Carr, D. (2005). Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *Simulation ve Gaming*, 36(4), 464-482.
- Cassell, J., ve Jenkins, H. (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*: MIT press.
- Chen, B., Liu, F., Ding, S., Ying, X., Wang, L., ve Wen, Y. (2017). Gender differences in factors associated with smartphone addiction: a cross-sectional study among medical college students. *BMC Psychiatry*, 17(1), 341.
- Chiu, S. I., Hong, F. Y., ve Chiu, S. L. (2013). An Analysis on the Correlation and Gender Difference between College Students' Internet Addiction and Mobile Phone Addiction in Taiwan. *ISRN Addict*, 2013, 360607.
- Demirel, E., ve Keleşoğlu, K. (2016). Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet. Erişim adresi: https://www.academia.edu/35442715/Dijital_Oyunlarda_Toplumsal_Cinsiyet
- Dijilopedi. (2019). Türkiye internet kullanım ve sosyal medya istatistikleri. Erişim adresi: <https://dijilopedi.com/2019-turkiye-internet-kullanim-ve-sosyal-medya-istatistikleri/>
- Dökmen, Ü. (2012). *Sanatta ve günlük yaşamda iletişim çatışmaları ve empati*. (60 ed.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Dökmen, Z. Y. (2019). *Toplumsal cinsiyet, sosyal psikolojik açıklamalar* (10 ed.). Ankara: Remzi Kitabevi.
- Dufour, M., Brunelle, N., Tremblay, J., Leclerc, D., Cousineau, M. M., Khazaal, Y., . . . Berbiche, D. (2016). Gender difference in internet use and internet problems among Quebec High School students. *Can J Psychiatry*, 61(10), 663-668.
- Durakbaşı, A. (2011). Tarih yazımı. Y. Ecevit, M. Ecevit (Ed.), *Toplumsal cinsiyet sosyolojisi* içinde. (1 ed.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Dündar, G. (2014). Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet inşası: Warrior of nemesis örneği. Erişim adresi: https://www.academia.edu/17570276/Dijital_Oyunlarda_Toplumsal_Cinsiyet_In_s_as%C4%B1_Warrior_Of_Nemesis_%C3%96rne%C4%96_i
- Eckert, P., ve McConnell-Ginet, S. (2013). *Language and gender*: Cambridge University Press.
- Ember, C. R., ve Ember, M. (2003). *Encyclopedia of Sex and Gender: Men and Women in the World's Cultures Topics and Cultures AK-Volume 1; Cultures LZ* (Vol. 2): Springer Science ve Business Media.

- ESA. (2018). Essential facts about the computer and video game industry 2018. Erişim adresi: <https://igea.net/2018/06/the-esa-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry-2018/#:~:text=More%20than%20150%20million%20Americans,are%20age%2018%20or%20older>
- Fron, J., Fullerton, T., More, J., ve Pearce, C. (2007). *The hegemony of play*. Paper presented at the Situated Play: Proceedings of the third international conference of the Digital Games Research Association (DIGRA).
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychol Behav*, 10(2), 290-292.
- Güney, B. (2017). Dijital bağımlılığın dijital kültüre dönüşmesi: netlessfobi. *Electronic Journal of New Media*, 1(2), 207-213.
- Gunuc, S. (2017). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: is internet/digital game addiction contagious. *Int J High Risk Behav Addict*, 6(2), e33681.
- Güzel Oruk, S. (2007). *Toplumsal Cinsiyetin Oluşumunda Psiko-Sosyal ve Dinsel Faktörlerin Rolü ve Önemi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931.
- Hepşen, Ö. (2010). *Tevrat, İncil ve Kuran-ı Kerim'de Kadın Bedeni*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Jenson, J., & de Castell, S. (2015). Online games, gender and feminism in. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 1-5.
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kan, D. (2012). Yeni medya aracı bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin inşası. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication-TOJDAC*, 2(4), 52-60.

- Kara, Z., & Gürhan, N. (2013). Eşit/sizliğin tarafı olmak: Mardin'de toplumsal cinsiyet algısı. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(1), 65-92.
- Miller, M. K., & Summers, A. (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex Roles*, 57(9-10), 733-742.
- Newzoo. (2017). Newzoo's 2017 report: insights into the \$108.9 billion global games market. Erişim adresi: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games%20market/>
- Onay, C. Z., & Kıyılıoğlu, L. (2021). Dijital oyunlarda kadın ve erkek temsilinin toplumsal cinsiyet işaretleri bağlamında değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(41), 955-993.
- Peukert, P., Sieslack, S., Barth, G., & Batra, A. (2010). Internet- and computer game addiction: phenomenology, comorbidity, etiology, diagnostics and therapeutic implications for the addicts and their relatives. *Psychiatr Prax*, 37(5), 219-224.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Möble, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277.
- Rose, S. O. (2018). *Toplumsal cinsiyet tarihçiliği nedir?* (1 ed.). İstanbul: Can Yayınları.
- Saadavi, N. E. (1991). *Havva'nın örtülü yüzü*. (Çev. Sibel Özbudun). İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Sancar, S. (2009). *Erkeklik: imkansız iktidar: ailede, piyasada ve sokakta erkekler*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam: The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 202-216.
- Schut, K. (2006). Desktop conquistadors: Negotiating American manhood in the digital fantasy role-playing game. In J. P. Williams, S. Q. Hendricks, & W. K. Winkler (Eds.), *Gaming as culture: essays on reality, identity, and experience in fantasy games*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Seraaamuun. (2015). Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet. Erişim adresi: <https://seraamuun.wordpress.com/2015/06/08/25/>

- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28-44.
- Shaw, A. (2013). On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2, 1-27.
- Solmaz, A., Okumuş, M., & Okumuş, K. (2015). *Dijital oyunlarda müstehcenlik*. Paper presented at the Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi, Erzurum.
- Soner, T. (2017). Dijital çocuk oyunları ve toplumsal cinsiyet: gerçeklikten sanala kırılamayan kalıplar. Erişim adresi: <https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/30/dijital-cocuk-oyunlari-ve-toplumsal-cinsiyet-gerceklikten-sanala-kirilamayan-kaliplar/>
- Stone, M. (2000). *Tanrılar kadınken*. (Çev. Nilgün Şarman). (1 ed.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2021). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2021. Erişim adresi: [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437)
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2021a). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2021. Erişim adresi: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2018). Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Erişim adresi: http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028
- Türköne, M. (1995). *Eski Türk toplumunda cinsiyet kültürü*. (1 ed.). Ankara: Ark Yayınevi.
- Vanderhoef, J. (2013). Casual threats: The feminization of casual video games. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2.
- Vermeulen, L., & Van Looy, J. (2016). "I Play So I Am?" A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304.
- Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *Eur Addict Res*, 18(4), 167-174.
- We are social. (2019). Digital in 2019. Erişim adresi: <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019>
- WHO. (2018). Gaming disorder. Erişim adresi: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

- Willoughby, T., & Wood, E. (2008). *Children's learning in a digital world*: John Wiley & Sons.
- Wittek, C. T., Finseras, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: a study based on a national representative sample of gamers. *Int J Ment Health Addict*, *14*(5), 672-686.
- Wolfling, K., Thalemann, R., & Grusser-Sinopoli, S. M. (2008). Computer game addiction: a psychopathological symptom complex in adolescence. *Psychiatr Prax*, *35*(5), 226-232.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, *21*(3), 321-340.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turk Psikiyatri Dergisi*, *27*(2), 1-11.
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, *142*(3), :e20182058.