

DİJİTAL OYUNLAR VE HEGEMONİK ERKEKLİK: RED DEAD REDEMPTION II OYUNUNA YÖNELİK BİR İNCELEME

Tülin SEPETCİ¹

Murat SAĞLAM²

ÖZ

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle dijitalleşen dünyada çevrimiçi etkileşimi sağlayan en önemli tüketim ürünlerinden olan dijital oyunlara, özellikle gençler ve çocuklar, boş zamanlarını geçirmek ve eğlenmek için çok fazla rağbet göstermektedir. Egemen ideoloji olan ataerkil kapitalizm, verilmek istenen hegemonik kodları dijital oyunlar aracılığıyla açık veya örtük mesajlarla hedef kitleye ulaştırmaktadır. Ataerkil kapitalist ideolojinin, hegemonik erkekliğin inşasında tıpkı geleneksel medya içeriklerini olduğu gibi dijital oyunları da kullandığı varsayımından yola çıkan bu çalışmada, Red Dead Redemption II adlı oyun incelenmiştir. Oyunun içeriğinin nitel betimsel analiz ile çözümlenmesi aracılığıyla hegemonik erkeklik ideolojisine ilişkin kodların irdelenmesi çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Analiz sonucunda oyunun, hegemonik erkeklik kodlarını barındıran ve etkileşime oldukça izin veren yapısıyla oyuncuların kendini kaptırma ve oyunla özdeşleşmesinde etkili olabilecek bir içerik olduğu ortaya konmuştur. Oyun içerisindeki söylemler ve göstergeler, toplumsal, kültürel ve tarihsel koşulların ürünüdür ve hegemonik erkekliğin yeniden üretildiği çok etkili bir toplumsal inşa aracı olarak değerlendirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, Hegemonik erkeklik, İdeoloji, Red Dead Redemption II, Toplumsal cinsiyet.

Araştırma Makalesi

Research Article

¹ Dr.Öğr. Üyesi
Bolu Abant İzzet Baysal
Üniversitesi İletişim Fakültesi,
Bolu, Türkiye

E-Posta
tlin_sepeti@yahoo.com

ORCID
0000-0003-2584-4333

² Dr.Öğr. Üyesi
Karamanoğlu Mehmetbey
Üniversitesi, Uygulamalı Bilimler
Yükseokulu,
Karaman, Türkiye

E-Posta
murat4081@hotmail.com

ORCID
0000-0001-8036-7942

Başvuru Tarihi / Received
15.10.2021

Kabul Tarihi / Accepted
28.02.2022

DIGITAL GAMES AND HEGEMONIC MASCULINITY: AN ANALYSIS OF RED DEAD REDEMPTION II

ABSTRACT

With the development of communication technologies, digital games, which are one of the most important consumer products that provide online interaction in the digitalized world, are in great demand for the majority of society, especially young people and children, to spend their free time and have fun. The dominant ideology, patriarchal capitalism, delivers the hegemonic codes to the target audience with explicit or implicit messages through digital games. In this study, which is based on the assumption that patriarchal capitalist ideology uses digital games as well as traditional media contents in the construction of hegemonic masculinity, the game called Red Dead Redemption II is examined. The main purpose of the study is to analyze the codes of hegemonic masculinity ideology through the analysis of the content of the game with qualitative descriptive analysis. As a result of the analysis, it was revealed that the game, with its hegemonic masculinity codes and its structure that allows interaction, is a content that can be effective in the players' immersion and identification with the game. The discourses and indicators in the game are the products of social, cultural and historical conditions and can be considered as a very effective social construction tool in which hegemonic masculinity is reproduced.

Keywords: Digital Games, Hegemonic Masculinity, Ideology, Red Dead Redemption II, Gender.

GİRİŞ

Gelişen teknoloji, insanların ilgi alanlarını ve ihtiyaçlarını değiştirmektedir. Buna paralel olarak gelişen dijital oyunlar, gençlerin ve çocukların ilgisini bu alana çekmektedir. Kendilerine meşguliyet arayan ve vaktini eğlenerek geçirmek isteyen gençler ve çocuklar için farklı içerikler sunan dijital oyunlar, gün geçtikçe daha da cazip hale gelmekte (Yıldırım, 2016: 13) ve geleneksel oyunların yerini almaktadır. Geleneksel oyunlar, paylaşımın ve yüz yüze etkileşimin yoğun olduğu faaliyetler olarak bireylerin toplumsallaşması açısından büyük bir öneme sahip olmakla birlikte günümüzde etkileşime imkân veren en etkili mecra dijital oyunlardır. Teknolojik gelişmelerle birlikte dijital oyun sektörü de hızla gelişmeye, her yaştan insanın ilgisini çeken içerikler piyasaya sürülmeye başlamıştır. Mobil teknolojilerdeki gelişmeler, mekân kavramını da ortadan kaldırmış, cepte taşınan mobil cihazlarla istenilen yer ve zamanda istenilen oyunlara ulaşabilmeyi mümkün hale getirmiştir. Dolayısıyla dijital oyunlar her yaştan bireyin hayatında, sosyal hayatın inşasında ve benlik oluşumunda etkin bir iletişim aracı olarak önemli bir rol üstlenmiştir. Yalnızca bir boş zaman etkinliği değil, birtakım egemen değerlerin de benliklere nakşedildiği içerikler (Adanır vd., 2016: 88)

olarak dijital oyunlara ilişkin yapılan bu çalışmada, dijital oyunlara yüklenen ideolojik yaklaşımların, gençler tarafından çok sevilerek oynanan Red Dead Redemption II adlı oyunda hegemonik erkeklik kodları doğrultusunda nasıl yer aldığını ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda Red Dead Redemption II oyunu; nitel bir araştırma yöntemi olarak betimsel analiz ile çözümlenmiş, kullanıcılara doğrudan veya dolaylı olarak aktarılan toplumsal cinsiyet ve hegemonik erkeklik ideolojisi söylemleri ve göstergeleri üzerinde durulmuştur.

1. Oyun Kavramı ve Dijital Oyunlar

Kendine özgü kuralları olan ve bir amaç doğrultusunda bilgisayar, cep telefonu, tablet vb. donanımlarla oynanan oyunlara “dijital oyunlar” denmektedir (Samur, 2016: 4). Başka bir ifadeyle dijital oyunlar; kullanıcıların bir arayüz yardımı ile etkileşime geçtiği, karmaşık kodlardan oluşan ve farklı cihazlardan yazılımlar sayesinde klavye, fare, oyun konsolları gibi araçlar ile çalıştırılabilen, belirli programlama ve oyun kurallarına göre veri işlem sistemleri tarafından analiz edilebilen yazılımlardır (Abrudan ve Prundaru, 2009).

Günümüzde bilim ve teknolojilerdeki gelişmelere bağlı olarak fiziksel temasın yoğun olduğu geleneksel oyunların yerini alan, dijital ortamlara aktarılan ve bireylerin iletişim biçimlerini sanal uzama taşıyan, etkileşimin yoğun olduğu dijital oyunlar dolayısıyla oluşan yeni oyun kültüründe bireyler iletişimlerini sanal bir ortamda gerçekleştirmektedir. Farklı dijital platformlarda kullanıcıların hizmetine sunulan oyunların içeriği belirlenirken sistemin gerekli kıldığı teknolojik alt yapı, sağladığı ekonomik getiriler, türü ve birtakım toplumsal gayeler göz önünde bulundurulmaktadır. Her dijital oyun platformu, oyunculara farklı oyun deneyimleri sunmaktadır. Dolayısıyla kullanıcılar, dijital âlemde haz aldıkları bireysel tercihleri doğrultusunda dijital oyunları oynamaktadırlar (Mul, 2008: 45). Sosyal paylaşım sitelerinde bireysel olarak yer almak isteyen kullanıcıların, sosyal oyun platformlarını; örgütlenecek bir strateji gerektiren oyunlardan hoşlanan kullanıcıların, konsol oyunlarını; zaman ve mekân bağımlılığı olmadan çevrimiçi oyun oynamak isteyen kullanıcıların, taşınabilir cihazlardan mobil oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Klavye ve fare gibi kontrol araçlarının yerine daha özel (Nintendo, Playstation, Xbox vb.) araçların

kullanımının artması sonucu konsol oyunlarına olan ilgi de artmaktadır. Dijital tüketicinin mobil cihazlara kaymasına paralel olarak ise oyun üreticileri mobil oyun sektörüne yönelmiş ve oyun endüstrisinin gelişmesine önemli katkı sağlamıştır. İnternete bağlanıp ağ üzerinden tek veya birden fazla oyuncu tarafından oynanabilen çevrimiçi oyunlar ise internetten ücretli veya ücretsiz indirilebilmekte bu oyunların bazılarında, oyun içi satın almalar (karakter, eşya yeni görev gibi.) olabilmektedir. Özellikle strateji, macera ve rol yapma gibi oyunlar günümüzde popüler olarak oynanmaktadır. Sosyal ağlarda her geçen gün kullanıcı sayılarının artması ise oyun üreticilerini sosyal ağlarda oynanabilecek oyunlar üretmeye teşvik etmiştir (Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020: 9).

Her geçen gün aralarına yenileri eklenen dijital oyunlar, her yaşta insanın hızla oyun dünyasına girmesine yol açmaktadır. Özellikle gençler ve çocuklar, sanal âlemde oluşturdukları kimliklerle daha hür ve etkin bir dünya kurduklarını düşünmektedirler. Gençlerin kendilerini daha özgür hissetmeleri, bastırılmış duygularından arınabilmeleri, çok hızlı iletişim kurabilmeleri, kazanma arzuları ve her yerden rahatlıkla erişebilmeleri gibi faktörler; dijital oyunlara olan katılımlarını hızlandırmaktadır (Yücel ve Şan, 2018: 88-89). Puanlama ve ödüllendirme sistemleri de dijital oyunlarda önemli bir yer tutmaktadır. Bu durum kazanma hırsını arttırdığı için oyuncunun oyun başında geçirmiş olduğu süreyi etkilemektedir. Uzun süren dijital etkileşim, oyuncunun sanal ile gerçek arasında sıkışıp kalması, tehlikeli düzeyde kendini kaptırma yaşaması tehlikesi taşımaktadır. Geç saatlere kadar oyundan kalkmayan hatta yemek yemeyi bile ihmal eden oyuncular psikolojik olarak da sorunlar yaşayabilmektedir (Okkay, 2019: 115). Nitekim 2000’li yıllardan beri psikoloji temelli yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığının da diğer bağımlılık türleri kadar olumsuz etkileri olabileceğine yönelik birtakım bulgular ortaya konulmuştur. Bu bağlamda Griffiths (2018: 28) dijital oyun bağımlılığı durumunda algısal belirginlik, ruh hali değişkenliği, tahammül, yoksunluk belirtileri, fikir ayrılığı ve nüksetme olmak üzere altı davranışın görüldüğünü belirtmektedir. Yine de oyun bağımlılığı sadece çok küçük bir oyuncu azınlığı etkilemektedir.

İnsanlar farklı ihtiyaçlarını karşılamak, toplumsallaşmak, kendilerine yeni

bir kimlik oluşturmak, zevkli saatler geçirmek için dahil oldukları dijital dünyada oyunların yarattığı simülasyonlarla kültürel hegemonyaya da maruz kalmaktadırlar (Kılınç, 2017: 15). Giderek popülerleşen dijital oyunların, günümüzde küresel ağ sayesinde milyonlarca kişi tarafından aynı anda oynanabilir olmasıyla ciddi bir etkileşim potansiyeli ortaya çıkmaktadır. Böylece şirketleşmiş medya sahipleri, kitleleri egemen ideolojinin amaçları doğrultusunda rahatlıkla kontrol edebilmekte ve yönlendirebilmektedir.

2. Toplumsal Cinsiyet ve Hegemonik Erkeklik İdeolojisi

Althusser (1971)'in ifadesiyle ideoloji, insanın dünyaya bakış açısını, bilincini ve toplumsal hayatı kurgulamasını sağlayan, kendisiyle sahip olduğu nesnel koşullar arasında kurduğu ilişkililerdir. Toplumsal varoluşun tüm biçimlerine yer eden ideoloji yaşanan deneyim ile fiilen eşanlamlı bir hal almaktadır. Birey çağrıldığı özne konumunu (toplumsal kimliği) kabul ederse ideolojinin perspektiflerini de hakikat olarak algılar ve ideolojinin sürekli evetlendiği ve olumlandığı bir dünyayı deneyimler. Frankfurt Okuluna göre de burjuvazi tarafından üretilen gerçekler, ideoloji tarafından gizlenir. Böylece kültür endüstrileri tarafından aptallaştırılan kitlelere, toplumda eşit olmayan güç ve hâkimiyet mücadelesi kamufle edilip meşrulaştırılarak verilir (Yaylagül, 2019: 95). Kapitalist zihniyet tarafından kontrol altında tutulan kültür endüstrileri tarafından işlenen ideoloji gerçeği çarpıtır. Hayatın gündelik sıkıntılarından ve eleştirellikten uzak, kendini eğlenceye vermiş, içinde bulunduğu durumdan memnun, tüketim odaklı edilgen bir kitle oluşturularak ataerkil kapitalist ideoloji zihinlere işlenmektedir. Dijital oyunlar da bir kültür endüstrisi ürünü olarak, egemen ideolojinin kitlelere yayılması özellikle de kendilerini hoş ve eğlenceli bir vakit geçirme etkinliği içerisinde kaybeden genç kuşakların bu ideolojiler doğrultusunda yönlendirilmesi açısından büyük önem arz etmektedir.

Dünya Sağlık Örgütü (<https://www.who.int>) tarafından kadın ve erkek gruplarının normları, rolleri ve ilişkileri gibi toplumsal olarak yapılandırılmış; toplumdan topluma değişen ve dönüşen özellikler olarak tanımlanan toplumsal cinsiyet, kadın ve erkeğin biyolojik özelliklerinden ziyade grup normları ve toplumsal olarak yapılandırılmış ve biçilmiş rolleri doğrultusunda ayrıştırıldığı bir

sistemin sonucudur. Nitekim Chanter (2019: 14)'a göre toplumsal cinsiyet yaşayan, “jestlerle kendini belli eden, bedensel ve kültürle harmanlanmış ve tarihsel olarak inşa edilen bir yapıdır”. Toplumsal cinsiyet toplumdaki eşitsiz güç mücadelesi ve ayrımcılık ile ilişkili olan, belirli davranışları kapsayan ve eşitlik kavramını karşılamayan bir iktidar ilişkilerinin bir uzantısıdır. Connell (2015: 61)'e göre rol kavramını cinsiyete uygulamanın iki farklı yolu vardır. Birincisi rollerin belirli koşullara özgü uyma davranışı iken ikincisi “erkek ve kadın olmayı kişinin cinsiyet rolüne bağlı genel bir dizi beklentiyi hayata geçirmesi olarak görmektir”. Toplumlarda erkek ve kadınlara biçilen roller genel olarak değişim göstermekle birlikte genel olarak kadınların ev içerisinde bulunması, yemek yapması, çocuk doğurması ve yetiştirmesi vb. rollerini öngörürken erkeklerin güç gerektiren işlerde çalışması, ailesini koruması, evine ekmek getirmesi rolleri yerine getirmesi beklenir. Böylece toplumsal bir kurum olan aile de rol paylaşımının ve toplumsal cinsiyete dayalı eşitsizliklerin yeniden üretildiği bir kurum olarak ön plana çıkmaktadır (Güder ve Yıldız, 2016: 440). Erkekse baba, dayı ya da amca örnek gösterilir; kızsı hala, teyze ve anne rol gösterilerek onlar gibi olması ve çocukların da cinsiyetlerine göre seçilen bu rollere uygun hareket ederek, bireylerin de kendini bu rollere uygun geliştirmesi beklenir. Liberal feminizm 60'lı yıllardan itibaren toplumsal cinsiyet rollerinin bu keskin ayrımlaştırılmasında özellikle medya içeriklerinin çok etkili olduğunu vurgular. Bu görüşe göre medya içerikleri bütün kadınların görevlerine bağlı anne ve eşler olarak kendi doğal toplumsal rollerini yerine getirdiklerini empoze eder (Friedan, 2001).

Toplumsal cinsiyeti şekillendiren ve onun şekillendirdiği üretim araçları, çalışma düzeni ve tüketim, tıpkı mülkiyet uygulamalarında olduğu gibi ekonomik yapılarıdaki ve bu yapıların anlamlarıdaki değişimin de yansımasıdır. Nitekim Markist feminizm de sorunu yabancılaşma bağlamında ele almakta; ekonomik, psikolojik, sosyal ve siyasal yabancılaşma sürecine koşut olarak üretmeyen, evde oturan kadının ekonomik yabancılaşma sürecini yaşadığını öne sürmektedir (Van Zoonen, 1991: 310). Toplumsal cinsiyetin kökenleri neredeyse insanlık tarihi kadar eski olsa ve kapitalist toplumlarla başlamadıysa da kapitalist üretim

ilişkileri, toplumsal olarak inşa edilmiş toplumsal cinsiyet ilişkilerinin kapitalizmin toplumsal dokusuyla iç içe geçecek şekilde yeniden işlenmesini içeren tarihsel süreçlerden güçlenerek çıkmıştır.

Bir diğer unsur toplumdaki idealler, normlar ve yasalarıdır. Toplum içerisindeki grupların bir kadın ve bir erkek olmanın anlamını nasıl tanımladıkları, bu anlamları diğer kültürel kategorilerle nasıl bağdaştırdıkları ve toplumsal cinsiyete dayalı ayrımları artıran ve azaltan resmi ve gayri resmi araçların nasıl geliştirildiği önemlidir. Dolayısıyla toplumsal cinsiyet eşitsizliğini meydana getiren hegenomik yapıyı idrak edebilmek için sadece kadını değil erkeği de konuya dâhil etmek gerekir (Savran, 2004).

Erkeklik, cinsiyet eşitsizliğinin oluşturduğu ve toplumsal kurallar çevresinde belirlenen rollerin içselleştirilmesi olarak ifade edilmektedir. Kimmel erkekliğin değiştirilemez ve sabit bir anlayış olduğunu savunmakta, erkekliğin, içsel veya biyolojik olarak belirlenemeyen, toplumun kültürel yapısına göre değişebilen bir unsur olarak görüldüğünü ifade etmektedir (Akt., Binark ve Bayraktutan, 2013: 93). Hegemonik erkeklik kavramı ise ilk kez 1982 yılında Avustralya'da gerçekleştirilen bir alan çalışmasında ortaya konmuştur (Kessler vd., 1982). Hegemonik erkeklik kavramı, daha kapsamlı ve ayrıntılı olarak Carrigan, Connell ve Lee'nin "Towards a New Sociology of Masculinity (Yeni Bir Erkeklik Sosyolojisine Doğru)" isimli çalışmalarında ele alınmıştır (Carrigan vd., 1985). Connell ve Messerschmidt (2005), hegemonik erkekliğin büyük bir erkek grubunu oluşturan kişiler tarafından onaylanan bir kavram olduğunu söylemektedirler. Hegemonik erkeklik, öteki erkeklik biçimlerinin ölçüldüğü ve değerlendirildiği standart olmayı sürdüren, ataerkil toplumda kültüründe beyaz, orta sınıf, orta yaşın başlarında, heteroseksüel erkekleri tanımlayan erkekliktir (Kimmel, 2013: 95).

Hegemonik erkeklik kavramındaki "hegemonya" terimi iktidar ilişkilerinin ötesine geçerek özel yaşamın ve kültürel süreçlerin örgütlenmesine sızan bir toplumsal üstünlüktür (Connell, 1998: 247). Yalnızca bir grup erkeğin uyguladığı fiziksel ya da psikolojik şiddet ya da üstünlük kurma değil, dinsel öğreti ve pratiklere, medya içeriklerine, çalışma yaşamındaki eşitsiz ücret yapılarına ve

daha birçok toplumsal politikaya kök salan bir üstünlük biçimidir. Hegemonik erkeklik yalnızca kadınlar üzerinde değil, “kendine özgü hayal ürünü kişilikler olan erkeklik modellerinin yaratılmasını içermesiyle” erkekler üzerinde de baskı yaratmaktadır.

Hegemonik erkeklik küçük bir sınıf erkeğe ait olsa bile, birtakım farklı erkeklik biçimleri, hegemonik erkeklik tarafından belirli şekillerde öne çıkarılır ve böylece temsil etme olanağı sağlanmış olur. Başka bir ifade ile hegemonik erkeklik, diğer sınıflardan, ırklardan ve cinsiyetlerden ayrılarak karşıtlık ilişkisi üzerine kurulmuştur (Nagel, 2011: 73). Aynı zamanda, hegemonik erkeklik, “erkek olmanın anlamı nedir?” ve “bir erkek nasıl olmalıdır?” sorularına cevap arayan kavramdır (Türk, 2008: 4). Bu bilgiler doğrultusunda tek bir erkeklik şeklinden bahsedilemez ve tek bir tanım yapılamaz. Hegemonik erkeklik, toplumsal yapı, zaman ve yere göre farklılaşabilen bir kurgudur (Yüksel, 2013: 16). Özellikle medyada yer alan ve gösterilen erkeklik tipleri heteroseksüel, evini geçindiren, başarılı, iş sahibi, iş sahibi olmasa da evinin sorumluluklarının farkında olan, namusu ve alın teri ile para kazanan ve mücadele ruhlu karakter özelliklerine sahip erkeklerdir. Fakat bu durum toplumlara göre değişebilmektedir (Kepekçi, 2012: 71). Örneğin Türk toplumu, ataerkil toplumlar içerisinde yer almaktadır. Erkek çocuğunun toplumsallaşması için kızgın, katı, kavgacı ve özgürlüğüne düşkün gibi kişilik özelliklerine sahip olması gerekmektedir (Oktan, 2008: 152). Toplumda cinsiyet anlayışı olarak erkeklik; sertlik, kuvvet, yeğinlik, güç ve iktidar olarak görülmektedir (Akça ve Ergül, 2014: 15). Bu özelliklere sahip olmayan kişilerin ise toplumdan dışlanabileceği ve kadınsı kişiliğe bürünebileceği vurgulanmaktadır (Yavuz, 2014: 126).

Bourdieu erkeklik ve cesaret arasındaki paradoksal ilişkiye dikkat çekerek, cesaretli olmayı başarabilen kişinin erkeklığe erişebileceğini belirtir. Cesaret göstermenin temelinde ise erkeklikten dışlanma ya da erkeklığın yitirilme korkusu yatar. Çünkü erkeklik "kişinin kendi içindeki bir tür dişil korkusu içinde inşa edilmiştir" (Bourdieu, 2015: 70). Bu bilgilerden hareketle; erkeklik kaybının kadınsılaşmaya yol açabileceği fakat cesaretli olmanın da erkek özelliklerini yeniden kazandırabileceği savunulmuştur. Dolayısıyla toplumdaki her politik,

entelektüel, dini, ekonomik, siyasi, askeri dönüşüm kadın ve erkeğin eylemleri ve rolleri üzerinde bir etki yaratmaktadır. İnsanların toplumsal cinsiyet anlayışları onların yalnızca kadınlara ve erkeklere dair düşünce tarzlarını etkilemekle kalmamış, toplum hakkındaki düşünce tarzlarını da şekillendirmiştir. Toplumsal cinsiyet, cinsiyetler arasındaki algılanan farklılıklara dayalı sosyal ilişkilerin temel unsuru, güç ilişkilerini göstermenin başlıca yoludur. Toplumsal cinsiyete ilişkin açık veya sembolik davranış ve fikirler, erkeklerin veya kadınların seçtiği veya seçmeye zorlandığı hayat tarzıyla çelişse de bu fikirler hem kadına hem de erkeğe yönelik bakış açısını ve davranışları biçimlendirir (Kimmel, 2013: 92). Dolayısıyla toplumsal, kültürel ve tarihsel koşulların ürünü ve hegemonik bir inşa olarak erkeklik ve kadınlık hem zamansal hem de kültürel ve toplumsal farklılıklar gösterir. Hegemonik erkeklik de ataerkilliğin merkezinde yer alan ilkelerden biri olarak çeşitli kurallar ve doğruları diğer erkeklere öğretir. Örneğin erkekler, diğer erkekler tarafından “kadınsı” olarak değerlendirilerek alaya alınmaktan korkarlar; böylece dışlayıcı, baskıcı ve hegemonik erkekliklerin inşa edilmesine katkıda bulunurlar.

Egemen sınıfın tahakküm ilişkilerinin bir yansıması olarak ataerkil toplumda hegemonik erkekliğin izdüşümünü Kimmel (2013: 94)’in “piyasa erkeği” tanımlamasında bulmak mümkündür. Piyasa erkeği “kapitalist erkektir ve aristokrasinin özgürlüğünü ortadan kaldırıp zanaatkârın eşitliğini proleterleştirirken hem özgürlüğü hem de eşitliği aynı ölçüde sorunlu hale getirmiştir”. Piyasa erkekliği kanıtlanması gereken bir erkeklik olarak, başarının kanıtını maddi sermaye sahipliğinde bulmaktadır. Bu tür erkeklik kendini öteki olarak nitelendirilen grupların, yani kadınların, beyaz olmayan erkeklerin, bir yerin yerlisi olmayan erkeklerin, eşcinsel erkeklerin dışlanması yoluyla ve o toplumda gerçek bir erkek olabilecekleri rekabetçi bir algı yoluyla yeniden ve yeniden inşa etmektedir.

Piyasa erkeğinin önce sıradan Amerikan erkeğinin normatif tanımı, ardından dünyanın pek çok kapitalist ülkesinde hâkim erkek tiplmesi haline gelmesi, erkeklerin gerçekleşmesi imkânsız başarı ideallerine ulaşma çabalarını, duygusal boşluklarını ve boşlukların ve dayatma hırsların beraberinde büyük bir

yıkım getirdiği cinsiyetlendirilmiş hiddetin sonucu olmuştur. Piyasa erkeğinin özelliklerini öfke, rekabet ve kaygı ve bu özelliklerin kamusal ve özel alanda konumlandırılması betimlemektedir. Dolayısıyla kamusal alan erkekliğin sınırıldığı ve kanıtlandığı yer, özel alan ise kadınlar ve erkekler arasındaki toplumsal cinsiyet ilişkilerini temel alan cinsiyetlendirilmiş bir alandır (Kimmel, 2013: 95). Medyanın hâkim kültürel kodları topluma yayma ve yeniden üretme işlevini yerine getirmede önemli bir araç olmasından hareketle, dijital oyunların içeriği de egemen değerlerin üretilip, toplumsal cinsiyet ideolojisinin yayılmasında etkilidir.

3. Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet İdeolojisi

Günümüzde kitle iletişim araçlarının insanların üzerindeki etkisi kaçınılmazdır. İnsanların neye ihtiyaç duyduklarını bireylerin kendileri değil, iletişim araçlarının kendilerine sundukları içerikler belirlemektedir. İnsanların bu manada kendilerine sunulan içeriklerle zihinleri inşa edilmekte ve benlikleri oluşmaktadır. Bir ürün üretilirken belli bir amaç doğrultusunda üretilmektedir. Dolayısıyla her ürün aslında üreticisinin ideolojisini de taşımaktadır. Kendi ideolojilerini kitlelere ulaştırmak isteyen sermaye sahipleri küresel bir kültür oluşturarak ortak bir tüketim ürünü üzerine yoğunlaşmaktadır (Gay, 1997: 14). Dijital oyunlar, bu bağlamda sermaye sahiplerinin en önemli ideolojik aygıtları olmaktadır.

Günümüzde pek çok birey aksiyon macera türünde oyunlara daha çok ilgi göstermektedir. Ancak etkileşimin yoğun olduğu bireysel ya da grup olarak oynanan bu oyunların neler içerdiğine, oyuncunun bu esnada neler yaptığına, oyunun içeriğinde hangi kültürel kodlar aracılığıyla oyunculara hangi mesajların iletildiğine iyi bakmak gerekmektedir. Nitekim İnal ve Kiraz (2008: 523-544)'a göre dijital oyunlar, propaganda ve manipülasyonla ülkelerin, herhangi bir topluluğa mensup insanların, yine bir ülke içerisindeki radikal grupların ideolojilerini aktarmak için kullandıkları önemli kanallar olabilmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 523-544). Bu konuyla ilgili Janet H. Murray "Towards a Cultural Game Theory: Digital Games and Media, Co-Evolution of Mind and Culture" adlı çalışmasında, oyunların her toplumun kendi kültürüne göre uyarlanarak o

toplumun kültürünü ve insanların zihinlerini yönlendirebileceği görüşlerine yer vermektedir. Dijital oyunlar da teknolojinin sunmuş olduğu imkânlarla bu zihin yönlendirme işlevini yerine getirme konusunda önem arz etmektedir (Murray, 2009: 185). Küresel manada hedef kitlesi oldukça geniş olan dijital oyunlar, ideolojik mesajların iletilmesi konusunda önemli bir medya aracı olmaktadır.

Dijital oyunlardaki hızlı gelişim büyük bir dijital pazar oluşturmaktadır. Yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik duruma göre oyunların hitap ettiği kitleye bakıldığında dijital oyunlara yönelik tüketimin arttığı görülmektedir. Yalnızca Türkiye’de 2020 yılında mobil oyunlar, bilgisayar ve konsol oyunları dahil olmak üzere 36 milyon dijital oyunsever vardır ve dijital oyun sektörü 880 milyon dolarlık büyük bir pazardır (Gaming in Turkey, 2021). Dijital oyunları özellikle de gençler ve çocukların yoğun bir şekilde oynadığı göz önünde bulundurulursa, belli bir düşünceye yönelik ideolojik mesajların gönderilmesinin önemi daha fazla önem kazanmaktadır. Farklı yaştan insan grupları yaşamlarının kayda değer bir bölümünü bu oyunlara ayırmaktadır (Binark ve Sütçü, 2008: 35). Kitleleri etkileyecek potansiyele sahip dijital oyunların, kişilerin zihinleri ve toplumsal kimlikleri üzerindeki etkilerine yönelik çalışmalara fazla rastlanılmamaktadır. Genellikle şiddet teması üzerine yapılan ampirik çalışmalar göze çarpmaktadır (Garite, 2003: 1-14). Ancak yapılan az sayıda çalışma; toplumu yönetmek, herhangi bir ideolojiyi veya fikir akımını yaymak isteyen zihin yöneticilerinin hedefleri doğrultusunda dijital oyunları bir araç olarak kullandıklarını göstermektedir (Sisler, 2005: 38). Diğer yandan dijital oyun içerikleri toplumsal değişimleri ve değerleri yansıtırken, toplumda baskın olan toplumsal cinsiyet rollerini de pekiştirmektedir (Dündar, 2012: 121). Erkek ve kadının biyolojik farklılıklarından ziyade toplumsal kültür açısından değerlendirilip yorumlanmasının yansımaları dijital oyunlarda da karşımıza çıkmaktadır. Böylece içerisinde yaşanılan toplum tarafından hangi cinsiyetin nasıl davranacağına, “kadının yeri evidir, kadın önce annedir, kadınlar erkeklerden daha duygusaldır, o yüzden kadın ve erkek eşit değildir” gibi yargılarını günümüzde de etkilerinin hala devam etmesine neden olmaktadır (Tümen, 2009: 18). Medya teknolojileri içerisinde her geçen gün yaygınlık kazanan dijital oyunlar da dijital oyun kültürü

içerisinde oluşturulan ve gösterilen oyun karakterleri vasıtasıyla hedef kitleye toplumsal cinsiyet rollerinin gösterilmesi, aktarılması ve yeniden konumlandırılması açısından günümüzde oldukça önemli bir konum oluşturmaktadır. Medya teknolojisinin dönüşümü doğrultusunda yaşanan değişimlerle birlikte geleneksel erkeklik ve kadınlık rollerinin dönüşüme uğradığı ancak yaşanan değişimin sınırlı sayıda dijital ortamlara yansımaya rağmen genel eğilimin tamamen değişmediği karşımıza çıkmaktadır.

Gee (2013), dijital oyunlarda, diğer popüler kültür ürünlerinde olduğu gibi kadınların cinselliğinin aşırı vurgulandığını ve böylece metalaştırılan kadınların genellikle önemsiz karakterler olarak tasvir edildiğini ve birer öğrenme ortamı olarak kabul edilebilecek dijital oyunlarda bu durumun değişmesinin gerekliliğine yönelik inancını vurgulamaktadır. Nitekim Lara Croft gibi güçlü kadın kahramanların olduğu oyunlarda bile, birçok oyunda öne çıkan stereotipler var olmaya devam etmektedir (Jansz ve Martis, 2006). Bunun yanında ana karakterin erkek olduğu oyunlarda da nesneleştirme, kadın karakterlerin aşırı cinselleştirilmiş bir şekilde tasvir edilmesi veya anlatıda işlevlerin olmaması ve özne olarak tasvir edilmemesi aracılığıyla gerçekleştirilmektedir (Burgess vd., 2007). Diğer yandan toplumsal cinsiyeti yalnızca kadınlar açısından değil, homofobi ve hegemonik erkeklik açısından da ele almak, dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet temsillerine yönelik daha bütüncül bir yaklaşımla yorumlamayı mümkün kılacaktır. Buradan yola çıkarak, oyunlarda kadın temsillerinin yanı sıra hegemonik erkeklik temsillerini ortaya koymak ve bu temsillerin önemi hakkında düşünmek ve yorumlamak mümkündür. Bu nedenle, bu çalışmanın genel amacı, rol yapma ve sanal alan oyunu kategorisi altında değerlendirilebilecek Red Dead Redemption II adlı oyunda başta erkek karakterler olmak üzere bazı kadın karakterlerin temsilini analiz etmenin yanı sıra, hegemonik erkekliğin oyunun evreninde sunulma biçimini sorgulamak, erkek ve dolayısıyla kadın temsillerinin çeşitlendirilmesi için öneriler sunmaktır.

4. Araştırmanın Amacı, Yöntemi ve Bulgular

Küresel olarak şirketleşmiş medya sahipleri egemen değerlerin devamlılığını sağlama, zihin yönlendirme, ana akım söylemleri meşrulaştırma ve

ataerkil kapitalist dünyanın devamlılığını sağlamak için kitle iletişim araçlarını etkin şekilde kullanmaktadır. Hedef kitlesi özellikle çocuk ve gençler olan dijital oyunların, bireylerin zihin dünyaları üzerinde güçlü etkileri olduğu varsayımından hareketle çalışmanın amacı ve soruları belirlenmiştir.

Literatürde yer alan çalışmalar doğrultusunda; dijital oyunların içerdikleri toplumsal cinsiyet ve hegemonik erkeklik ideolojisinin, rol yapma ve sanal alan oyunu kategorisi alt türündeki Red Dead Redemption II adlı oyunda, başta erkek karakterler olmak üzere bazı kadın karakterlerin de temsilini analiz etmek ve hegemonik erkekliğin oyunun evreninde sunulma biçimini sorgulamak çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Bu amaç doğrultusunda, egemen güçlerin kendi ataerkil kapitalist ideoloji çerçevesinde bir dünya inşası için günümüzde çok rağbet gören bir kültür endüstrisi ürünü olan dijital oyunları nasıl kullandıkları sorgulanmaktadır. “Red Dead Redemption II adlı oyunda hedef kitle hegemonik erkeklik ideoloji doğrultusunda hangi mesajlarla ve nasıl yönlendirilmektedir?” sorusu, araştırma ile cevabı aranan temel sorudur.

Araştırmada amaçlı örnekleme metodu kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, olasılığa dayalı olamayan amaçlı ya da yargısal bir örneklemedir. Bu yöntem; araştırmacının sorunsalına uygun geldiğini düşündüğü, belli ölçütleri karşılayan veya belli özelliklere sahip olan bir veya daha fazla özel durumda çalışılmak istenildiğinde tercih edilir. Yani amaçlı örneklemede araştırmacı amacına en uygun olan durumu örneklemeye dâhil etmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2018: 132). Örnek oyun olarak 2018 yılında Rockstar Games tarafından piyasaya sürülen ve 2021 itibarıyla 38 milyon satan Red Dead Redemption II (<https://www.donanimhaber.com/>) adlı oyun nitel analiz yöntemiyle betimsel olarak incelenmiştir. Betimsel analizin yapılmasının amacı, medya metni aracılığıyla toplanan verilerin düzenlenmesi ve yorumlanmasıdır. “Betimsel analizde veriler önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, sınıflandırılan verilere ilişkin bulgular özetlenir ve özetler ise araştırmacının öznel birikimi ile yorumlanır” (Baltacı, 2019). Bu çalışmada da bir medya metni olarak Red Dead Redemption II adlı oyun hegemonik erkeklik ideolojisine yönelik kavramsal çerçeveden hareketle çeşitli kategoriler altında analiz edilerek yorumlanmıştır. Red Dead Redemption II oyunun seçilme nedeni,

serinin birinci oyununun konusunun ikinci oyundan sonra oyunun başkahramanı Arthur öldükten sonraki zamanlarda olanların anlatılmasıdır. Yani oyunun ikincisi, birinci oyunda olan bitenlerin arka planını aktaran bir geçmişe dönüş hikayesidir. İncelemenin odaklandığı kahraman Arthur'dur.

4. 1. Red Dead Redemption II Oyununa Genel Bakış

2018 yılında Rockstar Games tarafından geliştirilen ve yayınlanan Red Dead Redemption II, aksiyon-macera türünde ve 2010 yılında yayınlanan Red Dead serisinin öncesini anlatan, PEGI sınıflandırmasında 18 yaş üstü olarak kategorilendirilmiş bir oyundur. Piyasaya sürüldükten sonra Red Dead Redemption II, büyük beğeni toplamıştır. Oyunun hikâye anlatımı, karakterleri, grafikleri, açık dünya tasarımı, görselleri, gerçekçi unsurları ve detayları çok başarılı olmuş, tüm oyun çevrelerinden övgü toplamıştır. Piyasaya sürüldüğü hafta sonundan itibaren 23 milyonun üzerinde kopya ile 725 milyon dolarlık satış gerçekleştirmiştir (<https://reddead.fandom.com>). Oyunun resmi tanıtım yazısı şöyledir:

Amerika, 1899. Vahşi Batı döneminin sonu başladı. Batıdaki Blackwater kasabasında bir soygun ters gidince, Arthur Morgan ve Van der Linde çetesi kaçmak zorunda kalır. Federal ajanlar ve ulusun en iyi ödül avcıları peşlerindeyken, çete hayatta kalmak için Amerika'nın engebeli kalbinde yol almak, soymak, çalmak ve savaşmak zorundadır. Derinleşen iç bölünmeler çeteyi parçalamakla tehdit ederken, Arthur kendi idealleri ile onu yetiştiren çeteye sadakat arasında bir seçim yapmak zorundadır.

Tablo 1. Red Dead Redemption II Karakterleri ve Anlatıdaki Roller

Karakterin Adı	İncelenen Karakterlerin Anlatıdaki Rolü
Arthur Morgan	Oyunun ana karakteridir. Dutch Van der Linde isimli çete liderinin sağ koludur. Çetenin üyeleri tarafından büyütüldüğü için çeteye ve liderine derin bir bağlılık göstermektedir.
Dutch Van der Linde	Ana karakter Arthur Morgan'ın da içinde bulunduğu Van der Linde çetesinin lideridir.
John Marston	Van der Linde çetesinin üyesidir. Arthur gibi çete tarafından büyütülmüştür. Bir çocuğu ve eşi vardır.
Abigail Marston	John Marston'ın eşidir ve çocuğunun annesidir. Van der Linde çetesinin üyesidir.
Karen Jones	Van der Linde çetesinin kadın üyelerinden biridir.

Sadie Adler	Çete tarafından, saldırıya uğramış bir evde, şok geçirmiş halde bulunur. Eşi, O'Driscoll çetesi tarafından öldürülmüştür, bu nedenle Van der Linde çetesi ona sahip çıkar.
Jake Adler	Sadie Adler'in öldürülen eşidir.
Kieran Duffy	O'Driscoll çetesinin bir üyesiyken, Van der Linde çetesinin yaptığı bir baskında Van der Linde çetesine rehin düşer.
Van der Linde Çetesi	Ana karakter Arthur Morgan'ın da üyesi olarak bulunduğu, lideri Dutch Van der Linde olan çetedir. Çetede azınlıklar, kadınlar ve çocuklar da bulunmaktadır. Şehirleşmenin yaygınlaşmasıyla dikte edilen kanunları reddedenlerin oluşturduğu bir topluluktur.
O'Driscoll Çetesi	Lideri Colm O'Driscoll olan çetedir. Van der Linde çetesi ile düşman çetelerdir.

Dijital oyunlarda oyuncuların oyuna kendini kaptırmasında en önemli etkenlerden biri oyuncuların silahları gibi ekipmanlarını temizlemeleri ve ilgilenmelerinin gerekliliğidir. Avatarla özdeşleşme açısından ise oyunun oyunculara çeşitli karakter özelleştirme olanağı vermesi öne çıkmaktadır. Red Dead Redemption II'de de örneğin oyuncular Arthur'un saç ve sakalının kesimi ve stili için berbere gitme seçeneğine sahiptir. Bununla birlikte oyuncuların saç ve sakalları için kullanabilecekleri stiller, oyun boyunca karakterlerinin saçlarının ne kadar uzamasına izin verdiklerine bağlı olarak değişmektedir (<https://reddead.fandom.com/>). Bunun yanında karakterlerin farklı hava koşulları için farklı kıyafetler giymeleri, düzenli olarak yemek yemeleri ve banyo yapmaları gerekmektedir. Dolayısıyla karakterin nasıl görüneceği oyuncunun gösterdiği özene ve tercihlerine bağlıdır. Bu durum da oyuncunun avatarla özdeşleşme sürecinde etkili bir unsurdur.

Resim 1. Arthur'un Sakallı ve Bıyıklı Görünümü



Kaynak:

https://www.reddit.com/r/Moustache/comments/9re1vf/in_anticipation_of_the_release_of_red_dead/,
<https://www.vgr.com/red-dead-redemption-2-hair-beard/>

Yee (2006: 311)'ye göre kendini kaptırma sürecinde oyuncuların temel motivasyon kaynakları arasında yer alan unsurlardan biri de kişiselleştirmedir. Kişiselleştirmenin altında, avatarın görünümü, aksesuarlar, stil gibi bileşenler yer almaktadır. Kendini kaptırma kişiselleştirme ve diğer faktörlerle birlikte avatarla özdeşleşmeyi kolaylaştırır. Böylece oyuncu için gerçek hayat ve oyun alanının bütünleştiği, gerçekle bağlantılı deneyimlerin olduğu bir oyun oynama edimi gerçekleşir. "Avatar bireyi oyuncu olarak değil, gerçek bir kişilik olarak temsil eder" (Hemminger, 2009: 136). Bu durumun sonucu, verili ideolojik kodların çok daha etkili bir şekilde bireyin tutum ve önyargılarında etkili olmasıdır. Bir dijital oyun ne kadar fazla oranda kendini kaptırma ve avatarla özdeşleşmeye imkân veriyorsa, o ölçüde ideolojik kodların kolayca empoze edilmesine yol açmaktadır.

4. 2. Hegemonik Erkeklik Doğrultusunda Karakter İnşası

Dijital oyunlar, farklı türde duygular ve deneyimler sağlamak için çeşitli unsurların uyum içinde birleşimi olduğundan dolayı iyi bir karakter oyunların olmazsa olmazıdır. Bir karakterin benzersiz unsurlara sahip olması, oyuncuların dikkatini çekmesi ve hayranlığını kazanmasıyla oyuncuların özdeşleşme sürecinde büyük rol oynar.

1899'da kanun kaçaklarının çağı sona erip ABD yasalarının hüküm sürdüğü döneme girilmiş, Vahşi Batı bile uslanmıştır. Geride kalan son birkaç çete etrafta olmasına rağmen, onlar bile avlanıp, yok edilmekteydiler. İşte Red Dead Redemption II böyle bir zamanı anlatan, Van der Linde çetesi adlı kendince etik ilkeleri olan ve kadınlar ve yaşlıların da olduğu bir çetenin soygun yaptıktan sonra kanundan kaçmak için karda izlerini kaybettirmeye çalıştıkları bir sahneyle açılmaktadır. Red Dead Redemption II oyunundaki ana karakter olan Arthur annesi ölmüş, babası ise bir kanun kaçağı olan bir çocuktur. Arthur küçük yaşta babasının hırsızlıktan tutuklanmasına, daha sonra ise ölümüne tanık olmuştur. Arthur'un babasıyla olan ilişkisi pek çok geleneksel medya anlatısında olduğu gibi sorunlu bir ilişkidir. Son dönemlerden bir örnek olarak "mümkün olduğunca babasının dar, taşralı yaşamından farklı bir hayat arzulayan, ancak kendisini neredeyse iradesinin dışında babasının ayak izlerini takip ederken bulan bir oğlun hikayesini anlattığı" (Liktör, 2020: 121) Nuri Bilge Ceylan'ın Ahlat Ağacı ya da

Ketche ve Can Ulkay'ın yönettiği 2018 yapımı Müslüm filmi verilebilir. Tıpkı bu örneklerde olduğu gibi Arthur'un babasıyla ilişkisi sorunlu iken Arthur yine de onun şapkasını takmakta ve resmini saklamaktadır. Buradaki anne figürü ise yalnızca bir sembol olarak vardır. Ölüm nedeni bilinmemektedir.

Arthur karakter olarak son dönemlerde protagonistlerin sunumunda sıkça tercih edilen "lesser evil" (kötünün iyisi)ne de örnek teşkil etmektedir. Gerçek ahlaki suçluluk, ancak bireyin iki kötü seçenektan daha büyük bir kötülüğü seçmesi durumunda geçerlidir (Molloy, 2009: 100). Arthur ise burada erkeğe en çok yakıştırılan sözcüklerden biri olan "onur" puanıyla ahlaki olarak değerlendirilir. Oyuncuya yoldan geçen yan karakterlere yardım etmek ya da ölmek üzere olan birini soymak arasında seçenek sunulur. Seçilen şeyin niteliği oyuncuya "onur puanı" olarak döner. Oyunun bitişinde ise iyi ve kötü son şeklinde bir ayrım söz konusudur. Yapılan tercihler huzur içinde ölmeyi ya da tam tersini beraberinde getirir.

Arthur oyun boyunca pek çok kişiye yardım edip etmeme noktasında seçime zorlanır. Kimi zaman ise bu seçimin yerini bir nevi hegemonik erkekliğin getirdiği psikolojik baskı alır. Örneğin çete üyesi kadınlarla birlikte kasabaya indikleri bir günde, kasabadaki erkeklerden biri kadınlardan biriyle zorla birlikte olmaya çalışır. Kadının ortalarda görünmediğini fark eden Arthur kadını odada bulduğunda erkek tarafından dövülmüş olduğunu görür.

Resim 2. ve 3. Karen'in Kasabadaki Adam Tarafından Dövülmesi ve Aynı Adamın Arthur Tarafından Dövüldüğü Sahne



Kaynak: Resimler oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Arthur arkadaşı Karen'ı döven adamı, aynı şekilde şiddet ile ödetme yöntemini seçerek döver. Burada toplumsal cinsiyet açısından kadının toplum içinde

korunmada erkeklere muhtaç olduğu yargısının yeniden üretilmesinin yanında, hegemonik erkeklik açısından da toplumsal bir baskının üretilmesi söz konusudur. Arthur, oyunu oynayan birey açısından içinde yaşadığı toplumda benzer bir olay söz konusu olduğu takdirde nasıl davranılması gerektiği yönünde bir rol modelidir. Şiddetin çözümü, yine şiddettir. Kadınlar kendilerini korumaktan aciz varlıklar olarak, erkek tarafından korunmaya muhtaç olarak gösterilmekte ve hegemonik erkeklikte bu, “gerçek bir erkeğin” görevi olarak algılanmaktadır.

4. 3. Hegemonik Erkekliğin Bireysel ve Sosyal İlişkilere Yansıması

“Erkekliğin hegemonik tanımı, iktidarda olan erkeğe (man in power), iktidar sahibi olan bir erkeğe (man with power) ve iktidarın erkeğine (man of power) ilişkindir”. Buradan yola çıkarak erkeklik “kuvvetli, başarılı, muktedir, güvenilir ve denetim sahibi olmakla eşdeğer” görülmektedir. Bu erkeklik tanımı psikolog Robert Brannon (1976’dan akt. Kimmel, 2013: 95) tarafından, dört özlü sözle özetlenmiştir:

1. **“Hanım Evlatlığına Yer Yok!”**: Kadınlığa uzaktan da olsa göndermede bulunan hiçbir şey yapılamaz. Erkeklik, kadınlığın devamlı inkârıdır.
2. **“Önemli Biri Ol.”**: Erkeklik, iktidar, başarı, servet ve statüyle ölçülür. Moda ifadenin işaret ettiği üzere “Öldüğünde en fazla oyunağı olan kazanır.”
3. **“Kaya Gibi Sağlam Ol.”**: Erkeklik, duygularını kontrol altında tutarak, bir badire yaşandığında sakin ve güvenilir olabilmektir. Gerçekten de erkekliği kanıtlamak, duyguları asla göstermemeye dayanır. Erkekler ağlamaz.
4. **“Onlara Gününü Göster”**: Erkeksi bir pervasızlık ve öfke havası yay. Üstüne git. Risk al.”

Red Dead Redemption II oyunu hegemonik erkekliğin üçüncü kuralı olan “Kaya Gibi Sağlam Ol” ile başlamaktadır. Hem açlık hem de soğuk ile baş etmeye çalışan çete üyeleri sığınacak bir kulübe bulurlar. Hem kayıp olan hem de ölmüş olan arkadaşlarının arkasından çete lideri Dutch bir konuşma yapar ve diğerlerini yiyecek bulacakları ve o an kötü durumda olsalar bile, kısa sürede daha iyi olacakları konusunda cesaretlendirir. Erkeklik, duygularını kontrol altında tutarak, bir badire yaşandığında sakin ve güvenilir olabilmektir. Dutch da çete lideri ve iktidarda olan erkek (man in power) olarak diğerlerini ona güvenebilecekleri

konusunda temin etmek zorundadır. Erkekliği kanıtlamanın yollarından biri de duyguları asla göstermemeye dayandığı için Dutch'ın konuşması esnasında oyundaki kadın karakterlerin endişeli yüzleri gösterilirken, erkekler duygularını göstermeyen bir ifadeyle onu dinlemektedirler. Erkeklerin arasından yalnızca kampın aşçıbaşısı olan Pearson endişeli gözükmektedir, çünkü aşçıbaşı olarak o iktidarın erkeği (man of power) rolündedir. Aynı zamanda aşçılık gibi kadınlara atfedilen yemek yapma işini yerine getiren bir pozisyondadır. Zaten oyun boyunca diğer erkeklerin ona avlanıp et getirmelerini bekler ve getirmediklerinde ya da herkesi doyuracak kadar yeterli yemek olmadığına şikayet etmektedir. Böylece bir medya metni olarak oyun aracılığıyla, erkeğin eve para getiren, kadının ise evde yemek olmadığına şikayet edip duran birey olduğu yönünde basmakalıp yargılar yeniden üretilir. Diğer yandan erkekler ise tipik olarak ev işleri, yemek pişirme ve çocuk bakımı konularında ilgisiz ve beceriksiz olarak temsil edilmektedir (Horovitz, 1989'dan Akt., Wood, 1994: 32). Oysa erkeğin eve ekmek getiren kişi olma rolünün, erkek rolünün özüne ait olduğunu "sorgusuz sualsiz kabul eden" yapı, bu bağlantının kaynağının ne olduğuna açıklama getiremez (Connell, 2015: 71). Hegemonik erkeklikte farklı erkeklik tipleri vardır ve o erkeklere, erkeklik türünü bahşeden kültürel kaynaklara farklı erişimleri söz konusudur. Bu erişim hegemonik erkeklerin, kadınlar ve öteki erkekler üzerinde gerçek hayattaki iktidarını sürdürmeye hizmet etmesi hakkındadır. Connell (1998: 245)'e göre hegemonik erkeklik kadınlarla ilgili olduğu kadar ikincil konuma itilmiş çeşitli erkeklik biçimleriyle ilgili olarak da inşa edilmektedir. Pearson da iktidarın erkeği olarak iktidar sahibi ve iktidardaki erkeklere hizmet eden bir konumdadır. Dutch'ın sağ kolu olan Arthur ise kolcu göreviyle çetenin geri kalanından önce gitmiş, daha sonra ise yanlarına geri dönmüştür. Oyun esnasında bütün çete üyelerinin ve en başta Dutch'ın ona güvendiği bellidir. Dutch burada iktidarda olan erkek, Arthur ise iktidar sahibi olan erkek pozisyonunda olarak Dutch'ın sağ koludur.

Oyunda O'Driscoll çetesi ve Dutch'ın lideri olduğu Van der Linde çetesi ezeli düşmandır. Evleri O'Driscoll Çetesi tarafından soyulan Sadie adlı kadın, kocası Jake çete tarafından öldürüldüğü ve o da öldürülmek istemediği için

günlerdir mahzende saklanmaktadır. Van der Linde çetesinin üyeleri, erzak bulmaya çalışırken Sadie'nin saklandığı çiftliğe rastlarlar. Çiftliğin sahiplerinin O'Driscolls çetesinin üyeleri oldukları anlaşılır. Çıkan çatışmada çete üyeleri öldürülür; silah sesini duyan Sadie mahzenden çıkar. Sadie onların da kocasını öldürenlerden olduğunu zannederek üstlerine saldırır. Dutch onu sakinleştirir.

Resim 4. Sadie'nin Dutch ve Arthur'a Saldırması



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Dutch, Sadie'yi kamplarına götürmeye karar verir. Sadie'yi çetedeki diğer kadınlara emanet edip, güvende olduğunu telkin eder. Diğerlerine durumu anlatırken kadının bir çete tarafından “dul” bırakıldığını vurgular. Bir kadın kocasıyla birlikte yaşadığında, boyun eğdirilmiş bir şekilde de olsa toplumun mevcut ana akım normları içinde kalır. Kundu (2018: 68)'ya göre “dul” olarak tanımlanan kadınlar medya içerikleri ve edebi metinlerde kendi bireysel kimliklerini kaybederek, tüm dünyaya karşı saldırgan bireyler olarak temsil edilir. Sadie'nin en başta Arthur ve arkadaşlarına saldırgan davranışlarında da bu durum görülür. Yalnızlıklarından ya da sadece varlıklarını sürdürmek zorunda olduklarından, mutlaka sevgilisi olmayan bir erkeğe güvenirlir (Kundu, 2018: 68). Sadie de çaresizlik sonucu kanun dışı bir çete olarak aranan pozisyonunda olmalarına rağmen Dutch'a güvenir.

Benzer bir olayda Arthur'un çetesinin eski bir üyesi olan John kayıptır. Kız arkadaşı Abigail Arthur'dan yani sevgilisi olmayan ve çetenin en “güvenilir” olarak gördükleri üyesinden onu bulmasını ister. Arthur pek gönüllü olmasa da yanında bir diğer çete üyesi ile John'u aramaya çıkar. Arthur'un John'a kızgın olmasının nedeni çete üyelerini bırakıp gitmesi ve bir süre sonra yanında bir

kadınla geri dönmesidir. Arthur'un da zamanında sevdiği bir kadın olmasına rağmen Arthur asla çetesini terk etmemiştir. İlerleyen zamanlarda Arthur John'a zaman zaman takılmaya ve sitem etmeye devam eder ve "karısının arkasına saklandığı esnada onların çatışmada ateş altında olduğunu" söyleyerek iğneler. Duygularını göstermek ya da duygularına yenilip, hegemonik erkeklik normlarının dışında davranmak ataerkil toplumda istenmeyen ve dışlanan davranışlardır. "Kaya gibi sağlam ol"mak kuralında da bahsedildiği gibi erkeklik duygularını kontrol altında tutmaktır.

Resim 5. Arthur'un John'u "Kadınının Arkasına Saklanmakla" Suçladığı Sahne



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Bir başka gün çete üyesi kadınlar "az da olsa medeniyet görmek için" kasabaya giden Arthur'un peşine takılır. Yolda atı kaçırmış yaşlı bir adam görürler. Kadınlar Arthur'dan yaşlı adama yardım etmesini ister ve Arthur kadınlar yanında olmasa adamı gidip soyacağını söyler. Yardım etmek, acımak, merhamet ataerkil toplumda kadına yakıştırılan duygulardır. Oysa tüm bu duygular ve beraberinde getirdiği kişilik özellikleri cinsiyete değil, bireye özgüdür. Bu tür duyguların kadınlara atfedilmesi ise erkeklerin bu tür duyguların yönlendirdiği davranışları yapmaktan imtina etmelerini ve "kadın istediği için" yaptıklarını söylemelerini getirmektedir. Çünkü hegemonik erkeklik literatüründe "Hanım evlatlığına yer yok"tur. "Kadınlığa uzaktan da olsa göndermede bulunan hiçbir şey yapılamaz. Erkeklik, kadınlığın devamlı inkârıdır".

Resim 6. Arthur'un Çete Üyesini Ağladığı İçin Azarladığı Sahne



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Bir başka olayda Arthur bar kavgasında dayak yemeye başlar ve bardan dışarı atılır. Onu dövenlerden biri Arthur ile dalga geçerek ona “pretty boy” (tatlı çocuk) diye laf atar. Hatta Arthur dövüşürken bazıları “hit like a girl” (kız gibi vurdu) derler. Bu kadınsılık karşıtlığı fikri, ataerkil topluma ilişkin fikirlerin merkezinde yer alır ve böylece de erkeklik ne olduğundan ziyade ne olmadığıyla ilişkili bir biçimde tanımlanır. “Erkek olmak, ‘kadınlar gibi olmamak’ demektir” (Kimmel, 2013: 96). Dolayısıyla toplumsal cinsiyet rollerinin baskısı, “bireylerin her bir cinsiyete atfedilen rol beklentisine göre davranmaları ve performans göstermeleri için toplumsal beklentilerin neden olduğu stres ve baskıdır” (Adil, vd., 2017: 57).

Resim 7. Arthur'a Dayak Atanların “Pretty Boy” Diye Onunla Alay Ettikleri Sahne



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde dikkati çeken bir başka olay Arthur ve çetesinin O'Driscoll çetesine yaptıkları saldırıdır. Çete lideri Dutch, saldırı esnasında esir alınan Kieran'ı konuşmaya zorlar ve çetenin liderinin nerede

olduğuna dair bilgi almaya çalışır. Bu esnada konuşması için onu cinsel organını kerpetenle kopartmakla tehdit eder. Bu tehdit karşısında Kieran korkudan hemen çetesini satar ve zaten çetesini “onlardan bile daha az sevdiğini” söyleyerek yerlerini göstermeyi kabul eder. Burada Kieran’ın cinsel organını koparmakla tehdit etmenin, cinsel organın hegemonik erkeklikte, erkekliğin temeli olan bir araç olarak görülmesi nedeniyledir. Nitekim erkek cinsel organı ataerkil toplumda “bir sosyal kimlik” ve “biçimin sabitliğine” sahiptir. Ama aynı zamanda piyasa erkeğini tanımlayan özelliklerde olduğu gibi değişken, huysuz ve tahmin edilemezdir. Günümüzde de bu tür söylemlerin başıboş ve serseri ama kadınlar tarafından çekici bulunduğu iddia edilen erkek tiplmesi olduğu görülmektedir. Dolayısıyla cinsel organının kesilmesi ya da iktidarsızlık fiziksel bir eksiklik ya da rahatsızlıktan çok daha vahim bir anlama gelmektedir. Çünkü bir erkeğin ereksiyon olamama, potansiyel olarak aşağılayıcı ve erkeksi bir deneyim yaşamaması gibi onun üzerindeki kontrol eksikliğini ortaya çıkarabilir. Cinsel gücün tamamen güç ve iktidar açısından algılanması nedeniyle, erkek cinsel organı, sahibinden ve onun duygularından kopuk ama erkeğin toplumsal iktidarının bir ögesi olan bir “araç”a indirgenmiştir (Stepien, 2014: 22). Oysa hegemonik erkeklikte heteroseksüellik doğal bir olgu değil, iktidar ve kateksis alanında oynanan bir oyunun durumudur (Connell, 1998: 217).

Resim 8. Kieran’ın Kerpetenle Tehdit Edildiği Sahne



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Hegemonik erkekliğin en büyük göstergelerinden biri de “Önemli biri ol” kuralıdır. Erkeklik, iktidar, başarı, servet ve statüyle ölçülür. “Öldüğünde en fazla oynacağı olan kazanır.” Red Dead Redemption oyunu, oyunculara silah ve at gibi

çeşitli ihtiyaçlarını elde etme olanağı sunar. Oyunda 19 adet at ırkı vardır ve bu atların her biri kendilerine has özellikleriyle farklı şekilde davranmaktadır. Atlar oyuncu tarafından vahşi doğada yakalanıp ehlileştirilebilir, ahırlardan satın alınabilir veya daha farklı yollarla elde edilebilir. Oyuncular eyeri, üzengisi ve mahmuzları da dahil olmak üzere kendilerine ait bir at yaratabilirler.

Batı Amerika’da özellikle erkeklerin günlük yaşamının ayrılmaz bir parçası olan silahlar Red Dead Redemption II’de de mevcuttur. Oyuncular, metallere ya da ahşaptan silahları tercih edebilir; namlular, kabzalar, nişangâhlar ve dürbünler gibi özelliklerle silahlarının hem performansını yükseltebilir ya da estetik çekicilik ve kendi oyun tarzlarına uyacak şekilde değiştirebilirler. Oyunda 50’den fazla benzersiz kullanılabilir silah ve çeşitli kişiselleştirme seçenekleri vardır. Bir silah ne kadar çok kullanılırsa, o kadar iyi performans göstermektedir. İyi bakılmayan silahlar zamanla bozulmaya başladığı için oyuncunun silahını yağlı ve temiz tutması gerekmektedir (<https://reddead.fandom.com>). Ataerkil kapitalist toplumlarda güvenlik en önemli sorunlardan biridir. Toplumsal cinsiyet gereği erkeklere koruyucu rolünü üstlenmeleri ve silahların evlerini, topluluklarını ve ülkelerini düşmanlara ve kötü niyetli insanlara karşı korumanın en iyi yolu olduğu öğretilmektedir (Rood, 2020). Dolayısıyla önemli ve güçlü biri olmanın yollarından biri olarak silah sahibi olmak da erkekler açısından önde gelmektedir. Eski Türklerde de “at, avrat, silah” sahibi olmanın gerçek bir erkek olmanın göstergelerinden olduğu bilinmektedir. Oyun esnasında da edinilen silahların çeşitliliği ve satın alınan ya da yakalanan atların türleri ve gücü hem oyuncunun oyuna kendini kaptırmasında hem de oyuna özdeşleşmesinde çok önemlidir.

Red Dead Redemption II’de hegemonik erkeklik kurallarından en fazla dikkat çekenlerden biri de “Onlara gününü göster”dir. Erkeksi bir pervasızlık ve öfke havası yaymak, tehlikenin üstüne gitmek ve risk almak üzerine oyun içerisinde pek çok anlatıya rastlanabilir. Erkeksi bir pervasızlık ve öfke havası yaymak zaten Western kültüründe öne çıkan özelliklerden biri olduğu için oyundaki başta Arthur olmak üzere çoğu erkek karakterde meydan okuma havası görülür. Örneğin Arthur sadece canı sıkıldığı için ya da sarhoş olduğu için kavgaya karışabilir. Hatta kendisiyle ilgili olmayan bir olayda bile kendini kavgaya

ederken bulabilir.

Resim 9. Barda Bir Anda Kendini Kavganın İçinde Bulan ve Dövüşmek Zorunda Kalan Arthur



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Oyundaki en önemli mekânlardan biri kasabadaki bardır. Oyun içerisinde ana görevler ya da yan görevler nedeni ile oyuncu bu bara sıkça gidip gelmek zorunda kalmaktadır. Barın içerisinde bir-iki kadın haricinde yalnızca erkekler bulunmaktadır. Barda yer alan kadınlar ise bara gelen erkekleri eğlendirme amaçlı oradadır. Nitekim Bond (2010: 2138), barda içki içen kadınların, sapkınlığın bir göstergesi olarak görüldüğünü, barlarda bulunan kadınların, cinsel açıdan serbest ve davetkâr olarak algılandığını vurgulamaktadır.

Resim 10. Arthur ve Arkadaşları Barda Çalışan Kadınlarla Konuşurken



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Barlar toplum genelinde erkeklere ait mekânlar olduğu için erkek sayısı daha fazladır. Kamusal alanda içki içme eylemindeki cinsiyet farklılıklarının

boyutu ve bağlamı cinsiyet ayrımcılığının bir göstergesidir.

Resim 11. Arthur'un Barda İçki İçtiği Sahne



Kaynak: Resim oyun oynama esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Barların Western kültüründe ve günümüzde de erkeklere ait olarak görülen bir yer olarak algılanması ve aynı zamanda bir kamusal alan olarak barlarda alkol tüketimi, erkekliği inşa etme ve erkek olma yollarından biridir.

SONUÇ

Dijital oyunların, sadece bir boş zaman faaliyeti değil, özellikle kitlelere verilmek istenilen mesajların aktarımı için oldukça etkili bir araç olduğu görülmektedir. Hedef kitle olarak büyük bir pazar olan oyuncular, ataerkil kapitalist ideolojinin mesajlarına gizli veya açık bir şekilde maruz kalmaktadır. Bu çalışmada elde edilen bulgular neticesinde de görüldüğü üzere Red Dead Redemption II gibi dünya genelinde yalnızca resmi olarak bile 23 milyondan fazla satan bir oyundaki ideolojik kodların yayılımının büyüklüğünü ve olası etkilerini öngörmek mümkündür. Oyuncular, oyunun anlatısıyla doğrudan etkileşime girmekte ve bazı durumlarda oyunun gidişatına karar verebilmektedirler. Bu durum, oyuncuların kendini kaptırma duygusuna çok daha fazla dahil olmalarını beraberinde getirmektedir. Oyuna kendini kaptırmak, oyuncuya zevk, kimlik, eğlence ve özdeşleşme getirecek bir deneyim yaratmak için oyun ve oyuncu arasında bir bağlantı kurmadaki kilit noktadır ve çok önemlidir. Red Dead Redemption II'deki ana karakter olan Arthur bir çete üyesi ve hırsız olmasına rağmen, ahlaki açıdan kötü ve iyi arasında kalan yapısı nedeniyle hak etmediği muameleler gören, ihanete uğrayan ama kendisi herkesi koruyan ve oyuncunun seçimlerine göre sonunda dramatik bir şekilde ölen bir kahraman olarak

oyuncuların etkilenmesi ve kendini kaptırması için son derece uygun ortamı yaratmaktadır. Dolayısıyla Arthur ve çevresinde gelişen olaylara, kendini özdeşleştirdiği kahramanın bakış açısıyla tepki veren oyuncunun belli başlı ideolojik kodları da özümsemesi kaçınılmazdır.

Toplumsal cinsiyet ve ataerkil kodların medya içeriklerinde sunulduğu ve egemen ideolojinin yeniden üretilmesine katkıda bulunduğu gerçeğinden yola çıkarak hegemonik erkekliğin de dijital oyunlarda nasıl sunulduğu ve yeniden üretildiği kendini kaptırma ve özdeşleşme noktasında çok önemlidir. Red Dead Redemption II oyununda da öncelikle kadın karakterler yan karakter olarak aksiyona empoze edilmekte ve erkek kahraman tarafından korunmaktadırlar. Ama bir “kadın” olarak karakterler aslında yoktur. Genellikle kadın, hikâyenin gidişatında erkeğin “erkekliğini” ispat etmesi gereken yönlendirmeleri yapan bir sembol gibidir. “Batı’da kadın, erkek eyleminin motive edicisi ve aynı zamanda erkek için bir tür antitez olarak esastır” (Beyer, 2007: 3). Dolayısıyla buradaki durumu yalnızca kadınların sunumu açısından değil, aynı zamanda hegemonik erkekliğin hem kadınlar hem erkekler üzerindeki baskısı açısından değerlendirmek gerekmektedir. Kadınların toplum içerisinde erkeklerden daha aşağı bir konumda olduğunun bu tür içeriklerde açıkça söylenmemesi ancak toplumsal cinsiyet klişeleriyle tipik olarak eril veya dişil özellikler olarak ima edilmesi söz konusudur. Benzer biçimde erkeklik kavramı da sadece biyolojik cinsiyete dayanmamakta, aynı zamanda tüm insanlığın sahip olması gereken, ahlaklı ve iyi nitelikler olarak anlaşılan diğer insan özelliklerini de betimlemektedir. “Erkeksi”, “erkek gibi” olan özellikler bu nedenle daha fazla takdir edilse de erkeğin omuzlarına binen ve görülmeyen toplumsal bir yük olmaktadır. Dijital oyunlar gibi çocuklar, gençler ve genç yetişkinlerin çok beğenerek ve kendilerini kaptırarak oynadığı içeriklerin tutum ve önyargı ve davranışlarını biçimlendirmede devreye girdiği kısım budur. Red Dead Redemption II gibi anlatisi ve görsel özellikleriyle bu denli dikkat çeken ve sevilerek oynanan bir oyunda, cinsiyet klişelerini açıkça belli olmayan yollarla ve incelikli bir şekilde yeniden üretmek hegemonik erkekliğin de oyuncular nezdinde bilinçlerinin ataerkil ideoloji doğrultusunda biçimlendirilmesinde etkili olacaktır. Elbette

ileride Red Dead Redemption II oyununu oynamış olan erkek ve kadın oyuncularla yapılacak bir çalışma, içeriğin yanında oyunların izleyici açısından etkisinin ortaya konulmasında çok büyük katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

ABRUDAN, Elena ve PRUNDARU, George (2009). "Social Representations and Ideologies Social Representations and Ideologies in Digital Games", Journal of Media Research, 30-41.

ADANIR, Aslı Sürer; DOĞRU, Hicran ve ÖZATALAY, Esin (2016). "Oyuna Adanmış Yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış", Türkiye Aile Hekimliği Dergisi, 85-90.

ADİL Farah., SHAHED S., ARSHAD Hana (2017). "The Burden of Being a Man in a Patriarchal Society", Journal of Arts and Social Sciences, 4 (2), 57-70.

AKCA, Emel Baştürk ve ERGÜL, Seda (2014). "Televizyon Dizilerinde Erkeklik Temsili: Kuzey Güney Dizisinde Hegemonik Erkeklik ve Farklı Erkekliklerin Mücadelesi", Global Media Journal: TR Edition, 4, 8, s. 13-39.

ALTHUSSER, Louis (1971). Ideology and ideological state apparatuses, 'Lenin and philosophy' and other essays, <https://www.marxists.org/reference/archive/althusser/1970/ideology.htm>
Erişim tarihi: 23.01.2022

BALTACI, Ali (2019). "Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?", Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED), 5(2), s. 368-388.

BEYER, Manuela (2007). Shooting (a) Woman- A Comparative Study Of Gender Roles in American and Italian Western Movies, European Political Sociology, Höskolan Dalarna University, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İsveç.

BİNARK, Mutlu ve BAYRAKTUTAN, Günseli (2013). Ayın Karanlık Yüzü: Yeni Medya ve Etik, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

BİNARK, Mutlu ve BAYRAKTUTAN SÜTÇÜ, Günseli (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, İstanbul: Kalkedon Yayınları.

BOND, Jason C.; ROBERTS, Sarah C. M.; GREENFIELD, Thomas K.; KORCHA, Rachael; YE, Yu ve NAYAK, Madhabika B. (2010). "Gender Differences in Public and Private Drinking Context: A Multi-level GENACIS Analysis", International Journal of Environmental Research and Public Health, 7, s. 2136-2160.

BOURDIEU, Pierre (2015). Eril Tahakküm, (çev: Bediz Yılmaz), İstanbul: Bağlam Yayınları.

BURGESS, Melinda C. R.; STERMER, Steven Paul ve BURGESS, Stephen R. (2007). "Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers, Sex Roles. Eylül, 57, 5-6, s. 419-433.

BÜYÜKBAYKAL, Ceyda Ilgaz ve ABAY CANSABUNCU, İnci (2020). "Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyunları", Yeni Medya Elektronik Dergisi, 4(1), s. 1- 9.

CARRİGAN, Tim; CONNELL, Bob ve LEE, John (1985). "Toward a New Sociology of Masculinity", Theory and Society, 14(5), s. 551-604.

CHANTER, Tina (2019). Toplumsal Cinsiyet, (Çev: Mehmet Erguvan), Ankara: Fol Kitap.

CONNELL, R. W. (1998). Toplumsal Cinsiyet ve İktidar, (Çev: Cem Soydemir), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

CONNELL, R. W. (2015). Erkeklikler, (Çev. Nagihan Konukçu), Ankara: Phoenix Yayınevi.

CONNELL, R. W. ve MESSERSCHMİDT, James W. (2005). "Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept", Gender & Society, Sayı 19 (6), s. 829-859.

DÜNYA SAĞLIK ÖRGÜTÜ (23.02.2022). Gender and Health, https://www.who.int/health-topics/gender#tab=tab_1 Erişim Tarihi: 23.01.2022

SEPETCİ, Tülin ve SAĞLAM, Murat (2022). Dijital Oyunlar ve Hegemonik Erkeklik: Red Dead Redemption II Oyununa Yönelik Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 10 (1), 176-208.

DÜNDAR, Zeybekoğlu Özge, (2012). “Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Televizyon Reklamlarına Yansıması”, Felsefe ve Sosyal Bilimlerde Diyaloglar Dergisi, 5(1), s. 121-136.

FRIEDAN, Betty (2001). The feminine mystique, W.W. Norton & Company, New York Londra,
https://elearning.unipd.it/spgi/pluginfile.php/99853/mod_resource/content/1/The_Feminine_Mystique.pdf Erişim tarihi: 24.01.2022

Gaming in Turkey, (2021). Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu.
<https://www.gaminginturkey.com/tr/> Erişim tarihi: 22.01.2022

GARİTE, Matt (2003). The Ideology of Interactivity (or, video games and the taylorization of leisure), DIGRA 2003 Conference, University of Utrecht, Hollanda.

GAY, Paul Du (1997). Production of Culture/Culture of Production, London: Sage Publications.

GEE, James Paul (2003). What Videogames Have to Teach Us About Learning and Literacy, New York: Palgrave.

GRIFFITHS, Mark D. (2008). “Diagnosis and Management of Video Game Addiction”, New Directions in Addiction Treatment and Prevention, 12, 27-41.

GTA 5 ve RDR2'nin Son Satış Rakamları Açıklandı,
<https://www.donanimhaber.com/gta-5-ve-rdr2-nin-son-satis-rakamlari-aciklandi--133607> 20 Mayıs 2021 Erişim tarihi: 23.06.2021

GÜDER, Yağan Sevcan ve GÜLER YILDIZ, Tülin (2016). “Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Toplumsal Cinsiyet Algılarında Ailenin Rolü”, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31(2), s. 424-466.

GÜRBÜZ, Sait ve ŞAHİN, Faruk (2018). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri, Ankara: Seçkin Yayınevi.

HEMMİNGER, Elke (2009). The Mergence of Spaces Experiences of Reality in Digital Role-Playing Games, Almanya: Edition Sigma.

- SEPETCİ, Tülin ve SAĞLAM, Murat (2022). Dijital Oyunlar ve Hegemonik Erkeklik: Red Dead Redemption II Oyununa Yönelik Bir İnceleme. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder), 10 (1), 176-208.
- İNAL, Yavuz ve KİRAZ, Ercan (2008). “Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi?”, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, s. 523-544.
- JANSZ, Jeroen ve MARTİS, Raynel G. (2006). “The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games”, Sex Roles, 56, s. 141-148.
- KEPEKÇİ, Egemen (2012). “Hegemonik Erkeklik Eleştirisi ve Feminizm Birlikteliği Mümkün mü?”, Kadın Araştırmaları Dergisi, 2, 11, s. 59-86.
- KESSLER, Sandra; ASHENDEN, Dean; CONNELL, Robert William ve DOWSETT, Gary (1982). Ockers and Discomaniacs: A Discussion of Sex, Gender and Secondary Schooling, Sydney: Inner City Education Centre.
- KILINÇ, Meriç (2017). Kitle Kültürünün Dijital Kültüre Dönüşümü ve Toplumsal Etkilerinin İncelenmesi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- KİMMEL, S. Michael (2013). “Homofobi Olarak Erkeklik: Toplumsal Cinsiyet Kimliğinin İnşasında Korku, Utanç ve Sessizlik”, (Çev: Mehmet. Bozok), Fe Dergi: Feminist Eleştiri 5, 2.
- LİKTOR, Coşkun (2020). “Wild Peer Trees, Patrimonial Legacies: Father-Son Relationship in Nuri Bilge Ceylan’s The Wild Pear Tree”, CINEJ Cinema Journal, 8 (2), s. 120-149.
- MOLLOY, Sean (2009). “Aristotle, Epicurus, Morgenthau and the Political Ethics of the Lesser Evil”, Journal of International Political Theory, 5(1), s. 94–112.
- MUL, Jos De (2008). Siber Uzayda Macera Dolu Bir Yolculuk, (Çev: Ali Özdamar), İstanbul: Kitap Yayınları.
- MURRAY, H. Janet (2009), Towards a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture, Popular Communication, 4(3), s. 185-202.
- NAGEL, Joane (2011). Erkeklik ve Milliyetçilik: Ulusun İnşasında Toplumsal Cinsiyet ve Cinsellik, (çev. Bora, A.).Vatan Millet Kadınlar içinde, (4. baskı), der. Altınay, A. G., s. 65-101, İstanbul: İletişim.

OKKAY, İpek (2019). Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Yol Açtığı Etiksel Sorunlar, Yeni Medyada Çocuk ve İletişim, (içinde), s. 115-143, Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.

OKTAN, Ahmet (2008). “Türk Sinemasında Hegemonik Erkeklikten Erkeklik Krizine: Yazı Tura ve Erkeklik Bunalımının Sınırları”, Selçuk İletişim, 5 (2), s. 152-166.

Red Dead Wiki, “Red Dead Redemption II”, https://reddead.fandom.com/wiki/Red_Dead_Redemption_2 Erişim Tarihi: 22.07.2021

Red Dead Wiki, “Weapons in Redemption”, https://reddead.fandom.com/wiki/Weapons_in_Redemption_2 Erişim Tarihi: 2.08.2021

ROOD, Craig (2020). “Addressing Gun Violence bu Reimagining Masculinity and Protection”, The Gender Policy Report, 22 Eylül, Minnesota Üniversitesi, <https://genderpolicyreport.umn.edu/addressing-gun-violence-by-reimagining-masculinity-and-protection/> Erişim Tarihi: 7.08.2021

SAMUR, Yavuz (2016). Dijital Oyun Tasarımı, İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık A.Ş.

SAVRAN, Gülnur Acar (2004). Beden Emek Tarih – Diyalektik Bir Feminizm İçin, İstanbul: Kanat Kitap.

SİSLER, Vit (2005). “Video Games and Politics”, The Entermultimediale 2. International Festival of Art and New Technologies, Prague, Czech Republic, Mayıs, s. 38-40.

STEPIEN, Aneta (2014). “Understanding Male Shame”, Masculinities Journal, 1, s. 7-27.

TÜMEN, Bilgen Cennet (2009). Turizm Sektöründe Kadın İstihdamının Özellikleri ve Karşılaşılan Sorunlar, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin.

TÜRK, H. Bahadır (2008). Eril Tahakkümü Yeniden Düşünmek: Erkeklik

Çalışmaları İçin Bir İmkân Olarak Pierre Bourdieu, Toplum ve Bilim, 112, s. 1-30.

Van Zoonen, Liesbet (1991). Feminist Perspectives on the Media, Mass Communication and Society, Ed. J. Curran ve M. Gurevitch, Londra: Edward Arnold.

WOOD, Julia T. (1994). Gendered Media: The Influence of Media on Views of Gender, From Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture. (içinde), Bölüm 9, s. 231-244. Çevrimiçi baskı: s. 31-41, <https://www1.udel.edu/comm245/readings/GenderedMedia.pdf> Erişim tarihi: 2.8.2021

YAVUZ, Şahinde (2014). “İktidar Olma Sürecinde Erkeklerin Erkeklikle İmtihani”, Milli Folklor, 14 (104), s. 110-127.

YAYLAGÜL, Levent (2019). Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar, Ankara: Dipnot Yayınları.

YEE, Nick (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Çevrimiçi Graphical Environments, PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15, s. 309-329.

YILDIRIM, Ebru (2016). “Dijital Oyun Tasarım Programlarının Eğitimde Önemi”, Mesleki Bilimler Dergisi, 5(2), s. 12-19.

YÜCEL, Gülşah ve Şan, Şenay (2018). “Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme”, Online Academic Journal of Information Technology, 9, s. 88- 89.

YÜKSEL, Eren (2013). “Bir Savaş Anlatısı Olarak Nefes: Vatan Sağ Olsun ve Hegemonik Erkekliğin Krizi”, Fe Dergi, 5(1), s. 15-31.

Yazarların çalışmaya katkı oranları birinci yazar %60, ikinci yazar %40 oranında katkı sunmuştur.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.