

YENİ MEDYA ARACI BİLGİSAYAR OYUNLARINDA TOPLUMSAL CİNSİYETİN İNŞASI

Deniz KAN

Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta, Türkiye
kanndeniz@gmail.com

ABSTRACT

The developments in information Technologies have given rise to the computer games which forms the new information technologies. Today, the computer games which have developed since 1960s have an important role in the daily life in order to manipulate the social life. In this sense, computer games are not only for fun. Besides, they reflect the gender ideology. In these circumstances, the social differences such as language, religion, race and sex occur in a reproduction process. Especially when this study is examined on the basis of sexuality, it will question how the gender is reproduced in computer games. In this manner, the games which will be used in this study, have been selected from the games produced in Turkey and all over the world, with the intentional sampling method; and examined within the framework of feminist doctrines. Furthermore it is observed that the determined sexual roles have been reproduced according to gender ideology.

Keywords: Computer games, Gender, Information society

1. GİRİŞ

Günümüz bilgi ve enformasyon toplumunda bilişim teknolojilerinin giderek yaygınlaşması, bilgi ve enformasyonun öneminin artmasına, bilginin temel ve stratejik bir üretim faktörü olarak sisteme dahil edilmesine sebep olmuştur. Bu dönüşümü sağlayan bilginin niteliğinde meydana gelen değişimlerdir. Bell'e (1973) göre bu durum ürün ve süreçlerin büyük bir hızla değiştiği, bilgi temelli iletişim teknolojilerinin var olduğu yeni bir toplumsal yapıdır. Bilgi ve enformasyon teknolojilerindeki bu gelişmeler, günümüz tüketim toplumunun yeni bilgi teknolojilerini oluşturan bilgisayar oyunlarını ortaya çıkarmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren gelişme gösteren bilgisayar oyunları günümüzde kitleleri dönüştürmek, manipüle edebilmek amacıyla gündelik yaşamda çok büyük bir yer edinmektedir. Özellikle görsel anlatım, sembolik anlatım ve imgelerin bulunduğu bilgisayar oyunları, güçlü oyun endüstrisi ve pazar sınırları içerisinde iktidar elinde bulunduranlarca kontrol edilmektedir. Bu sebeple bilgisayar oyunları, bir çok toplumsal, kültürel ve ideolojik düşünceyi içinde barındırmaktadır.

Kitle iletişim araçları bireylere bir takım bilgilerin ulaşmasında çok etkili araçlardır ve öğrenme üzerinde çok etkilidirler. (Gee,2003;Hash,2010). Bu anlamda kadınlık ve erkeklik algısının oluşmasında son derece önemlidirler. Geleneksel medyada kadınlık tanımının ne olduğu ve bu tanımın topluma nasıl iletildiği üzerine yapılan pek çok araştırma, medyanın toplumda egemen olan cinsiyetçi kalıp yargılarını yeniden ürettiğini ortaya koymuştur. Cinsiyetçilik, toplumsal cinsiyete dayalı ayrımcılığı ifade eder. Cinsiyete dayalı ayrımcılık kadın ve erkeğin toplumsal cinsiyetine dayalı olarak geliştirilen kalıp yargılarını içermekle birlikte, kadının ikincilleştirilmesini ortaya koymaktadır (Timisi,1997:24). Bunun temelinde ise ataerkil sistem ve toplumsal cinsiyet ideolojisi bulunmaktadır. Ataerkil sistem teknolojik gelişmeler ile birlikte yeni yaşam formları içerisinde hayat bulmaktadır. Binark'ın da ifade ettiği gibi promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrilerinden biri olan etkileşim özelliğine sahip yeni medya aracı bilgisayar oyunlarında, ataerkil sistem teknoloji dolayımı kendini gerçekleştirmekte ve yeniden üretilmektedir (2008:41).

Bununla birlikte bilgisayar oyunlarında kadın ve erkek rolleri farklı temsil edilmektedir. Bilgisayar oyunlarında sunulan öğeler, sunumlar, temsiller cinsiyetlendirilmiş bir alanı temsil eder. Bu alan erkek gücüyle ve erkek söylemleriyle özdeşleşmiş bir teknolojinin parçasıdır. Örnek olarak "erkekler simüle edilmiş dünyayı kontrol etmenin yollarını arayan ana, aktif

karakter, kadınlar ise kurtarılmayı bekleyen asistan rolündeki ikincil ve pasif karakter konumundadırlar” (Bayraktutan Sütçü,2010:185). Genel olarak kadın ve erkeğin teknoloji ile ilişkisi farklıdır. Kadın teknolojiden uzak, teknolojinin tüketicisi, teknolojinin içerisinde salt cinselliği ve bedeni ile sunulurken, erkek bilim ve teknoloji ile özdeşleştirilen, teknoloji üreticisi, tasarlayıcısı olarak resmedilmiştir. Bununla birlikte kadın ve erkek temsilleri var olan ideolojik yapıya uygun olarak bilgisayar oyunlarında yeniden üretilmektedir.

Bu anlamda çalışmanın amacı, bilgisayar ve enformasyon teknolojisindeki gelişmeler ile birlikte yeni araç olarak tanımlanan bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin nasıl inşa edildiğini sorgulamaktır.

Bu amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevaplar aranacaktır.

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

Çalışmanın evreni bilgisayar oyunları olarak belirlenmiştir. Çalışmada kullanılacak oyunlar Türkiye’de ve Dünya’da geliştirilen oyunlar arasından amaçlı örneklem yöntemiyle belirlenmiştir. Amaçlı örneklem zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasını sağlamaktadır. Amaçlı örneklemde araştırmacı seçeceği konularda kendi yargısını kullanır ve araştırmanın amacına en uygun olanları örnekleme alır (Balcı,2005). Bu anlamda seçilen oyunlar, Lara Croft, Pusu, Evvel Zaman İçinde Nasrettin, Dragon Age Origins, Legend of Surf olmuştur. Araştırmanın yönteminde farklı oyun türlerinde seçilen oyunlar, feminist kuramlar çerçevesinde incelenmiştir. Feminist kuramlardan yararlanılmasının nedeni, feminizmin tarihsel gerçeklik içerisinde ataerkil sistem, toplumsal cinsiyet rolleri gibi temel konu ve yaklaşımları sorgulaması, siyasi, politik, ekonomik, cinsiyet, psikolojik gibi eşitsiz yapıları ortaya çıkarmasıdır. Bu anlamda farklı feminist yaklaşımlar gelişmiştir. Bu feminist yaklaşımlar genel olarak, radikal, liberal, ekofeminizm, sosyalist ve postmodern feminizm olarak sınıflandırılabilir. Bu çalışmada ise özellikle, radikal feminizm ve postmodern feminizm ele alınmıştır. Radikal feminizm, kadının ikincilleştirilmesinin nedenini ataerkil sistem olarak görmektedir. Cinsler arasındaki heteroseksüel ilişkinin kadın bedenini nesneleştirdiğini ve bunun temelinde biyolojik farklılıkların bulunduğunu ifade etmektedir. Radikal feministler, pornografi, tecavüz ve kadın bedeninin ataerkil söylem ile medyada yeniden üretilmesine ve teknolojinin ataerkil kapitalizmin bir aracı olarak erkekler ile özdeşleştirilmesine karşı çıkmaktadır. Postmodern feminizm, cinsiyet rollerinin öğrenilme sürecinde dilin temel bir öneme sahip olduğunu, kadın ve erkeğe atfedilen değerlerin dil düzeyinde pekiştiğini, dilin ataerkil yansımalarının yaşandığını ifade etmektedir (Sallan, Gül:2003:132-136). Postmodern feministler toplumda alışlagelmiş, kabullenilmiş erkek üstünlüğüne dayanan sistemin dilsel pratikler ile gelecek nesillere aktarıldığını ileri sürmektedirler.

Bu çalışmada 5 farklı oyun incelenmiştir. Elde edilen bilgilere göre temalar oluşturularak bu doğrultuda derinlemesine analiz gerçekleştirilmiştir. Bu temalar;

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

Tablo 1. Oyun Kategori Tablosu

OYUNLAR					
Kategoriler					
	Geleneksel/ Muhafazakar	Geleneksel/ Modern	Modern/ Eşitlikçi	Androjen Kimlik	Postmodern/erotik
Kadın		Evvel Zaman İçinde Nasrettin	Tomb- Raider: Underworld	Lara-Croft	Legend of Surf Dragon Age
Erkek	Pusu	Evvel Zaman İçinde Nasrettin	Tomb- Raider: Underworld		Dragon Age

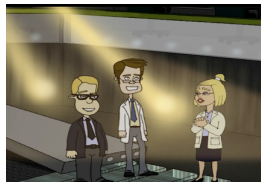
2. FARKLI OYUN TÜRLERİNDE TOPLUMSAL CİNSİYETİN KURGULANIŞI

Araştırma kapsamında yapılan derinlemesine oyun analizinde beş farklı oyun incelenmiştir. Oyunlar feminist bakış açısıyla değerlendirilerek kategorilerine ayrılmış ve oyun kategori tablosu oluşturulmuştur. Bu kategoriler gelenekselci/muhafazakar, geleneksel/modern, modern/eşitlikçi, androjen kimlik, postfeminist/erotik şeklinde 5 kategori olarak belirlenmiştir. Farklı oyun türlerine göre bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin nasıl inşa edildiği değerlendirilmiştir.

2.1. Evvel Zaman İçinde Nasrettin

Evvel Zaman İçinde Nasrettin oyunu T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından ilk kez desteklenen iki boyutlu video olma özelliğine sahip bir macera (adventure) oyunudur. Türk oyun geliştiriciler tarafından geliştirilen oyun bir ilki temsil etmekle birlikte Nasrettin Hoca hikayelerinin oyun aracılığıyla öğrenilmesini sağlamak, Nasrettin Hoca'nın karakteri hakkında bilgi sunmak ve eğlence amaçlı olarak tasarlanmıştır. Oyun verileri için öncelikli olarak derinlemesine analiz yapılmıştır. Sonrasında oyun feminist kuramlar çerçevesince incelenmiştir.

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



Görsel 1-2-3. Nasrettin Oyunu

Görsel 1’de oyunun giriş bölümünde Temsil ve Muhteşem zaman yolculuğu yapmak için zaman makinesinin içine gireceklerdir. Leyla rolündeki kadın karakter onlar ile birlikte gitmemekte ve onlara zaman makinesine kadar eşlik etmektedir.

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

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

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

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

Burada “başarırsak hep birlikte tarihe geçeceğiz” ifadesi “erkek” ile ilişkilendirilmiş ve aslında erkeğin başarısı bunu hep birlikte kadınlar adına da yapmış olacağı sonucunu çıkarmaktadır. Burada dilsel pratikler ile kadınların arka planda kaldığını ve bu durumun içselleştirilmiş olduğunu görmekteyiz.

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

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



Görsel 4-5-6. Nasrettin Oyunu

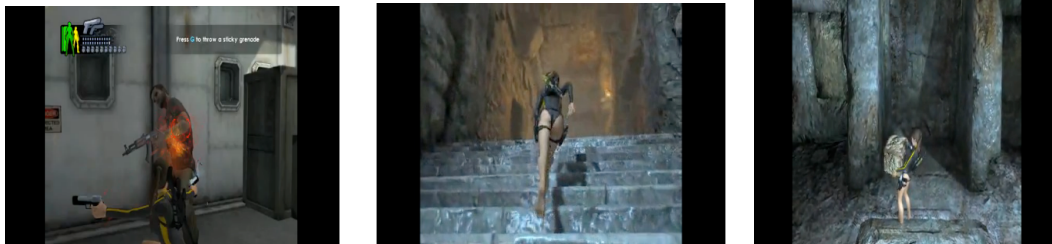
Görsel 4’de yalnızca erkek karakterlerin isimlerinin olduğunu görmekteyiz. Erkek karakterler “Genciz, yetenekliyiz, mucidiz” söylemi ile teknik ve bilimsel olanın temsilini üstlenmişlerdir ve “üstün erillik” olgusu ile cinsiyet ayrımcılığı bu anlamda daha belirgin hale gelmiştir. Burada asıl anlatılmak istenen alt okuma; genciz, yetenekliyiz, mucidiz ve “erkeğiz” söylemidir. Bu durum aynı zamanda ataerkil sistem içerisinde eril iktidarın meşrulaştığının ve yeni medya araçları ile eril iktidarın pekiştirildiğinin göstergesidir. Kadın karakterler ise ikincil planda, üretimin ve başarı öykülerinin arka planında, görünür olmaktan uzak olarak temsil edilmektedir.

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

Görsel 6’da Temsil (erkek karakter), Otacı Ana’nın (kadın karakter) yanına gitmiştir. Otacı Ana, geleneksel rollere uygun olarak resmedilmekle birlikte, vücudu hafif kambur, gözleri korkunç bir şekilde gösterilmektedir. Bunun yanında ortada duran kazan ve çadırın yanında duran cadı süpürgesini andıran süpürge, Otacı Ana karakterini cadı ile özdeşleştirmiştir. Bu anlayış doğrultusunda anne ve eş olmayan, toplumsal rol ve beklentilerin dışında tavır takınan kadınlar, cadılar ve periler gibi düşsel varlıklar olarak görülmüşlerdir (Sallan Gül: 2011). Masallarda, evlenmek istemeyen, yalnız yaşayan, ahlaki normlara uymayan “asi” kadınlar ya cadıdır, ya büyücü/kötü peri, ya da üvey annedir. Toplumun eril yapısını koruyan bu bilinçdışı anlatıların kahramanları, genellikle periler, cadılar, şeytanlardır. Genelde peri masalları, yaşlı kadınları kötü büyücü olarak sunan bir önyargı içerisindedir. Bunun yanında eski zamanlarda, orta çağda, ataerkil dinler tarafından tehdit olarak görülen bir çok cadı yakılmıştır ve fazla konuşmak cadı ile özdeşleştirilmiştir.

Bu anlamda Evvel Zaman İçinde Nasrettin oyunu geleneksel modern kategorisinde olup Parsons’ın ‘biyolojik ikililik kavramı ile açıklanabilir. Parsons’a göre bireyler toplumsal sistem içerisinde birbirleriyle bağlantılı olarak tanımlanır. Sistem birbirine bağlı parçalardan oluşur ve her parçanın farklı işlevleri vardır. (Parsons,1993:88). Parsons’a göre kadın ve erkek ilişkide tamamlayıcıdır. Kadınların ve erkeklerin yapması gereken cinsiyete dayalı bir iş bölümü söz konusudur. Kadınlara ve erkeklere farklı roller ve sorumluluklar verilmiştir. İncelenen bu oyun örneğinde de kadınların ve erkeklerin yapması gerekenler şeklinde bir ayrıma gidilmiştir. İktidarı elinde bulunduran güç, erkekler olarak yaşamın tüm alanlarında resmedilmiş ve cinsiyet düzeni bu şekilde yerleştirilmiştir (Connel,1995,1998).

2.2. Tomb Raider- Underworld



Görsel 7-8-9. T.R. Underworld

Tomb Raider el göz koordinasyonu ve tepki süresi gibi fiziksel zorlukları olan aksiyon türünde bir oyundur. Lara Croft karakteri geleneksel rollerden farklı olarak temsil edilmektedir. Bu gösterilen kadın karakter, rekabet edebilen, savaşçı, güçlü, azimli, akıllı ve cesurdur. Ona sunulan görevleri, bulmacaları meraklı ve büyük bir ustalıklarla yerine getirmektedir. Ancak bu resmediliş ataerkil ideolojinin erkekleri tarafından idealize edilmiştir. Erkek bakış açısıyla yaratılan bir kadın temsilidir. Lara, oyunun içerisinde erkek kahramanlar

gibi çok iyi silah kullanabilen, motorsiklet, cip, jet ski gibi araçlar ile çok rahat hareket edebilen özelliklere sahiptir. Görsel 7’de Lara iki elinde silah olan, ustalıklı karşısındaki erkek karakteri savunmasız hale getirebilen olan resmedilmiştir. Silah, tabanca gibi erkeklerle özdeşleştirilen araçlar, Lara karakteriyle kadının gücü ve yapabilirliği ile bütünleşmiştir.

Lara Görsel 9’da güçlü, kuvvetli, savaşçı özelliği vurgulanır şekilde gösterilmektedir. Yolun diğer tarafına geçebilmek için elindeki ağır kaya parçasını kaldırmaktadır. Ataerkil sistemdeki erkeklerle özdeşleştirilmiş özellikler ve işler burada Lara karakteriyle bize gösterilmektedir. Ancak bu gösterilen imgeler, erkek stereotipinin kadın karaktere uyarlanması bir sonucudur. Bu yaratılan imgeler yine erkekler tarafından yaratılmaktadır. Bu anlamda genellikle rekabet, savaş, güç, kuvvet gibi kavramlar erkek cinsiyetine atfedilen kavramlardır. Kadının erkeklerle ait bu alanda yer bulabilmesi için Lara Croft gibi erkeksileşmesi gerekmektedir. Bunun yanında erkek bakış açısıyla yaratılan bu model, haz veren, kışkırtan bir obje olmak zorundadır ve bu bakış açısıyla sunulmaktadır. Görsel 8’de Lara’nın iki bacağında takılı gösterilen silah modeli, kadınların kullandığı, çorapları dizin altında veya üstünde tutmaya yarayan, jartiyer ile çağrışım yapacak şekilde gösterilmektedir. Lara’nın kıyafetleri, geçtiği bölüme göre ve alana göre değişmektedir. Ancak genel olarak, pantolon, bot gibi erkeksi kıyafetlerle birlikte, vücut hatları belirgin, dar kıyafetler ile de resmedilmektedir. Burada kadın karakterin hem kadınsı hem de erkeksi özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Bu durum Sandra Bem’in “androjenlik kavramı” ile açıklanabilir. Bem’e göre androjenlik, geleneksel cinsiyet rollerinin dışında hem erkeksi hem de kadınsı özelliklere sahip olup, tipik olarak erkeksi olduğu düşünülen olumlu özelliklerle, tipik olarak kadınsı olduğu düşünülen özellikleri birleştiren bir kişilik tipidir (Bem,1985,1987).

2.3. Pusu



Görsel 10-11-12. Pusu

Pusu oyunu, Türkiye’de profesyonel anlamda geliştirilen ilk yerli oyundur. Bu oyun, cinsiyet ve mekan ilişkisini anlatan güzel bir örnektir. Oyun içerisinde erkekler, erkek ile özdeşleştirilen alanlar içerisinde temsil edilmektedirler. Bu alanlar kamusal alanlar olup, erkeksiliğin ve erkek kültürünün bilgisayar oyunları içerisinde yeniden üretilmesine sebep olmaktadır. Bu anlamda erkeksilik iki anlam taşımaktadır.

- Erkeklerle ve erkeklikle bağdaştırılan toplumsal özellikler, güç, cesaret, kavga yetisi, şiddet kullanma ”hakkı’yla”, erkeksi olmayan ve olamayacak olanlar, yani kadınlar ve çocuklar üzerindeki egemenlikle bağdaştırılan ayrıcalıklara sahip olma “hakkı” .
- Erkek cinselliğinin sertleşen ve duhul eden biçimi (Bayraktutan Sütçü,2010:184).
-

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

temsilini, mekanik olanın erkekle ilişkisini ve kamusal alanın erkek ile özdeşleşmesini görmekteyiz.

Geleneksel olarak erkeğin kamusal alanlardaki hakimiyeti bir çok kültürde sadece erkeklere özgü vakit geçirme mekanlarının oluşmasına neden olmuştur. Bu mekanlar erkeklere erkekler arasında sosyalizasyon imkanı sunmaktadır (Polat,2008:147). Erkek çocukların oyuncuğu olarak düşünülen bilgisayar oyunlarında da bu imgelerin ve sembollerin sürekli kullanılması erkekliği ve erkeğe ait olduğu düşünülen araçları, kendi (erkek) dünyasında yeniden üretmekte ve pekiştirmektedir. Bu şekilde iktidarını kuvvetlendirecektir. İktidar temelinde kurulan erkeklik aynı zamanda siyasal olguların devamını sağlamak içinde oluşturulmuştur. Bu iktidarını özel alan dışında, kendini kanıtlama, mücadele etme, savaşıma ve yönetme şeklinde göstermektedir. Oyunda özel alanın dışında, erkeklerin biyolojik özelliklerinden dolayı egemenlik alanı olarak kabul edilen savaş alanı, erkek mekanlarını oluşturmaktadır. Bu mekanlar erkekliğin oluşturulduğu, yeniden üretildiği ve korunduğu alanlar haline gelmiştir.

Görsel 11’de oyun içerisinde elde edilmiş bir görüntüdür. Oyuncu çatışma üzerine kurulu bir oyunda, rolü gereği karşı tarafa şiddet uygulayarak onu etkisiz hale getirmeye çalışmaktadır. Buradaki gösterilen imgeler, silah, kan, kırmızı renk ve şiddettir. Renkler de bu anlamda çok önemli göstergelerden birisidir. Kırmızı renk, fiziksel ataklığı ve canlılığı da göstermektedir. Bu anlamda adrenalin isteyen, çatışmanın olduğu bir oyunda kırmızı renk, kan ile özdeşleşmektedir. Bu anlamdaki göstergeler, oyuncunun şiddete yönelik tepkiler vermesini ve bunu erkek ile özdeşleştirerek pekiştirmesine sebep olmaktadır.

2.4. Legend of Surf



Görsel 13-14-15. Legend of Surf

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

Bunların yanında oyun içerisinde kullanılan renkler de bir göstergedir. Sarışın olarak resmedilen kadın, seksi ve abartılı beden biçimi ile pornografik ve erotik olarak sunulmaktadır. Diğer kadın karakterlerden daha ön planda olmaktadır. Genel olarak baktığımızda da oyun görsellerinde sarışınlık ve açık tonlar vurgulanmıştır. Kadınların seyirlik ve cinsel bir nesne görünümü de diğer bir belirteç olmaktadır. Aynı zamanda arkada sörf tahtası ile gösterilen kadın, fetiş nesnesi haline gelmiştir. Görsel 15’de erkek karakter özne konumunda, kadınlar ise arka planda hizmet etmeyi bekleyen cariyeye misali nesneleştirilmiştir.

2.5. Dragon Age Origins

Dragon Age, bireyden ziyade grup ilişkileri ve etkileşimi ön planda olan bir fantezi rol yapma oyunudur. Bu oyunlardaki kadın, erkek ve yaratıklar genellikle gerçeküstü, ezoterik ve fantastik imgeler ile gösterilmektedir. Fantastik olan bu oyun türünde rekabet, tarihsel gerçeklikler, sınıflar, yaşam biçimi vb gerçeğin dışında göstergeler, semboller ile sanal gerçeklik içerisinde sunulmaktadır. Sanal gerçeklik, simülasyon ile benzer bir çerçeve içerisinde yer almaktadır. Ancak aralarında bir fark bulunmaktadır. Simülasyon, gerçek fiziksel mekana bağlı olarak, gerçeği referans alan yapay bir uzam meydana getirirken, sanal gerçeklik tamamen gerçek olandan kopuktur (Doğu,2006:148) Bu anlamıyla sanal gerçeklikler, gerçeğe alternatif sunmayan, gerçeğin dışında farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 15-16-17. Dragon Age

Postmodern feminizmin öncüleri Jacques Lacan, Micheil Foucault ve Julie Kristiva'dır. "Postmodern feministler uniter-tekil "kadın" ve "eril" toplumsal cinsiyet kimliği yerine, çoğul ve karmaşık olarak inşa edilmiş toplumsal kimlikler anlayışını benimserler" (Sallan Gül,2011:17). Görsellerde görüldüğü üzere şifacı, büyü yapabilme yeteneğine sahip, savaşçı ve düşmanına karşı koyabilen kadın imgesi görülmektedir. Özellikle cinsiyet rolleri, kadınların yapabilirlik ölçütü gerçek gündelik yaşamdan farklı olarak yapı bozumuna uğramıştır. Çünkü kadın imgesi burada hem bir düşman, hem bir otorite, hem de erkek imgeye karşı durabilen olarak resmedilmektedir. Postmodernist bakış açısıyla bilgisayar oyunlarında kadının neleri yapabileceği, becerileri, sanal gerçeklik içerisinde "yeniden yaratılarak" ön plana çıkarılmıştır. Bu durum özellikle de dilsel ve eylemsel pratikler ile pekiştirilmiştir. Ancak bu süreçte kadının cinsel ve seyirlik bir nesne olması değişmemektedir. Kadın hipergerçeklik- simülasyon içerisinde özne görünümü, seyirlik ve cinsel bir nesne konumuna indirgenmiştir. Sanal gerçeklikler içerisinde sunulan bu tür oyunlarda bir cinsiyetten, diğer bir cinsiyete geçme olanağı varolmaktadır. Ancak oyun böyle seçenekler sunmasına rağmen yine de toplumsal cinsiyet örüntüleri gözlenmektedir.

3. SONUÇ

Bilgisayar oyunları yalnızca eğlence amaçlı oyunların oynandığı basit bir platform değildir. Üretim araçlarını elinde bulunduran egemen iktidarlar tarafından kullanılan görsel kültür ve yeni bir medya aracıdır. Bu alan piyasa koşulları ve tüketim kültürünün göstergeler dünyasında kendi anlayışı doğrultusunda varlığını sürdürmektedir. Dolayısıyla kadın ve erkek temsilleri artık sanal gerçeklik içerisinde değerlerini yitirmekte ve gerçeğin yerini alan sahteler, imgeler olmaktadır (Baudrillard,2003). Kurgulanabilir yapıya sahip olan bu göstergeler ışığında toplumun belleğine kitle iletişim araçları ile var olmayan durumlar, roller, imgeler hiper-gerçeklik içerisinde verilmektedir. Bu anlamda toplumsal cinsiyet örüntüleri de olmayan gerçekliklerin yansımasıdır. Özellikle kitle iletişim araçları ile her gün evimize, odamıza, cep telefonlarımıza, ruhumuza kadar giren bu göstergeler olması istenen düşüncelerin zihinlerimizde yer bulmasını sağlamaktadır. Bunun sonucu "ideal kadın" imgesi, abartılı beden temsilleri, mükemmellik arayışları ve kadının edilgen, ikincil sunumu olarak karşımıza çıkmaktadır. İncelenen oyunların bu anlamda cinsiyetçi olduğu görülmüştür. Bu anlamda toplumda bireyin kendi kimliğini tanımlayan özerkliğine müdahalede bulunmaktadır. Toplumsal cinsiyet ideolojisi ile birey ona sunulan kadın ve erkek kimliğini

içselleştirerek pekiştirmektedir. Bu şekilde kadın ve erkeğin cinsiyetine dayalı olarak geliştirilen gösterimler, sunumlar kadına yönelik ayrımcılığı da belirginleştirmektedir. Bu durum yeni iletişim teknolojilerinin hayatımızda çok önemli ve görünür olması sebebiyle yeni yaşam formları içerisinde yaşamımızda yer etmektedir. Bu anlamda yeni medya aracı olarak tanımlanan ve dijital oyun sektörü içerisinde çok önemli bir yere sahip olan bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyet ideolojisi kendini gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla bu çalışma ile bilgisayar oyunlarının yalnızca eğlence aracı olmadığı, bu alan içerisinde ırk, dil, din özellikle cinsiyet gibi toplumsal farklılıkların “yeniden üretim” süreci içerisinde gerçekleştiği ortaya koymaya çalışılmıştır.

KAYNAKLAR

- Atay, T.(2004). Erkeklik en çok erkeği ezer!, *Toplum ve Bilim Dergisi*,(11-22).
- Balcı, B.(2006).1990’lardan Günümüze Amerikan Sinemasındaki Tür Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet ve Irk Sunumları, İzmir: Doktora Tezi, T.C. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Batı, U.(2010).Reklamcılıkta Retorik Bir Unsur Olarak Kadın Bedeni Temsilleri, *Kültür ve İletişim*:(104-126).
- Baudrillard, J.(2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bell, D.(1973). The Coming of Post-Industrial Society: *A Venture in Social Forecasting*, New York: Basic Books, Inc., Publishers.
- Bem, S. L. "Gender Schema Theory and the Romantic Tradition", InP: Shaver and C. Hendrick (Ed.s.), *Sex and Gender*, Beverly Hills, CA Sage, 1987.
- Binark, M.(2007). *Yeni Medya Çalışmaları*, Ankara: Dipnot Yayınları.Binark, M.,Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. vd. (2010). *Yeni Medyada Nefret Söylemi*. In: G. Bayraktutan Sütçü (ed.), Ankara: Kalkedon Yayınları.
- Connell, R.W.(1998). *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar*, İstanbul: Ayrıntı yayınları.
- Doğu, B.(2006), *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*, İzmir: T.C. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gee, J.(2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave/Macmillan.
- Göker, G.(2003), *Bilişim Teknolojileri Süreli Yayınlarının Reklam Metinlerinde Toplumsal Cinsiyet Örüntüleri*: BT Haber Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: T.C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Hamilton, P. ve Talcott, P.(1983). *Critical Assessments*. London: Routledge.
- Hash, C.(2010). *Designing Games for Learning: Insights from Conversations with Designers*, Atlanta, GA, USA:10-15.
- Polat, N.(2008), Cinsiyet ve Mekan: Erkek Kahveleri. *Toplum ve Bilim Dergisi*: (147).
- Sallan Gül, S.(2003). *Dünyada ve Türkiye’de Feminizm ve Kadın Hareketi*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Sallan Gül, S.(2011). *Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi*, Sosyoloji, Der, M.Tuna. Basımda.
- Timisi, N.(1997). *Medyada Cinsiyetçilik*. Ankara: KSSGM Yayını.