

Video Oyunlarında Kadının Değişen Temsili: Yenilikçi Damsel in Distress Tasvirleri

The Changing Representation of Women in Video Games:
Innovative Depictions of Damsel in Distress

Öğr. Gör. Alper ÇETİN

ORCID: 0000-0002-8330-1196 • Bursa Uludağ Üniversitesi Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Tasarım
Bölümü, Öğretim Görevlisi • alpercetin@uludag.edu.tr

||Araştırma Makalesi || Research Article

Özet

Video oyunlarında kadının yetersiz temsili ele alan çok sayıda araştırma literatürde mevcuttur. Bu araştırmalar, video oyunlarında kadın karakterlerin az sayıda ve genellikle yardımcı rollerde olması, sadece cinsel çekiciliklerinin ön planda tutularak başroldeki erkek karakterin ödülü olarak kurtarılmayı veya talep edilmeyi bekleyen pasif kişilikler olarak kurgulanması gibi bazı temel problemlere dikkat çeker. Fakat son yıllarda video oyun endüstrisinde kadının yetersiz ve basmakalıp temsili değişirme çabası da gözlemlenmektedir. Bu değişim çabasının bir yansıması olarak bazı video oyunlarında damsel in distress (başı dertte olan genç kadın) gibi en bilinen karakter arketipleri tekrar yorumlanmaya başlamıştır. Araştırmada damsel in distress arketipinin yenilikçi yorumlarını incelemek için amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen dört oyun ele alınmıştır. Amaçlı örneklemede araştırmacı, çalışmasında konu edindiği problemleri çözüme ulaştıracak zengin bilgi içeren örnek durumları seçmektedir. Seçilen dört oyun ise sırasıyla Braid, Grand Theft Auto IV, Hellblade: Senua's Sacrifice ve Gris'dir. Dört oyunda da damsel in distress arketipinin ve bu arketiple bağlantılı anlatıların nasıl tekrar yorumlandığı betimsel analiz yöntemiyle açıklanmaktadır. Betimsel analiz yaklaşımına göre elde edilen veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenerek yorumlanmaktadır. Analizde video oyunlarında yer alan yenilikçi damsel in distress anlatılarının, kadının yetersiz temsili aşmaya yönelik olumlu mesajlar verdiği sonucuna ulaşılmıştır. Örneklemedeki oyunlar, kadın karakterlerin gerektiğinde yardım beklemeden tek başına mücadele edip mağduriyetten kurtulabileceğini göstermektedir. Ayrıca video oyunlarının, bir kadını damsel in distress konumuna sokan nedenleri sorgulatarak geleneksel anlatıların barındırdığı problemlere dikkat çekebildiği görülmüştür. Son olarak video oyunlarında bir damsel in distress'in başrolde olabileceği ve kadın karakterlerin ilgi çekici olması için fiziksel özellikleri üzerinden metalaştırılmasının gerekeceği de tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Video oyunları, damsel in distress, kadın temsili, yeni medya, cinsiyet rolleri

Abstract

There are many studies in the literature addressing the under-representation of women in video games. These studies draw attention to some basic problems such as the fact that female characters are few in number and only play supporting roles in video games as passive characters who are at the forefront with their sexual attractiveness, waiting to be rescued or demanded as a reward for the male protagonist. However, in recent years, there has been an effort to change the inadequate and stereotypical representation of women in the video game industry. As a reflection of this change effort, the most well-known character archetypes such as 'damsel in distress' have begun to be reinterpreted in some video games. In the study, four games selected by purposive sampling method were discussed in order to examine innovative interpretations of the damsel in distress archetype. In purposive sampling, the researcher chooses sample situations that contain rich information to solve the problems in his study. The four selected games are Braid, Grand Theft Auto IV, Hellblade: Senua's Sacrifice, and Gris, respectively. The descriptive analysis method explains how the archetype of damsel in distress and the narratives associated with this archetype are reinterpreted in four video games. The data obtained according to the descriptive analysis approach are summarized and interpreted according to the previously determined themes. In the analysis it has been determined that innovative damsel in distress narratives in video games give positive messages to overcome the under-representation of women. The games in the sample show that the female characters can fight alone without waiting for help when necessary and get rid of the victimization. It has also been seen that video games can draw attention to the problems of traditional narratives by questioning the reasons that put a woman in the damsel in distress situation. Finally, it has been determined that a damsel in distress can play a leading role in video games and that female characters do not need to be commodified over their physical characteristics in order to be interesting.

Keywords: Video games, damsel in distress, woman representation, new media, gender roles

Giriş

Küresel eğlence endüstrisindeki pazar payını giderek arttıran video oyun sektörünün 2022 yılı sonunda 3,2 milyar oyuncuyu kapsaması ve 196,8 milyar dolar gelire ulaşması öngörülmektedir (Newzoo, 2022:19). Kitlelere ulaşma hızı ve yaygınlığı video oyunlarının sosyal bağlamlarını da değiştirmiş, oyunlar en önemli kültür endüstrisi ve kitle eğlence araçlarından birisi haline gelmiştir. Kültür endüstrisi ile ifade edilmek istenen edebiyat, müzik, sinema gibi kültür olgusuna ait içeriklerin ticari çıktılar haline dönüştürülmesi ve geniş kitleler için kolay ulaşılır kılınmasıdır (Kulak, 2020: 65). Marcuse (1975:27), kültür endüstrisi ürünü olarak medya içeriklerinin bireyi ve toplumu egemen ideolojilerle uyumlu, tek boyutlu düşünce ve davranış yapısına sahip, edilgen bir kültür tüketicisi konumuna getirdiğini ifade etmektedir. Bu görüşle uyumlu olarak sinema ve televizyon yapımları gibi içeriklerin önceden belirlenen temalar doğrultusunda analiz edildiği çok sayıda araştırma mevcuttur. Bu araştırmaların kimisi de toplumsal cinsiyet bağlamında kadınlığın temsilinde kullanılan klişeler üzerinedir. Örneğin Hollywood sinemasında kadın karakterlerin, erkek karakterlerin ödülü olarak kurtarılmayı veya talep edilmeyi bekleyen pasif kişilikler olarak tasvir edildiği ifade edilir (Gianetti, 2005:456). Kurgusal içeriklerde yer alan senaryo ve karakterler, özünde temel gündelik yaşam deneyimlerinin farklı yorumları olmaları sebebiyle tüketiciyle bağ kurup mesaj aktarma gücüne sahiptirler. Yeni medyanın önemli türlerinden olan video oyunları da benzer deneyimleri interaktif yapıda sunmaktadır. Hikâye aktarımında oyuncu, baş karakter rolünde oyun evreninin kurallarıyla ilintili belli motor beceriler ve stratejiler sergileyerek hikâyenin ilerlemesini sağlar. Kısacası etkileşimli hikâye ve karakter deneyimleri aracılığıyla mesajını aktaran video oyunları da -diğer medya ürünleri gibi- günümüz toplumunun hegemonik kültür yapısını yansıtır yeniden üretme potansiyelini barındırır (Muriel ve Crawford, 2018:4). Bu sebeple son yıllarda video oyunlarına yönelik sosyolojik pek çok araştırma yürütülmektedir ve bu araştırmalarda karşımıza çıkan önemli konulardan biri ise toplumsal cinsiyet temsillerine dair problemlerdir (Perry, 2021:1102).

Video oyunlarını barındırdığı sınıf, etnisite veya cinsiyet temsilleri açısından incelemek önemlidir. Çünkü temsiller, gruplara sosyal kabul ve tanınırlık imkânı sunar. Eğer popüler kültür içeriklerinde yer alan temsiller sığ kurgulandıysa, kitlelere klişe yargılar kodlama riski barındırır (Thach, 2021:20). Örneğin sinemada kadın temsiline toplumdaki baskın cinsiyetçi kalıplar üzerinden şekillendiğine yönelik ifadelerin benzeri, yeni medya araçlarından biri olan video oyunlarında da karşılık bulmaktadır. Araştırmalarda, video oyunlarının öncelikli hedef kitlesinin erkekler olması sebebiyle kadın video oyun karakterlerinin sayıca az olduğu, fiziksel ve davranışsal özelliklerinin erkek bakış açısıyla objeleştirildiği ve geri plandaki pasif karakterler olarak betimlendiği tekrarlanır (Near, 2012:252). Video oyunları barındırdıkları hikâyelerin önem arz etmesini hedeflediği andan itibaren sürükleyici deneyimler tasarlamak adına senaryo ve karakter arketiplerinde sinema sanatından büyük ölçüde faydalanmıştır. Her iki ürün de özünde tüketicinin ilgisini ekranda tutmaya çalışan görsel, anlatısal ve zamana dayalı içeriklerdir. Her gün daha fazla film video oyunlarına, video oyunları da filmlere benzer yapıda tasarlanmaktadır (Yip, 2021:569). Video oyunlarında, grafik ve ses teknolojilerinin gelişimiyle birlikte daha detaylı modellemeler, animasyonlar ve ses içerikleri devreye sokulmuştur. Artık oyunlarda hareket yakalama teknolojileri aracılığıyla karakterler gerçek aktörlerce canlandırılmakta, seslendirme sanatçıları ile çalışılmakta ve ara sahne kurgularında sinematik hikâye anlatımının tüm imkanlarından faydalanılmaktadır. Bu benzerlikler sebebiyle video oyun endüstrisinin almak isteyeceği birincil referansın sinema sanatı olduğu düşünülebilir (Perron, Montembeault, Morin-Simard ve Therrien, 2019:37). Yine günümüzde WarnerMedia, Disney, Amazon gibi medya devleri, satın aldıkları ya da kurdukları oyun stüdyoları ile video oyun endüstrisinde yer edinmektedir. Bahsedilen tüm bu etkileşimlerin, iki sektörün ürünlerinin içeriğindeki değişim ve gelişimleri de benzer kıldığı söylenebilir.

İfade ve anlatı yöntemlerini örnek alması sebebiyle sinemada sık kullanılan bazı karakter arketipleri video oyunlarında da karşımıza çıkmaktadır. Bu arketiplerden en bilineni ise kadının edilgen yapıda temsilinde kullanılan damsel in distress figürüdür. Damsel in distress denilince Tarzan (1959) filmindeki

Jane, Dr. No (1962) filmindeki Honey Rider ve Superman'den (1978) Louis Lane gibi sayısız klişe örnek akıllara gelmektedir (Doaks, 2015:109). "Başı deritte olan genç kadın" olarak Türkçeleştirilebilecek damsel in distress figürü, oyunlarda çoğu zaman erkek baş karakterin ödülü olarak kurtarılmayı ve elde edilmeyi beklemektedir. Fakat son yıllarda medyada ataerkil kültürün yansımalarından olan damsel in distress betimlemelerinin eskisi kadar popüler olmadığı, mağduriyet yaşasa bile kahramanca ve güçlü davranarak kendi hayatını şekillendirebilen kadın karakterlerin ilgi çektiği ifade edilmektedir (Smith ve Cook, 2008:18). Bu durum sinemada olduğu gibi ilhamını ondan alan video oyun endüstrisinde de yenilikçi damsel in distress betimlemelerinin kurgulanmasının önünü açmaktadır. Sinemadaki değişimin araştırmalarda sıklıkla incelenmesinden yola çıkarak, bahsedilen içerik ve işlev paralellikleri sebebiyle aynı değişimlerin video oyunları ekseninde de araştırılmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

Araştırma video oyunlarında kadının temsil edilmesinde yaşanan olumlu değişimlerin bir yansıması olan yenilikçi damsel in distress tasvirlerine odaklanmaktadır. Bu sebeple ilk olarak medyada kadının temsilinde gözlemlenen değişimlerin nedenlerinin açıklanması uygun görülmüştür. Sonraki bölümde damsel in distress arketipi tanımlanarak üstlendiği anlamlar, farklı örneklerle detaylandırılmaktadır. Bulgular bölümde ise örnekleme yer alan oyunların damsel in distress anlatılarını nasıl tekrar yorumladığı incelenmektedir. Sonuç bölümünde de yenilikçi damsel in distress yorumlarının, video oyunlarında kadının temsil edilmesine yönelik olumlu katkıları açıklanıp yeni araştırma önerileri sunulmaktadır.

Yöntem

Araştırmada video oyunlarında sıklıkla kullanılan damsel in distress figürünün tasvirinde yaşanan değişimler nitel araştırma yöntemlerinden olan betimsel analiz yöntemiyle incelenmektedir. Betimsel analizde elde edilen veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenerek yorumlanmaktadır (Canbazoglu Bilici, 2012:124). Betimsel analiz sürecinde damsel in distress konumundaki karakterlerin fiziki tasvirlerinin, hikâyede erkeğe göre belirlenen ikincil ve edilgen konumunun ve üzerine yüklenen cinsiyet rollerinin tekrar yorumlanmasıyla bilindik damsel in distress anlatısının olumlu yönde değiştirilmesi incelenmektedir. Çalışmanın evreni yenilikçi damsel in distress tasvirleri barındıran video oyunlarıdır. Evreni temsil eden örneklem, 2008-2018 yılları arasında piyasaya sürülmüş olan büyük, orta ölçekli ve bağımsız (indie) oyunlar arasından amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen video oyunlarından oluşmaktadır. Örnekleme Braid (2008), Grand Theft Auto IV (2008), Hellblade (2017) ve Gris (2018) isimli oyunlar yer almaktadır. Amaçlı örneklemede araştırmacı, çalışmasındaki problemleri çözüme ulaştıracak zengin bilgi içeren örnek durumları seçmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008:107).

Medyada Cinsiyet ve Etnisite Temsilinde Yaşanan Değişimler

Günümüzde internet olanakları, medya tanımını ve içerik tüketim şeklini değiştirmektedir (Boisvert, 2020: 184). Yaygın internet erişimi sayesinde medya ürünleri yerellikten çıkmakta; tüketici demografisi giderek çeşitlenip evrenselleşmektedir. Söz konusu içeriklerde yer alan senaryo ve karakterlerin barındırdığı klişelerin ve tek tipliliğin bu evrensellik çabasına bağlı olarak aşılmaya çalışıldığı gözlemlenmektedir. Örneğin Netflix, Katılım ve Çeşitlilik (Inclusion and Diversity) politikası aracılığıyla yapımlarında etnisite ve cinsiyet çeşitliliğinin daha iyi temsil edilmesine olan bağlılığını dile getirmektedir (Myers, 2022). Warnermedia (2022), Showtime (Bitette, 2020) gibi pek çok medya devi de eşitlik, çeşitlilik ve katılım vurgularıyla itibarlarını pekiştirmek ve güncel medya ekosistemiyle alakalarını kanıtlamak için benzer bir duruş sergilemekte; ilgili konulardaki faaliyetlerini raporlaştırmaktadır. Evrensellik eğiliminin etnisite ve cinsiyet eşitliği çerçevesinde tüm kimliklerin dolayısıyla kadın kimliğinin de daha güçlü ve gerçekçi vurgularla temsil edilmesinin önünü açtığı söylenebilir.

Video oyun endüstrisi de yıllardır üretim ve tüketimde beyaz erkek ayrıcalığının yansıması olan politikaların güdümünde olmuştur (Tompkins ve Martins, 2022:402). İnternetin sinema ve televizyon endüstrilerinin dönüşümünde oynadığı rol, video oyun endüstrisindeki politikaların dönüşümünde de geçerlidir. Valve Corporation tarafından 2003 yılında faaliyete giren Steam uygulaması ile kişisel bilgisayarlarda (PC) oyunları internet üzerinden satın alıp yükleme imkânı mümkün olmuştur. Yine 2005 yılında piyasaya sürülen Microsoft Xbox 360 ve 2006 yılında piyasaya sürülen Sony Playstation 3 gibi 7. jenerasyon oyun konsolları ile birlikte video oyunlarının satın alınıp indirilebileceği çevrimiçi uygulamalar hayata geçirilmiştir. Oyunların fiziki kopyalarının üretimi ve dağıtımıyla bağlantılı giderlerin önüne geçilmesi, pazarlama faaliyetlerinin de daha düşük maliyetlerle internet ortamına yönlendirilmesi bakımından bu gelişmeler önemlidir. Oluşan avantajlar sebebiyle orta ve küçük ölçekli oyun stüdyoları piyasada evrensel ölçekte yer edinmeye başlamıştır. Ayrıca ulaşılabilirliğin getirisiyle günümüzün oyuncu nüfusu, etnik köken, yaş, cinsiyet, cinsel yönelim açısından sektör tarihindeki en çeşitli ve kalabalık nüfustur. Ticari başarı için geniş kitlelere ulaşma çabası güden tüm oyun stüdyolarının da oyuncu demografisinin barındırdığı çeşitliliği göz önünde bulundurarak video oyun içeriklerini kurgulaması önem barındırır (Willis, 2022). Örneğin Newzoo (2021:7), Diversity and Inclusion in Gaming: Insights and Opportunities isimli raporunda Amerika Birleşik Devletleri'nde oyuncu kitlenin %54'ünün etnisite, cinsiyet, engellilik olgularında yeterli ve doğru temsiller barındıran video oyun karakterleri görmek istediğini belirtmektedir. Yine aynı rapora göre ABD'li oyuncuların %47'si kendileri için yapılmadığını hissettikleri oyunları oynamayı tercih etmemektedir. Video oyun içeriklerinde bahsedilen sebeplerden dolayı yaşanan değişimlerin benzeri endüstrinin çalışma kültüründe de gözlemlenmektedir.

Son yıllarda sosyal medya üzerinden başlayıp küresel çapta etki yaratan #MeToo, #TimesUp, #BlackLivesMatter gibi toplumsal hareketler, medyadaki değişim rüzgarında önemli bir rol oynamaktadır. Etnisite, toplumsal cinsiyet eşitliği, taciz, mobbing konularına yönelik şeffaflaşma söylemleri ve tartışma ortamı toplum gündeminde önemli bir karşılık bulmuştur. Tüketici kitle, sosyal medya imkanları sayesinde kolayca organize olarak kolektif bir tavır ortaya koyabilmekte ve en önemlisi talep ve tepkileri medya endüstrilerinde karşılık görebilmektedir. Video oyun endüstrisinde de son yıllarda kendine has #MeToo hareketleri oluşmuş ve çalışma kültüründe dönüşümün önü açılmıştır. Video oyunları ve popüler kültüre yönelik içerikler oluşturan Kotaku ve Polygon gibi video oyunu haberciliği yapan websiteleri, araştırmalarıyla sektör içindeki toksik kültürü ortaya koymaktadır (Heineman, 2020:1117). Sektörün tepesindeki kişi ve kurumları kapsayan bu haberler oyuncu kitlesinde karşılık bulmuştur. Örneğin Rockstar Games, oluşan kamuoyu sonucu acımasız çalışma saatlerinde değişikliklere gitmiş; Ubisoft eski ve mevcut çalışanları tarafından ırkçı ve cinsiyetçi çalışma kültürü, taciz ve tehdit; Insomniac Games ise kadın çalışanlara yönelik kötü muamele, kariyer müdahaleleri gibi iddialarla suçlanmıştır (Taylor, 2020).

Bahsi geçen tüm bu gelişmelerin oluşturduğu değişim ve farkındalık ikliminin video oyunlarında daha fazla çeşitlilik barındıran, ön yargılardan uzak, inandırıcı ve oyuncu demografisini yansıtan kadın karakterlerin kurgulanmasını sağlayacağı öngörülebilir. Buradan yola çıkarak araştırmada kadının temsil edilmesinde sıklıkla başvurulan damsel in distress figürünün yenilikçi yorumları ele alınmaktadır. Fakat yenilikçi yorumları tespit edip çözümleyebilmek için öncelikle damsel in distress figürünün ana hatlarını ortaya koymak gerekmektedir.

Damsel in Distress Arketipi

Kurgusal içeriklerde yer alan damsel in distress gibi arketipleri analiz etmek önemlidir. Çünkü medya imgeleri, bireyin dünya görüşünü oluşturan değerleri inşa ederken, mevcut sosyal düzenin onayını da sağlar. Bu imgeler kimlik algısı, öz değerlendirme ve sosyal karşılaştırma süreçlerinde de rol oynamaktadır (Coltrane ve Messineo, 2000:365). Damsel in distress, edebiyat, güzel sanatlar, mitoloji,

sinema gibi farklı dönem kültür ürünlerinde yer edinmiş temel bir tiptedir. Bu bağlamda yaratılmış kadın karakterler genç, güzel, kırılgan ve naif olup cinsel açıdan çekicidirler. Başının derde girmesindeki en temel neden de güzellikleri ve cinsel çekicilikleridir. Hayatının veya iffetinin tehlikede olduğu problemleri bir durumdan ancak beyaz atlı bir prens sayesinde kurtulabilirler. Damsel in distress için erkek tıpkı Külkedisi'nde olduğu gibi, sığınacağı bir çatı, sosyal statü, duygusal ve maddi destek güvencesidir.

Damsel in distress arketipinin kökenlerinin çocuk, ergen ya da yetişkin erkeğin dünyayı kurtarmaya yönelik evrensel arzularından türediği ifade edilir. Örneğin Freud (1909), *The Family Romances* isimli makalesinde bir çocuğun veya ergenin soylu bir kökene sahip olmayı ve kendisini dünyayı kurtaracak bir kahraman olarak hayal ettiği bir fenomeni konu alır. Geçmiş binlerce yıla dayanan bu arketipin en eski örneklerinden birisi Yunan mitolojisinde yer alan Andromeda'dır. Bir deniz canavarına kurban edilmek üzere zincirlere bağlanan Andromeda'yı erkek kahraman Perseus kurtarır ve eşi yapar (Mulvey, 1981:13). Ataerkil toplumun cinsiyet rollerinden şekillenen damsels in distress tiptemesi, tematik anlamda şekil değiştirebilse de kemik yapısı aynıdır. Zor duruma sokulan kadınlar, erkekler tarafından tekrar tekrar kurtarılıp erkeği, kadının yasal denetleyicisi olarak gören zemini hazırlar ve tahakkümü normalleştirir.

Detaylı kişilikler barındırmamaları ve pasif rolleri sebebiyle damsels in distress tasvirleri, hikâyeye aktarımının teknik imkansızlıklardan dolayı zorlaştığı veya oynanış odaklı yapısından dolayı geri plana itildiği video oyunlarının vazgeçilmezidir. Bir sinema filmi ilham alarak hikâyesinde damsels in distress figüründen faydalanan ilk oyun, Nintendo'nun 1981 tarihli *Donkey Kong*'udur. Modern video oyunlarının babası olarak bilinen oyun tasarımcısı Shigeru Miyamoto tarafından geliştirilen *Donkey Kong*, oyun mekaniklerinin ve insan temsillerinin bir hikâyeye anlatmak için kullanılmasının temellerini atar. Oyuncu yönettiği Jumpman karakteri ile dev bir goril tarafından kaçırılan kız arkadaşını kurtarmaktadır. İsim ve temada *King-Kong* filmleriyle benzerlik taşıyan bu oyundaki Jumpman karakteri sonrasında *Super Mario Bros.* serisindeki Mario'ya, kız arkadaşı ise Prenses Peach'e evrilmiştir. Prenses Peach, son yıllardaki *Super Mario* oyunlarında oynanabilir bir karakter olarak daha aktif ve kahramanca rollerle işlene de ana serideki 16 *Super Mario* oyununun 14'ünde kaçırılıp kurtarılmayı bekleyen bir damsels in distress olarak bulunur (Sethulekshmi, 2019: 310). Özellikle feminist kuram çerçevesinde yapılan oyun araştırmalarında sıklıkla ele alından Peach'in tekrarlayan bir ritüeli ise kaçırılmasından önce ya da kurtarıldıktan sonra ödül olarak öpücükle birlikte Mario'ya kek pişirmeyi teklif etmesidir. Bir kadın olarak aynı zamanda domestik rolleri de vurgulanmaktadır.

Video oyunlarında yer alan damsels in distress tasvirlerinin kimisi *Dragon's Lair*'in (1983) cazibesi ön planda olan Prenses Daphne'si, *Tomb Raider*'ın (2013) Sam'i ya da *Resident Evil 4*'ün (2006) Ashley Graham'ı gibi karikatürize derecede muhtaç durumda olmaları sebebiyle *helpless damsels in distress* şeklinde anılır. Kimi oyunlarda ise baş karaktere fayda sağlayabilen *helpful damsels in distress* tasvirleri karşımıza çıkar. Nintendo'nun *The Legend of Zelda* serisinden Prenses Zelda, Konami'nin *Metal Gear Solid* serisinden Meryl Silverburgh, Irrational Games'in *Bioshock Infinite*'inden Elizabeth karakterleri *helpful damsels in distress* formatına örnek gösterilebilir. *Helpful damsels in distress* betimlemelerinde yine erkeğe muhtaçlık durumu söz konusu olsa da, bu kadınlar aynı zamanda fiziksel veya sihirsel bir güce sahip olup kahramana fayda sağlayabilirler veya bir ölçüde kendilerini koruyabilirler. Max Payne (2001), *God of War* (2005), *Kane & Lynch 2: Dog Days* (2010) gibi kimi oyunlarda ise erkek başrolün eşi ve/veya kızı acımasızca öldürülen kurbanlar olarak intikam hikâyesini başlatırlar. Tüm bu örnekler ekseninde video oyunlarında kadının yetersiz temsili, pek çok eleştirel medya araştırmasında konu edilmiştir. Bilinen bir örnek olarak Dietz (1998:435), araştırması kapsamında incelediği oyunların %21'inde kadın karakterlerin kurban konumunda damsels in distress tasvirleri olduğunu ifade eder. Ya da kurtarılmayı bekleyen kurbanın bir erkek olduğu anlatılar yakın döneme kadar video oyunlarında yer edinmemiştir. Benzer temadaki araştırmalardan farklı olarak bazı yenilikçi oyunların damsels in distress

arketipini ve bu arketiple bağlantılı anlatıları nasıl tekrar yorumladığını incelemek, son yıllarda video oyun endüstrisinin temsil problemlerini aşma çabasını irdeleyebilmek adına önemlidir.

Bulgular

Bulgular bölümünde amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiş olan Braid, Grand Theft Auto IV, Hellblade: Senua's Sacrifice ve Gris isimli video oyunlarında yer alan yenilikçi damsel in distress anlatıları analiz edilmiştir.

Yakın dönem video oyunlarında alışılmış damsel in distress anlatılarını farklı bir açıdan ele alan oyunlardan birisi Braid'dir. Number None tarafından 2008 yılında piyasaya sürülen Braid, bilindik karakter arketiplerini sorgulatan içeriğiyle dikkat çeker. Oynanış mekanikleri, bölüm tasarımları ve teması ise Super Mario Brothers'ı anımsatmaktadır. Bu anımsatma bir tesadüf değil; prenses ve prens anlatılarını yeniden yorumlama amacıyla bağlantılı kasıtlı bir tercihtir. Braid'de yönettiğimiz karakter olan Tim, sevdiği prensesi The Knight isimli zorba bir karakterin elinden kurtarmak üzere macerasına başlar. Oyunda yer alan engelleri aşmak ve çeşitli bulmacaları çözmek için zamanı geriye sarıp çevreye müdahale etmek gerekmektedir. Oyunun sonunda, Tim'in düşünüldüğü gibi bir kurtarıcı olmadığı ve zamanı geri sarma mekaniklerinin, aslında Tim'in geçmişte prensese yaptığı hataları düzeltme ve kendisini terketmesini engelleme çabalarının bir temsili olduğu anlaşılmaktadır. Oyun boyunca prensesi kaçırdığı düşünülen The Knight ise aslında zorba birisi değil, prensesin aşık olduğu beyaz atlı prensin ta kendisidir. Oyunda prenses askılı, uzun beyaz elbisesi, tacı ve masum yüzüyle bilindik bir damsel in distress olarak; zorba olduğunu düşündüğümüz The Knight parlak zırhı ile; Tim ise takım elbiseli, temiz ve güvenilir bir görüntüde tasvir edilmektedir. Prenseleri kurtaran kahramanları yönetmeye alışık oyuncular, oyunun sonuna kadar prensesi mutsuz eden, istenmeyen, terkedilmiş ve duygusal çöküş halinde olan bir karakterin çabalarını yönettiğini farketmemektedir. Oyun boyunca yönettiğimiz Tim karakterini benimsememize rağmen, finalde kadının gözünden gerçeğin farkına varmamızı sağlamasıyla klişeleri tersine çeviren bu oyun, video oyunlarındaki anlatıların barındırabileceği derinliğe dair önemli yapımlardandır. Alegorik bir dille insani süreçleri ele alan Braid'in oyuncuya duygusal saplantı, farkındalık, empati ve kabulleniş temalarını senaryosundaki ters köşe (plot-twist) ile deneyim ettirmesi dikkat çekicidir. Oyundaki prensesin bir isme sahip olmaması, yine The Knight isimli başka bir erkek tarafından kurtarılmaya çalışılan edilgen konumu ve kazanılacak bir ödül gibi gösterilmesine yönelik eleştiriler akla gelebilmektedir (Beaubien, 2017:54). Ayrıca damsel in distress konumundaki prensesin fiziki tasvirinde bilinenden farklı bir yorum da yoktur. Fakat bahsi geçen tüm klişelerin, oyuncuyu oyun boyunca şüpheye düşürmemek ve finalin vuruculuğunu arttırmak adına kasten yapılan tercihler olduğu düşünülebilir. Oyuncuya farkında olmadan bir kadını damsel in distress konumuna düşüren kişiyi oynatarak mesajını ileten Braid, çıkışından yıllar sonra bile çarpıcılığını korumaktadır.



Resim 1. Braid'in finalinde oyuncunun bir kadını damsel in distress konumuna düşüren kişiyi oynadığı açığa çıkmaktadır.

Rockstar North tarafından geliştirilip 2008 yılında piyasaya sürülen *Grand Theft Auto IV*, senaryosunun bir bölümünde damsels in distress arketipini tekrar yorumlar. Oyunda normalde kadına ait olan rol bir erkeğe verilerek damsels in distress yerine “dude in distress” yani “tehlikedeki erkek” tasviri yaratılmaktadır. Bu sayede video oyunlarında görmeye alıştığımızdan farklı olarak atıl konumda kurtarılmayı bekleyen karakterlerin her zaman kadınlar olamayacağı gerçeği hatırlanmaktadır. Oyuncunun yönettiği Niko Bellic karakteri, Bosna Savaşı’nda 15 kişilik bir takımında görev almıştır. Savaşın bir noktasında takımın içeriden birisi tarafından satılmasıyla 12 üyesi öldürülür. Sağ kalan 3 kişi Niko Bellic, Darko Brevic ve Florian Cravic’tir. Yani takıma ihanet eden ya Darko Brevic ya da Florian Cravic’dir. Savaş sonrası hem yeni bir hayata başlamak hem de kendilerini satanın kim olduğunu bulmak üzere Liberty City’ye (New York City’nin parodisi olarak tasarlanan hayali bir şehir) gelen Niko, hikâyenin ileri bir noktasında Florian Cravic’e ulaşır ve muhbirin o olmadığını öğrenir. 2001 yılında Liberty City’ye yerleştiğinde Florian Cravic, ismini Bernie Crane olarak değiştirip eşcinselliğini şeffafca yaşamaya başlamıştır. Bernie ayrıca, ecstasy bulundurma ve cinsel taciz suçlarından sabıkalı olup, Liberty City Belediye Başkan yardımcısı Bryce Dawkins ile gizli bir aşk da yaşamaktadır. Bu saklı ilişki mafya tarafından şantaj için kullanıldığından dolayı kamusal alanda rahatlıkla bulunamayan Bernie bir yandan da cinsel yönelimi sebebiyle yaşadığı semtte zorbalığa ve ölüm tehditlerine maruz kalmaktadır. Hikâyedeki dude in distress figürü olarak Bernie bahsi geçen sebeplerden dolayı kuleye hapsedilmiş ve kurtarılmayı bekleyen bir masal karakterini anımsatırcasına yüksek bir binadaki lüks dairesinden dışarı çıkamamaktadır. Onu kurtaracak olan “parlak zırhlı şövalye” Niko Bellic ise acımasız savaş şartlarında insan öldürmeye ve kaçırmaya zorlanmış, kahraman olmaktan uzak, travmatik bir figürdür. Hikâyenin bu noktasında oyuncunun, eski dost Bernie’yi mevcut durumundan kurtarmak için birkaç görev yapması gerekir. Bu görevler Bernie için tehlike yaratan kişileri şiddete başvurarak etkisiz hale getirmek üzerinedir. Niko’nun gerçekleştirdiği her şiddet eyleminin sonunda ona olan minnettarlığını ve muhtaçlığını coşkulu bir şekilde dile getiren Bernie, son probleminin de çözülmesi ile birlikte Niko’ya onun parlayan zırhında asil bir şövalye olduğunu söyler. Bilindik anlatılara ters bir şekilde burada ne yardımımıza muhtaç kişi saf ve masumdur ne de bizden yapmamızı istedikleri asillik barındırır. Amerikan rüyası eleştirisi olarak da anılan *Grand Theft Auto IV*, özellikle senaryosundaki karamsar tonu sebebiyle modernist edebiyata yakın bir çizgide tutulmaktadır (Tadeo, 2020:15). Bu yakınlık karakterlerin işleniş şekliyle ilintilidir. Modernist kurgularda yer alan karakterler ve deneyimleri gerçek yaşamın yansımasıdır (Ruch, 2012:337). Yani anlatılar tüketici için doğrudan bir kaçış fantazisi sunmazlar. *GTA IV*’de yer alan karakterler tüm kusurları ve çirkinlikleriyle birlikte içinde iyilik de barındırırlar. Kısacası video oyunlarında görmeye alışık olduğumuz tamamen iyi veya tamamen kötü rollere bürünmüş yüzeysel karakterler bu oyunda söz konusu değildir.



Resim 2. Bir dude in distress olarak Bernie, kendisini şiddete başvurarak kurtadığı için Niko’yu parlak zırhlı bir şövalyeye benzetmektedir.

GTA IV, bilindik damsel in distress anlatısını bir erkek üzerinden tekrar yorumlayıp ortaya dade in distress anlatısı çıkarırken oyuncuya yaptıklarını sorgulatmasıyla da Braid'i anımsatır. Braid'de kadını damsel in distress konumuna düşüren kişiyi oynarken, GTA IV'ün ilgili bölümünde ise masum denemeyecek bir dade in distress'e yardım etmek için şiddete başvururuz. İki oyunun da, yönetilen karakterlerin davranışlarının altındaki motivasyonun sorgulanabilirliği üzerinden klişe damsel in distress anlatılarına eleştiri getirdiği düşünülebilir. GTA IV'ün dade in distress anlatısında kadının bir rolü yoktur. Aslında bir kadından beklenen rol erkeğe devredilerek yardıma ihtiyaç duyan kişilerin yalnızca kadınlar olmasının gerekmediği gerçeği oyuncuya vurgulanmaktadır. Daha da önemlisi bir erkek üzerinden kadının basmakalıp tasvirlerinin barındırdığı problemler daha görünür kılınmıştır.

Sarkesiaan (2013), damsel in distress anlatılarını yeniden yorumlayan video oyunlarının önemini vurgularken; klişelerin tam anlamıyla yıkılabilmesi adına oyuncuların bir damsel in distress'i yöneterek hikâyesini deneyimlediği oyunların da tasarlanabileceğini öne sürer. Bu araştırma kapsamında ele alınan diğer iki oyun olan Hellblade: Senua's Sacrifice ve Gris bahsi geçen öneriyle uyumlu yapıdadır.

Ninja Theory tarafından geliştirilip 2017 yılında piyasaya sürülen Hellblade: Senua's Sacrifice İskoçya'nın doğu ve kuzeydoğusunda yaşamış olan Pikt halkından Senua isimli savaşçı bir kadını konu edinir. Alışıldık bir damsel in distress figüründen farklı olarak Senua, içinde bulunduğu zor durumu kendi mücadelesiyle aşmaktadır. Oyuncu olarak biz de Senua'yı yöneterek bir damsel in distress'in kendi hayatını nasıl geri kazandığını birinci elden deneyimleriz. Senua, çocuk yaştan beri şiddetli bir psikozdan muzdariptir ve aynı rahatsızlık annesi Galena'da da mevcuttur. Galena, Senua'nın psikozuyla bağlantılı sanrılarının korkulası ya da suçlanası bir durum olmadığını göstermeye çalışsa da bir druid olan babası Zynbel, rahatsızlıklarını tanrıların laneti olarak görmektedir. Tanrıları yatıştırmak için Zynbel, Senua sadece beş yaşındayken annesi Galena'yı diri diri yakarak kurban eder. Senua'nın olaya tanık olmasının yarattığı ağır travma, psikozunun kötüleşmesine ve hafızasını bastırmasına neden olarak, annesinin içindeki karanlıktan kaçmak için kendi canına kıydığına inanmasına neden olur. Senua sonraki yıllarda annesinin gösterdiği şefkate ters düşecek şekilde babasının katı uygulamalarıyla büyür. Galena'nın koruyuculuğu olmadan baba Zynbel'in istismarcı doğası artan şiddetiyle açığa çıkmaya başlar. Yıllar boyu dini ritüellerinde Senua'ya şiddet uygulamakta, günlerce eve hapsedmekte ve çoğu zaman insanlarla görüşmesine izin vermemektedir. Zynbel manipülasyonlarıyla sistematik istismarını kendisini tanrıların gazabından korumak için yaptığını Senua'ya inandırmıştır.

Damsel in distress konumunda olan Senua, alışılmıştan farklı olarak yetenekli, güçlü bir savaşçıdır ve dövüşmeyi köyündeki savaşçıların antrenmanlarını izleyip uygulayarak öğrenmiştir. Zaman içerisinde bu savaşçılardan birisi olan Dillion ile tanışıp aşk yaşamaya başlamıştır. Dillion, psikozunu aşması için Senua'yı her zaman destekleyen, babasının aksine batıl inançlardan muaf bir partnerdir. İzole ve travmatik geçmişine rağmen Senua hayatının bu noktasında karşılıklı sevgiyi hisseden, güçlü bir kadın haline gelirken bir yandan da psikozuyla boğuşmaya devam etmektedir. Psikozundan tamamen kurtulmak ve Dillion ile birlikteliğini sağlıklı hale getirmek için vahşi doğada izolasyon sürecine çıkan Senua, döndüğünde köyünün Viking akıncıları tarafından yağmalandığını görür. Dillion'ın bir ritüelde tanrıça Hela'ya kurban edildiğini gören Senua'nın sanrıları şiddetlenerek geri döner. Zihnindeki sesler Senua'ya Dillion'ın ruhunu öbür dünyaya geçip huzur bulması için Helheim'in (cehennem) derinliklerinden kurtarması gerektiğini söylemektedir. Hikâyenin bu noktasında Senua'yı sıradan bir damsel in distress olmaktan ayıran ilk özellik yardım eli beklemeden sorumluluk üstlenmesidir. Bilindik anlatılardan farklı olarak burada damsel in distress konumundaki mağdur bir kadın, yardımına ihtiyacı olan erkeği kurtarma görevine çıkmaktadır. Geleneksel damsel in distress hikâyelerinde erkek karakter kadını kurtardığında onu bir ödül olarak kazanmış olur. Senua ise mücadelesine tekrar kavuşamayacağı bir kişinin ruhunu huzura erdirmek için başlar. Fakat bu kurtarma görevi özünde Senua'nın psikozla

boğuşan hasarlı benliğiyle yüzleşmez. Fantastik bir aksiyon oyunu olan Hellblade: Senua's sacrifice'da Senua'nın fantastik yolculuğu ve ürkütücü canavarlarla girdiği savaşlar aslında içsel yolculuğunu temsil eder. Senua'nın travmatik geçmişi, savaşçılığı, yaşadığı aşk ve Dillion'ı kaybetmesi gerçektir. Ancak Dillion'ın ruhunu serbest bırakmak üzere gittiği Helheim yani cehennem ve cehennemde girdiği savaşlar Senua'nın dağılmış benliğini toplama mücadelesinin tezahürüdür. Tüm yolculuk nihayetinde Senua'nın yaşadığı kayıpları ve kendisini olduğu gibi -hastalığı ile birlikte kabullenip içsel bir barışla hayatına devam edebilmesini sağlamaktadır.

Oyunda Senua, zamanının doğal bir kadını gibi görünmektedir. Bir kılıçla savaşan karakter, savaşlar sırasında hem fiziksel güç hem de el becerisi göstermektedir. Ayrıca ifadelerinde ve tepkilerinde hareket yakalama teknolojilerinden faydalanılması sebebiyle oldukça insani ve inandırıcıdır. Senua, ne cinselleştirilmiş vücut oranlarına, ne idealize edilmiş yüz hatlarına ne de tersi şekilde abartılı maskülen bir betimlemeye sahiptir. Sıradan ve duru bir görüntüsü vardır. Tıpkı o dönemin savaşçıları gibi giyinmekte, üstü kan, ter ve çamur kaplı şekilde amacı uğruna savaşmaktadır. Pikt savaşçıları gibi yüzü boyalı ve saçları kirece bulanmıştır. Giydiği kıyafetler hem koruyucu hem de rahat hareket etmesini sağlayabilen yapıdadır ve dönemini yansıtır. Çoğu oyunda görmeye alıştığımız, kadının vücudunun büyük bölümünü açıkta bırakan işlevsiz dekoltelelere sahip zırh tasarımları, Senua'nın kıyafetinde söz konusu değildir.



Resim 3. Senua döneminin herhangi bir Pikt savaşçısı olarak tasvir edilmiştir.

Hellblade: Senua's Sacrifice, oyuncuya bir damsel in distress'in, içine düştüğü kurban durumunun erk zihniyetince gerçekleştirilen fiziki ve manevi tahribatın eseri olduğunu düşündürmesiyle dikkat çeker. Ayrıca bilindik video oyun senaryolarından farklı olarak damsel in distress'in kontrolünü oyuncuya vererek kurban durumundan çıkma sürecini deneyimletir. Senua, damsel in distress konumunda başladığı serüveninin sonucunda bir heroine (kadın kahraman) haline gelir. Bu yönleriyle Hellblade: Senua's Sacrifice Sarkesiaan'ın (2013) bir damsel in distress'i yöneterek hikâyesini deneyimleme önerisine cevap verir niteliktedir.

Bu çalışma kapsamında ele alınan son oyun ise Nomada Studio tarafından geliştirilip 2018 yılında piyasaya sürülen Gris'dir. Oyunda Gris isimli genç kız, tıpkı Senua gibi yaşadığı kayıpların travmasını içsel bir yolculuk ile aşmaktadır. Gris, İsviçreli psikiyatrist Elizabet Kübler-Ross'un ölüm, kayıp ve yas deneyimlerinin aşamalarını ele alan 5 Stages of Grief (yasin 5 evresi) modelini temel alarak tasarlanmış

bir video oyunudur. Bu modelde bahsi geçen 5 evre ise inkar, öfke, pazarlık, depresyon ve kabullenme olarak sıralanır (Carr, 2018:295). Annesini kaybetmenin acısıyla boğuşan genç bir kız olan Gris'in, zihninde bu 5 evreyi sırasıyla yaşaması sembolik bir dille oyuncuya aktarılır.



Resim 4. Gris'in zayıf ve kırılğan görünümünün altında engellerini aşmasını sağlayan yüksek bir adaptasyon gücü ve esneklik yatmaktadır.

Oyunun açılış sekansında anne figürü gökyüzündeki dev bir heykel olarak betimlenmektedir ve Gris, heykelin avucunda bulunarak ona sarılmaktadır. Gris'in heykelin paramparça olmasıyla gökyüzünden renksiz bir dünyaya düşmeye başlaması yaşadığı kaybı temsil etmektedir. Annesiyle kavuşma gayesindeki Gris, yolculuğuna bir ayağını diğerinin önüne bile koyamayacak bitkinlikte, boynu bükük, omuzları düşmüş ve sesini kaybetmiş şekilde başlamaktadır. Ancak inkar, öfke, pazarlık, depresyon ve kabullenme aşamalarını geçip yeni yetenekler kazandıkça Gris çok daha çevik ve güçlü hale gelmektedir. Gris beyaz tenli, kısa deniz mavisi saçlı ve sıska bacaklı zayıf bir genç kadın olarak betimlenmektedir. Siyah ve gri pelerin ile siyah tozluk giymektedir. Bu betimleme ilk bakışta kırılğan bir damsel in distress algısı yaratsa da, aslında bir kadının barındırdığı gücün alabileceği farklı formları temsil etme işlevine sahiptir. Gris, pelerininin değişen formuyla kuş gibi süzulebilen, derin sulara dalabilen ya da sert bir küp biçimini alarak engellerini parçalayabilen bir karakterdir. Görüntüsü kırılğanlık değil esneklik ve adaptasyon barındırır. Tüm oyun içsel bir gücü geri kazanma, benliği keşfetme ve kabullenişteki huzura ulaşma yolculuğu olarak özetlenebilir. Kabullenme evresine kadar Gris, tamamen gri tonlarda betimlenmiş kasvetli dünyasına sırasıyla tüm renkleri ve hayatı geri çağırarak beraber, tıpkı kulesine hapsolmuş prensesin peşinden koşan bir kahraman gibi annesine ulaşmak için azimle yukarıya ulaşmayı da dener. Çaresiz bir damsel in distress olarak başladığı hikâyesinde kimseden yardım beklemeden mücadelesini sürdürerek annesinin gökyüzündeki parçalanmış heykeline ulaşır. Oyunda renk psikolojisiyle bağlantılı olarak yasin her evresi farklı bir renkle temsil edilir ve her evre Gris'e yeni yetenekler kazandırır. Örneğin yasin 2. evresi olan "öfke" süreci kırmızı bir çöl olarak tasvir edilmektedir ve bu evrede öfkenin tezahürü olarak karakterimiz küp formuna bürünüp ağırlaşarak nesnelere parçalama yeteneği kazanır. Bu yeteneğiyle yoluna çıkan kimi engelleri yok edebilir. Benzer şekilde yasin 4. evresi olan "depresyon" süreci ise mavi derin sular olarak tasvir edilir. Mavi renk üzüntü, izolasyon ve yalnızlıkla ilişkilendirilmektedir ve karakterimiz bu aşamada mürekkep balığı formunu alıp çok daha derin sulara dalabilme yeteneği kazanır. Dalma yeteneğinin de aslında Gris'in içindeki karmaşık ve derin düşüncelere ulaşip çözümlenebilmesini temsil ettiği düşünülebilir (Sandra ve Mutiaz, 2022:257). Oyunun finalinde annesinin gökyüzündeki parçalanmış heykeline yeniden ulaşan Gris, heykeli birleştirmek için yolculuğu esnasında geri kazandığı

sesiyle şarkı söylemeye başlar. Parçalanmış heykel birleştiğinde şarkısına annesi de eşlik etmektedir. Şarkılarının sona ermesiyle birlikte kucaklaşırlar ve Gris bir veda öpücünü verip, annesinin sevgisinin hala onunla olduğunu bilinciyle ölümünü kabullenerek yoluna güçlü bir kadın olarak devam eder. Gris de tıpkı Hellblade: Senua's Sacrifice gibi bir damsel in distress'in kimseye ihtiyaç duymadan tamamen bireysel bir mücadeleyle sıkıntılarını kurtulabileceğini ve yaşamının kontrolünü elinde tutabileceğini anlatan yenilikçi ve alegorik bir oyundur.

Sonuç ve Tartışma

Toplumun düşünce kalıplarını, tutum ve davranışlarını şekillendirme gücü, medya ürünlerinin barındırdığı temsilleri önemli kılmaktadır. Bu temsiller kalıplaşmış yargılarla kurgulandığında ilgili grubu toplumsal yaşamda dezavantajlı bir konuma yerleştirebilir. Kadın karakterlerin oyunlarda yardımcı rollerde ve pasif bir konumda temsil edilmesi, başroldeki erkek karakterin ödülü olarak kurtarılmayı veya talep edilmeyi bekleyen metalar olarak sunulmaları araştırmalara konu edilmiştir. Çünkü bu temsiller oyuncuların kadınların güçsüz olduğunu düşünmesinin ve yaygın olan bu algının pekiştirilmesinin önünü açmaktadır (Onay ve Kıyılıoğlu, 2021:984). Fakat etkili yeni medya ürünleri olarak video oyunları bu olumsuz algıları tersine çevirme gücünü de barındırır. Araştırma kapsamında ele alınan Braid, GTA IV, Hellblade: Senua's Sacrifice ve Gris isimli oyunlar kadın karakterlerle bağdaştırılan kalıplaşmış rollerin nasıl tersine çevrilebileceğine yönelik yenilikçi örneklerdir. Hellblade: Senua's Sacrifice ve GTA IV oyuncuya yardıma ihtiyaç duyan kişilerin yalnızca kadınlar olmasının gerekmediğini gösterir. Yine Hellblade: Senua's Sacrifice ile birlikte Gris, kadının güçlü bir birey olarak kimseye ihtiyaç duymadan mücadele edip mağduriyetten kurtulabileceğini ve bir damsel in distress'in başrol olabileceğini aktarır. Ayrıca Braid ve Hellblade: Senua's Sacrifice, bir kadını damsel in distress konumuna sokan nedenleri oyuncuya sorgulatmasıyla da özgündür. Özellikle Braid'in bu sorgulamayı oyuncuya kadını damsel in distress konumuna sokan kişinin kontrolünü vererek yapması dikkat çeker. Söz konusu sorgulamalar önemlidir çünkü ataerkil düşüncenin kadını tahakküm altına alarak pasifize etmesi, geleneksel damsel in distress anlatılarının özüdür. Kabul görmüş bu anlatıların tekrar yorumlanması, daha eşitlikçi ve evrensel temsillerin kurgulanmasının önünü açacaktır. Günümüzde oyun stüdyoları da, oyuncu demografisinin artan çeşitliliğine istinaden eşitlikçi ve evrensel temsillerin önemini farkına varmaktadır. İleriki araştırmalarda video oyunlarında toplumsal cinsiyet temsillerinde yaşanan problemleri çözmeye yönelik gösterilen çabanın, kadınlarda femme fatale (ölümcül kadın), erkeklerde knight in shining armor (parlayan zırhlı şövalye) gibi temel karakter arketipleri üzerinden incelenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir.

Kaynakça

- Beaubien, J. (2017). *Save the princess: Depictions of gender in indie video games* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Texas State University.
- Bitette, N. (2020, Haziran 25). Why Showtime believes in pushing boundaries. *Paramount*.
<https://www.paramount.com/news/content-and-experiences/why-showtimer-believes-in-pushing-boundaries>
- Braid. (PC Version) [Video Game]. (2008). Number None.
- Canbazoğlu Bilici, S. (2012). *Fen bilgisi öğretmen adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgisi ve özyeterlikleri* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Coltraine, S., & Messineo, M. (2000). The perpetuation of subtle prejudice: Race and gender imagery in 1990s television advertising. *Sex Roles: A Journal of Research*, 42(5-6), 363–389.
<https://doi.org/10.1023/A:1007046204478>

- Corr, C. A. (2020). Elisabeth Kübler-Ross and the “Five Stages” model in a sampling of recent American textbooks. *OMEGA - Journal of Death and Dying*, 82(2), 294–322. <https://doi.org/10.1177/0030222818809766>
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38(5/6), 425-442. <https://doi.org/10.1023/A%3A1018709905920>
- Freud, S. (1909). Family Romances. The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume IX (1906-1908): Jensen's ‘Gradiva’ and Other Works, 235-242.
- Giannetti, L. (2005). *Understanding Movies* (10th Ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Grand Theft Auto IV. (PC Version) [Video Game]. (2008). Rockstar Games.
- Gris. (PC Version) [Video Game]. (2018). Nomada Studio.
- Heineman, D. S. (2020). Game studies’ elephant in the room. *New Media & Society*, 22(6), 1116–1121. <https://doi.org/10.1177/1461444820922164>
- Hellblade: Senua’s Sacrifice. (PC Version) [Video Game]. (2017). Ninja Theory.
- Idris, N. (2013). Damsel in shining armor & knight in distress - Role reversal of mythical gender archetypes in Shakespearean comedies. *Ruminations: The Andean Journal of Literature*, (3), 138-146.
- Kiley, A. T. (2016). *Indie inclusion?: Analyzing diversity in the independent video game industry* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. University of Oregon.
- Kulak, Ö. (2020). *Theodor Adorno: Kültür endüstrisinin kıskacında kültür*. İthaki Yayınları.
- Marcuse, H. (1975). *Tek boyutlu insan*. Çev. Afşar Timuçin, Teoman Tunçdoğan. May Yayınları.
- Mulvey, L. (1981). Afterthoughts on ‘Visual Pleasure and Narrative Cinema’ inspired by ‘Duel in the Sun’ (King Vidor, 1946). *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 0(15-17), 12-15. <http://www.jstor.org/stable/44111815>
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge Publishing. <https://doi.org/10.4324/9781315622743>
- Myers, V. (2022, Şubat 10). Our Progress in inclusion: 2021 update. *Netflix*. <https://about.netflix.com/en/news/our-progress-on-inclusion-2021-update>
- Near, C.E. (2013). Selling gender: Associations of box art representation of female characters with sales for teen- and mature-rated video games. *Sex Roles: A Journal of Research*, 68(3-4), 252-269. <https://doi.org/10.1007%2Fs11199-012-0231-6>
- Newzoo. (2021). *Diversity and inclusion in gaming: Insights and opportunities*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/diversity-inclusion-report-intel-newzoo>
- Newzoo. (2022). *Global games market report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Onay, C. Z., & Kıyılıoğlu, L. (2021). Dijital oyunlarda kadın ve erkek temsiline toplumsal cinsiyet işaretleri bağlamında değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(41), 955-993. <https://doi.org/10.21550/sosbilder.866001>
- Perry, K. (2021). Damsels and darlings: Decoding gender equality in video game communities. *Feminist Media Studies*, 22(5), 1102-1119. <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1883085>
- Ruch, A. W. (2012). Grand Theft Auto IV: Liberty City and modernist literature. *Games and Culture*, 7(5), 331–348. <https://doi.org/10.1177/1555412012454221>
- Sandra, N., & Mutiaz, I. (2022). The embodiment of Kübler-Ross Model through game elements in GRIS and it’s impact on player experience. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 625, 252-260. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.211228.033>
- Sarkeesian, A. (2013, Ağustos 2). *Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM

- Sethulekshmi, R.S. (2019, Nisan 19). *A damsel in distress: Study of Princess Peach in Super Mario Bro series videogames* [Conference presentation]. 3th International Conference on New Horizons in Science, Engineering and Management and Humanities, IIMT College of Engineering, Greater Noida, India.
http://proceeding.conferenceworld.in/IIMT_April_2019/50NTLSFIXHmRN121.pdf
- Smith, S. L., & Cook, C. A. (2008). Gender stereotypes: An analysis of popular films and TV. *The Geena Davis Institute on Gender in Media Conference, 208*, 12-23. https://seejane.org/wp-content/uploads/GDIGM_Gender_Stereotypes.pdf
- Tadeo, J. E. A. (2020). Deconstruction of themes in ‘Grand Theft Auto IV’. *Interdisciplinary Research Journal, 12(1)*, 15-29.
- Taylor, I. (2020, Haziran 26). Ubisoft and Insomniac face allegations over mistreatment of women. *GamesIndustry*. <https://www.gamesindustry.biz/ubisoft-and-insomniac-face-dozens-of-allegations-over-mistreatment-of-women>
- Tompkins, J. E., & Martins, N. (2022). Masculine pleasures as normalized practices: Character design in the video game industry. *Games and Culture, 17(3)*, 399-420.
<https://doi.org/10.1177/15554120211034760>
- Thach, H. (2021). A cross-game look at transgender representation in video games. *Press Start, 7(1)*, 19-44.
- WarnerMedia. (2022). *WarnerMedia Equity & Inclusion Report 2020/21*. <https://static-wmwm.warnermediacdn.com/2021-10/WarnerMedia%20Equity%20and%20Inclusion%20Report%202020-1.pdf>
- Willis, S. (2022, Temmuz 14). Gaming, gender and how diversity is growing in the industry. *dbsinstitute*. <https://insider.dbsinstitute.ac.uk/gaming-gender-and-how-diversity-is-growing-in-the-industry>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (6. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yip, D. K. M. (2021). The hidden art of transmedia storytelling across cinema and video game. In *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics* (pp. 569-573). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-80094-9_68

Etik Kurul Kararları (Gerekli ise)

Etik kurul raporu gerekmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı (Birden fazla yazar varsa)

Birinci Yazar %100

Çatışma Beyanı

Makalenin herhangi bir aşamasında maddi veya manevi çıkar sağlanmamıştır.

Yayın Etiği Beyanı

Bu makalenin planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.