

-ARAŞTIRMA MAKALESİ-

DİJİTAL OYUNLARDA ANNELİK-BABALIK TEMSİLLERİ VE TOPLUMSAL CİNSİYET: MOTHER SIMULATOR: FAMILY LIFE ÖRNEĞİ¹

Sibel EZGİN AĞILLI²

Öz

20. yüzyıldan itibaren dijital oyun endüstrisi oldukça gelişmiştir. Dijital oyun oynama kültürü çocuklar arasında yaygınlaşmıştır ve internet çocuklar için oyun mecraları haline gelmiştir. Ancak çocuklar oyun oynarken sadece eğlenmekle kalmamaktadır, çoğu zaman dijital oyunların verdiği mesajlardan etkilenmektedirler. Dijital oyunlarla ilgili birçok araştırmaya rastlanmakla birlikte, toplumsal cinsiyetin merkezinde yer alan annelik ve babalık kimliği meselesi özelinde yapılan çalışmalara pek rastlanılmamaktadır. Annelik ve babalık ise ayrıca üzerine çalışılması ve düşünülmesi gereken bir konudur. Bu nedenle bu çalışmanın odağında annelik ve babalık meselesi yer almaktadır. Çalışmanın asıl amacı, Mother Simulator: Family Life dijital oyununda annelik imgesinin nasıl yansıtıldığını ve anneliğin yeniden nasıl üretildiğini ortaya çıkarmak, babalığın nasıl temsil edildiğinin izlerini sürmek ve ebeveynlik pratikleri üzerinden toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yeniden nasıl üretildiğini incelemektir. Bu araştırmada nitel yöntemlerden faydalanılmıştır. Mother Simulator: Family Life dijital oyunu örneklem olarak belirlenmiştir. Böylece Mother Simulator: Family Life dijital oyunu görüntüleri, fragmanı, hakkında kısmı, kullanıcı yorumları betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Sonuç olarak annelik kimliği, anne karakteri üzerinden, ataerkil kültüre uygun ev işleri ve çocuk bakımı gerçekleştiren, eşine hizmet eden bir biçimde yansıtılmıştır. Oyunun anneliği özellikle de beyaz, orta sınıf kadınları tanımlayan “ideal” ve “yoğun” anneliği yeniden inşa ettiği görülmüştür. Babalığın ise “geleneksel babalık” modeline uygun bir biçimde yeniden üretildiği görülmüştür. Ayrıca Mother Simulator: Family Life dijital oyununun çocukların “anneliği öğrendim”, “anne gibi hissettim” benzeri yorumlarından bireylerin geleneksel toplumsal cinsiyet normlarına göre belirlenmiş rolleri içselleştirmelerinde etkili bir oyun örneği olduğu anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Annelik, Babalık, Kadın, Toplumsal Cinsiyet, Dijital Oyunlar

JEL Kodları: Toplumsal Cinsiyet, Ebeveynlik, Annelik, Babalık, Dijital Sosyoloji

Başvuru: 17.08.2023 **Kabul:** 16.10.2023

¹ Bu çalışma, 05- 06 Temmuz 2023 tarihlerinde gerçekleşen Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Konferansı III'te sözel bildiri olarak sunulan “Dijital Oyunlarda Annelik İmgesi: Anne/Mother Simülatör Örneği” adlı çalışmanın yeniden gözden geçirilmiş ve genişletilmiş halidir.

² Dr. Öğr. Üyesi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Sosyal Hizmet Bölümü, sibel.ezgin@bilecik.edu.tr, ORCID No: [0000-0002-1403-9163](https://orcid.org/0000-0002-1403-9163).

REPRESENTATION OF MOTHERHOOD-FATHERHOOD AND GENDER IN DIGITAL GAMES: *MOTHER SIMULATOR: FAMILY LIFE EXAMPLE*³

Abstract

Since the 20th century, the digital game industry has developed considerably. The culture of playing digital games has become widespread among children and the internet has become a gaming medium for children. However, children are not only having fun while playing games, they are often influenced by the messages given by digital games. Although there are many studies on digital games, there are not many studies on the issue of motherhood and fatherhood identity, which is at the centre of gender. Motherhood and fatherhood are also a subject that needs to be studied and thought about. The main aim of the study is to reveal how the image of motherhood is reflected and how motherhood is reproduced and to trace how fatherhood is represented and to analyse how gender inequality is reproduced through parenting practices in the digital game called *Mother Simulator: Family Life*. Qualitative methods were utilised in this research. *Mother Simulator: Family Life* digital game was selected as the sample. Thus, *Mother Simulator: Family Life* digital game images, trailer, about section, user comments were evaluated by descriptive analysis method. As a result, the identity of motherhood is reflected through the mother character in a way that performs housework and childcare in accordance with the patriarchal culture and serves her husband. It was observed that the play reconstructed motherhood, especially the "ideal" and "intensive motherhood" that defines white, middle class women. It was also observed that fatherhood was reproduced in accordance with the "traditional fatherhood" model. In addition, *Mother Simulator: Family Life* digital game was found to be an effective game example for individuals to internalise the roles determined according to traditional gender norms from the comments of children such as "I learned motherhood" and "I felt like a mother".

Keywords: *Motherhood, Fatherhood, Women, Gender, Digital Games*

JEL Codes: *Gender, Parenting, Motherhood, Fatherhood, Digital Sociology*

"Bu çalışma Araştırma ve Yayın Etiğine uygun olarak hazırlanmıştır."

1. GİRİŞ

1.1. Dijital Oyunlar ve Toplumsal Cinsiyet

Eğlenceli zaman geçirmek için insanların eski çağlardan itibaren ürettiği oyun, teknolojik gelişmelerle birlikte dijitalleşmenin bir parçası haline gelmiştir. Nitekim, 1980'lerde Pac-man⁴ ve benzeri oyunlarla beraber insanların eğlenmek için

³ The Extended English Summary is located the end of the Article

⁴ Pac-man, 1980 yılında cinsiyeti kadın olan Ms. Pacman tarafından piyasaya sürülmüş, kısa sürede popüler olmuş (Arda, Kaya & Çakır, 2021), karakterin hap tarzında hareketli cisimleri yutmaya çalıştığı tek oyunculu bir video oyun türüdür (Demirbaş, 2015).

oynadıkları oyunlar boyut değiştirmiştir ve “dijital oyun” kavramı ortaya çıkmıştır. Bununla beraber dijital oyunların popülaritesi günden güne artmakta, oyunlar insanların ilgi odağı olmakta ve güçlü bir endüstri haline gelmektedir (Arda, Kaya & Çakır, 2021; Bozkurt, 2014).

Dijital oyunlar, her yaştan kişinin ilgisini çekmekle birlikte özellikle çocuklar ve gençler arasında daha fazla ilgi görmektedir. Teknoloji ve internete erişim sağlayabilen çocuklar ve gençler, yüz yüze zaman geçirmek ve parklarda oynamak yerine, bilgisayar veya telefonlarından kolayca ulaşabildikleri çeşitli dijital oyunları tercih etmektedirler. TÜİK de 2021 yılında ilgili olarak, “çocukların kullandığı bilişim teknolojileri hakkındaki” istatistikî verilerin sonuçlarını paylaşmıştır ve bu verilere göre, 6-15 yaş grubundaki çocuklarda internet kullanımı yıldan yıla artmış ve 2013 yılında %50,8 olan aynı yaş grubundaki internet kullanım oranı 2021 yılında %82,7’ye yükselmiştir. 6-15 yaş grubundaki çocukların düzenli internet kullanım amaçlarına bakıldığında birinci sırada (%86,2) çevrim içi derslere katılma, ikinci sırada ödev yapma ve bilgi edinme (%83,6), üçüncü sırada ise “oyun oynama veya oyun indirme” (%66,1) yer almaktadır (Türkiye İstatistik Kurumu, 2021).

Bununla beraber gündelik hayatta yüz yüze karşılaşmalarda çocukların tercih ettiği oyunların, oyun arkadaşlarının ve oyuncakların çeşitlilik gösterdiği ve bu çeşitliliğin toplumsal cinsiyet kavramı ile de ilişkili yönleri bulunmaktadır (Güder & Alabay, 2016: 92). Bu ilişkiselliğin, toplumsallaşma sürecinde toplumsal kurumlar tarafından beslendiğini ve bu kurumların ataerkil cinsiyet normlarını yaymada bir rol oynadığını söylemek mümkündür. Zira toplumsal cinsiyet normları toplumsallaşma sürecinde öğrenilmektedir ve daha bebeklik yıllarında aile içerisinde bireyin benlik ve cinsiyet gelişimi oluşmaktadır. Çocukların doğdukları aile içindeki toplumsal cinsiyet algısı çocukların zihinlerine yerleşmektedir. Böylece eşitsiz toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretilmesinde aile önemli kurumlardan biridir. Aile dışında eğitim kurumlarının, kişinin arkadaş veya yakın akraba çevresinin, medya gibi birçok faktörün toplumsal cinsiyet normlarının eşitsiz bir şekilde yeniden üretilmesinde etkililiği bulunmaktadır. Özellikle konvansiyonel medyanın, yeni medyanın veya dijital mecraların toplumsal cinsiyet normlarına dair anlam ve sembollerin yaygınlaştırılmasında işlevsel bir yönü vardır. Onay ve Kıyılıoğlu da medyanın, toplumsal cinsiyetin öğrenilmesinde aile kadar önemli bir yeri olduğunu, toplumu yönlendiren ve toplumsallaştırma işlevi gören ana akım medya ve yeni medyada veya dijital mecralarda yer alan içeriklerin toplumsal cinsiyet algısının pekişmesine neden olacağını belirtmektedirler (2021: 961-962). Bununla beraber, kimi çalışmalarda, dijital oyunların toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda bilinç yükseltme işlevi görebileceğine dair fikirler öne sürülmesine rağmen (Frasca, 2001) karşıt olarak, yüz yüze oynanan oyunlarda olduğu gibi dijital oyunların belirli stereotiplerle cinsiyet ayrımcılığını pekiştirme, toplumsal cinsiyet normlarını yeniden üretme veya dijital oyunların cinsiyet hiyerarşilerine gömülü olma eğiliminde olduğunu ifade eden bir çok çalışma da bulunmaktadır (Hayes, 2005; Kan, 2012; Dündar, 2014; Schott & Horrell 2000). Onay ve Kıyılıoğlu (2021: 957) insanlara olan etkisi uzun süredir araştırılan dijital oyunların, insanların tutum, düşünce ve davranışlarında değişikliğe sebep olabildiğini sonuç olarak dijital oyunların, tıpkı yüz yüze oynanan oyunlarda

olduğu gibi, toplumsal cinsiyet algısının içselleştirilmesinde de yadsınamaz düzeyde bir etkisinin olduğunu söylemektedirler. Delamere ve Shaw (2008: 280- 281) ise dijital oyunların, içinde bulunduğu kültür, ırk, sınıf ve toplumsal cinsiyet gibi toplumsal olgulardan bağımsız olamayacağını ve bu toplumsal olguların oyunlarla yeniden inşa edilebileceğini ifade etmektedirler. De Castell ve Jenson de (2003: 651) oyunların eğlenmek dışında, gündelik yaşamın, özneliğin ve “öznelarasılık”ın oluşumu için model haline geldiğini bu nedenle oyunun bir politikasının, ekonomisinin, tarihinin, sosyal yapısının ve işlevinin olduğunu ve hatta oyunların gündelik hayatta yaşanmış bir deneyimi içinde barındırdıklarını belirtmektedirler.

Bu nedenle popüler kültürün bir ürünü olan dijital oyunların toplumsal cinsiyetle hangi açılardan ilgili olduğunu da irdelemek ve çeşitli tartışmalar üzerinden değerlendirmek gerekir. Bu konuda Delamere ve Shaw’ın (2008), fikirlerine bakıldığında, dijital oyunların, asıl olarak erkekler tarafından ve erkeklerin tüketimi için üretildiğini ve eril bir kültürel alan olan bu oyun alanına kadınların da dahil olduğunu iddia etmektedirler. Bu, teknolojiye erkeklerin hâkim olduğu, kadınların ise teknolojiyle bağlantılı alanlarda dezavantajlı olacağı veya dışlanabileceği toplumsal gerçekliği göz önünde bulunduran paradigmanın bir uzantısıdır. Erkekler tarafından ve erkeklerin tüketimi için tasarlanmış dijital oyunların üretilmesi, oyun kullanıcılarının cinsiyet oranlarında farklılıklara neden olabilecek bir duruma işaret etmektedir. Söz konusu niceliksel farklılıklarla ilgili istatistikler bulunmaktadır. Örneğin TÜİK’in (2021) cinsiyet ve yaş dağılımı bağlamında incelediği dijital oyun oynama verilerine göre; “6-15 yaş aralığındaki oğlan çocukların dijital mecralarda oyun oynama oranı %46,1 iken kız çocuklarınınki %25,4; 6-10 yaş oğlan çocuklarda %38,7, kız çocuklarda %26,4, 11-15 yaş oğlan çocuklarda %53,7, kız çocuklarda %24,4’tür”. Arda, Kaya ve Çakır (2021: 5806) kız ve oğlan çocuklarının veya kadın ve erkeklerin dijital oyunları oynama ve oyunlarda geçirdikleri zamanın farklılığının nedenlerini yapılan birçok araştırmanın sonuçları ile değerlendirmişlerdir. Buna göre, kadınların boş zaman etkinliklerinin erkeklere oranla az olması, kadınların ekonomik kısıtlılığı, kadınlara yüklenen ev işleri bununla beraber teknolojiye erişimde kız çocuklarının dezavantajlılığı, okullarda bilgisayar teknolojilerinde erkeklerin egemen olması, dijital oyunların erkek ilgi alanları etrafında oluşturulması ve öncelikle erkeklerin ilgisini kazanmak için tasarlanması gibi birçok faktör, farklılıkların nedeni olarak sayılabilmektedir.

Bununla beraber erkek egemen olan oyun endüstrisi içerisinde kadın ve kız çocuklarının da dijital oyunlardaki nüfuzunu artırmak üzere sadece kız ve kadınlara yönelik oyunlar üretilmiştir. “Kız hareketi” olarak da adlandırılan başlangıçta toplumsal cinsiyet eşitliği amacı güden bu eylemde de sonuç değişmemiştir. Tersine oyunlardaki kadınların konumu toplumsal cinsiyet normlarına göre belirlendiği veya oyunlarda kadınlar nesneleştirilmiş olarak modellendiği için cinsiyet eşitsizliğinin pekişmesine neden olmuştur (Cassell & Jenkins, 2000; Kafai, Heeter & vd. 2011).

Dijital oyunların toplumsal cinsiyet ile diğer bir ilişkisi oyun karakterleri ve karakterlerin içinde bulunduğu oyun kategorileriyle alakalıdır. Oyunlarda çok az sayıda kadın karakter vardır ve ayrıca birçok oyunda cinsiyetçi ve kadın düşmanı

içerik sunulmaktadır. Kadın düşmanı içerik özellikle aksiyon, macera ve diğer şiddet içeren oyun türlerinde yaygındır. Kadın oyun tasarımcısının yeterli olmadığı göz önüne alındığında bu durum şaşırtıcı değildir (Delamere & Shaw, 2008). Dijital oyunlardaki kadın ve erkek karakterlerin stereotipleri, bu karakterlerin oyunun hikâyesi içindeki hiyerarşik olarak eşitsiz konumlanmaları, cinsiyet eşitsizliğinin öğrenilmesi ve pekiştirilmesine neden olacak bir durumdur (Dündar, 2014: 17). Onay ve Kıyloğlu (2021: 985-986) birden fazla oyunu inceledikleri araştırmalarında, erkek karakterlerin kadın karakterlerden daha fazla olduğunu, erkek karakterlerin ön planda olduğunu, aktif ve güçlü şekilde temsil edildiğini; kadın karakterlerin ise pasif ve güçsüz şekilde temsil edildiğini, metalaştırıldığını, pasifleştirildiğini ya da oyuncunun seçimine bırakıldığını, en nihayetinde dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yeniden üretildiğini tespit etmişlerdir. Bununla beraber bazı çalışmalarda kadınların mücadelecili ve savaşçılı olarak yer aldığı birtakım oyunların olduğu tespit edilmesine rağmen (Kan, 2012) dijital oyunlarda çoğunlukla kadın karakterlerin, ideal beden algısını yeniden şekillendiren veya dişillik, cinsellik ve çekicilik vurgusuyla öne çıktığını belirten çalışmalar bulunmaktadır (Dündar, 2014; Gee, 2013; Kan, 2012). Bunların dışında bazı oyunlarda, kadın karakterler daha duygusal, kırılgan ve flörte yatkın bir şekilde yansıtılmaktadır. Kimi zamanda erkek figürlerin aksine kadınların savaş alanlarında cesurca savaşacak gücü olmadığı sembolik anlamına gelebilecek şekilde “büyücü” ve “okçu” kadın avatarları oluşturulmaktadır (Dündar, 2014). Özellikle de simülasyon kategorisinde yer alan dijital oyunların bir kısmında kadın figürü, ev içerisinde eyleyen bir şekilde tasvir edilmektedir ve “gerçek” hayatta kadından beklenen ev içi sorumluluklar oyuna yansıtılmıştır (Flanagan, 2003; Soner, 2017). Örneğin Flanagan, (2003) The Sims oyununun ideal bir Amerikan aile simülasyonu olduğunu ve bu oyunun ev ve aile içinde toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden tesis edildiğini vurgulamaktadır. Ona göre ev, kadınları sınırlayan/sınırlandıran ve erkeklere hizmet edilen, açıkça içinde ataerkil yapıların merkezi yer aldığı bir mekandır. Böylece The Sims’teki mekân olarak ev, kadınsılaştırmanın ve kadın rollerine ilişkin geleneksel anlayışların bir temsili haline gelmektedir. Eğer ev içi mekân tarihsel olarak kadınlı ilişkilendirilmişse, oyuna katılan oyuncular da bu tür rollerde “kadınsılaştırılmaktadırlar”. The Sims oyununun kadınlar ve kız çocukları arasında popüler olması da bu tezi desteklemektedir (Flanagan, 2003). Ancak Flanagan’ın aksine The Sims’in gelişmiş versiyonlarının oyuncuya alan açan bir niteliğe sahip olduğunu ve bu sayede oyuncunun daha aktif bir şekilde oyunu yönetebildiğini ve alternatif veya aile içi toplumsal cinsiyet normlarına meydan okuyan aile formlarının modellenildiğini öne süren tartışmalar da bulunmaktadır (Frasca, 2001; Nutt & Raiton, 2003).

“Aksiyon, macera, rol yapma oyunu, simülasyon ve strateji” gibi çok farklı kategorilere ayrılan dijital oyun türleri (Bozkurt, 2014: 6) tercihlerinde de cinsiyetler açısından değişiklik görülebilmektedir. Dijital oyun kategorisi tercihlerinin cinsiyetle ilişkisini ortaya çıkartan birçok çalışma da mevcuttur (Can, 2003; Durdu, Tüfekçi & Çağiltay, 2005; Karahisar, 2014; Taylan, Topal & Ayas, 2018). Bu çalışmalar, oğlan çocukların kız çocuklarına kıyasla daha fazla savaş, saldırganlık veya şiddet temalı oyunlar oynadığı görüşünde birleşmektedirler. Örneğin Can (2003:35) çeşitli araştırma sonuçlarını derlediği çalışmasında kız ve oğlan çocukların

oyun oynama alışkanlıklarının toplumsal cinsiyet kalıp yargıları ile şekillendiğini ve kız çocukların gerçekçi temalar ve roller içeren, şiddet içermeyen, ilişkileri ve/veya işbirliğini içeren, yapıcı, düşündürücü veya eğlendiren oyunları tercih ettiklerini; oğlan çocukların ise şiddet, yarış, spor oyunları, rekabetçi veya yıkıcı oyunlar ya da heyecanlandırıcı ve iyi grafikleri olan oyunları tercih ettiklerini ortaya koymuştur. Pala ve Erdem ise (2011: 66) ilk okul öğrencileri ile yürüttükleri çalışmada, söz konusu kategorilerden farklı olarak, kız öğrencilerin tek kişilik ve kişiselleştirebildikleri oyunları tercih ettiklerini belirtmektedirler.

Görüldüğü üzere toplumsal cinsiyet ve dijital oyunlarla ilişkili çalışmalar mevcuttur. Ancak toplumsal cinsiyet çalışmalarının daha spesifik konusu olan annelik ve babalıkla ilgili doğrudan yapılan tartışmalara rastlanamamıştır. Bu çalışmada asıl amaç anneliğin dijital oyunlarda nasıl yeniden üretildiği, dijital oyunlarda anneliğin nasıl temsil edildiğini ortaya çıkarmak ve babalığın temsiliyetinin izlerini sürmek olarak belirlendiği için annelik ve babalık kimliğini tartışan literatüre de ayrıca yer vermek gereklidir.

1.2. “Değişen” veya “Değişmeyen” Yönleri ile Ebeveynlik

Ataerkin toplumların başlangıcından ve özel mülkiyetin gelişiminden itibaren kadın ve erkek işleri cinsiyetçi bir şekilde birbirinden ayrılmıştır. Kapitalizmle birlikte yeniden şekillenen ataerkin kültür, kadın ve erkek arasındaki cinsiyetçi iş bölümünü derinleştirmiştir. Bu cinsiyetçi iş bölümü, kadının ev içi alanlarda, erkeğin ise kamusal alanlarda eyleyici olarak rol almasını desteklemiştir. Buna göre kadınlardan, çocuk doğurarak ‘annelik kimliğini’ elde etmesi ve aynı zamanda ev işleri ve bakım emeğini karşılama beklenir olmuştur. Böylece tarihsel süreç içerisinde annelik ‘bakım veren’, babalık ise kamusal alan ile ilişkilendirildiği için ‘geçim sağlayan’, ekmek parası kazanan’, ‘eve ekmek getiren’ olarak kodlanmıştır. Son yıllarda ise sadece ‘bakım veren’ bir annelik kimliği ötesinde ‘iyi bir anne’ olmak gerekliliği toplumsal olarak inşa edilmektedir. Özellikle ‘iyi’ ve ‘ideal annelik’ kriterleri, evlilik kurumu içerisinde kadınlık pratiklerinin yükünü artırmaktadır. Çünkü Badinter’ın da ifade ettiği üzere “Annelik görevleri artık sadece bedensel ve duygusal bakımla sınırlı değildir, aynı zamanda çocuğun psikolojik, sosyal ve entelektüel gelişimine de dikkat edilmesini gerektirmektedir. Annelik bugün, geçmişin aksine, tam mesaili bir çalışma demektir” (2011: 119). Bu durum anneliğin idealleştirildiğini, çocuk bakım ve ev işleri söz konusu olduğunda annelerin yerine getirmesi gereken gereklilik ve yükümlülüklerin ulaşılamayacak bir seviyeye taşındığını ima etmektedir. İdeal annelik kavramı, çocuğunun hayatında sürekli bir varlığı ve yol gösterici rolü olan, onun gelecekteki iyiliğini düşünerek çocuğunun ihtiyaçlarını kendi ihtiyaçlarının önüne koyan kendini ihmal eden, çocuğuna özen gösteren, çocuğuna karşılıksız ve koşulsuz sevgi, şefkat ve ilgi gösteren bir anneyi betimlemektedir (Lupton, 2000; March & Miall, 2006). Badinter’ın tam mesaili annelik olarak nitelendirdiği bu annelik yoğun annelik kavramları ile de tartışılmaktadır. Yoğun annelik, aile içinde çocuğu merkeze alan, uzmanların yönlendirmesini içeren, yoğun duygusal ve bakım emeği gerektiren, finansal açıdan maliyetli bir annelik olarak tanımlanmaktadır (Hays, 1996: 8). Yoğun anneliğin ‘çocuk merkezli’ olarak tanımlanması annenin çocuğunun

potansiyelini en üst düzeye çıkarmaya odaklanmasını ve böylece çocuğunun gelişimi için anneler tarafından bireysel sorumluluk almayı ve bunu benimsemeyi gerektirir. Bu şekilde tanımlanan annelik, ideal olarak görülür ve ataerkil kültürel yapı çocuk merkezli anneliği benzersiz zenginlikte bir kişisel tatmin kaynağı olarak yansıtır (Lee, 2008: 469). Böylece annelerin tüm gün çocuklarıyla ilgilenirken hiçbir durumdan şikâyet etmeksizin mutluluk duyması ve haz alması gerektiğine dair bir inanç beslenir.

Aynı zamanda O'Brien Hallstein yoğun anneliği, tüm kadınların yoğun annelik pratiklerini yerine getirmemesine veya getirememesine rağmen, kendi ırk ve sınıfları çerçevesinde disipline edildikleri çağdaş bir annelik ideolojisi olarak tanımlamaktadır (2008:143). Böylece bu ideoloji "kültürel çelişiklere ve farklı düzenlemelere rağmen, annelik uygulamalarının ve düzenlemelerinin değerlendirildiği normatif standart olmaya devam etmektedir" (Arendell, 2000: 1195). Bununla birlikte, her anne yoğun annelik için ideal standartlara uymamakla birlikte, beyaz, orta sınıf, cisgender, heteroseksüel ve ideal bir evliliği olan, herhangi bir engeli bulunmayan, uygun bir yaş diliminde (ne çok genç ne de çok yaşlı) olan kadınlar ideal anne olarak kabul görmektedir. İdealin dışında olanlar, yoğun annelik standartlarını karşılamak için çaba gösterse bile iyi anne olarak kabul görmeyebilirler. Bu nedenle yoğun annelik, tüm annelerin yargılandığı hegemonik standart olmaya devam etmektedir (Cummins & Brannon 2022: 126).

Öte taraftan ulus devletlerin ortaya çıkışı, kadının çalışma yaşamına katılımı, ailenin çekirdek yapıya dönüşümü, kadın erkek eşitliği üzerine yapılan tartışmalar gibi toplumsal yapıda ortaya çıkan değişimlerin de etkisiyle ebeveynlik pratiklerinde özellikle de babalık pratiklerinde değişimler gözlemlendiği ifade edilmektedir (Mercan & Şahin, 2017: 4-5). 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra babalık araştırmalarında, duygularını belli etmeyen, çocuklarıyla yakınlık kurmayan, ataerkil değerlere sahip, otoriter, evin geçimini üstlenen, cinsiyetçi iş bölümünü destekleyen 'geleneksel babalık' modelini benimsemek yerine birçok erkeğin ilgili olma, çocuk bakımına katkıda bulunma ve çocuklarıyla duygusal yakınlık kurma arzusunu dile getirdikleri veya daha eşitlikçi bir ebeveynlik anlayışı ortaya çıkmaya başladığı yer almaktadır (Marsiglio & Roy, 2012; Segal, 1992; Ünal & Kök, 2015; Zeybekoğlu, 2013). Ancak bununla birlikte kadınların hala aile içindeki en önemli ebeveyn olarak konumlandığı, çocuk bakımı ve ev işlerini eşlerinden daha fazla üstlenme eğiliminde oldukları veya zorunda oldukları da dillendirilmektedir (Larossa,1988; Lupton, 2000; Rustia & Abbott, 1990). Hatta erkekleri geçim sağlayıcı ve eve ekme getiren kişiler olarak gören 'geleneksel erkeklik' ve 'babalık' normlarının da güçlü bir şekilde varlığını sürdürmekte olduğu da ifade edilmektedir (Thébaud & Pedulla, 2016). Çalışmalara koşut olarak istatistiki veriler de ev içi emek ve bakım emeğindeki cinsiyet eşitsizliklerini ortaya koymaktadır: "2018 Uluslararası Çalışma Örgütü (ILO) raporuna göre, kadınlar dünyadaki toplam ücretsiz bakım işinin yüzde 76,2'sini gerçekleştirmektedir, bu da erkeklerin yaptığıının 3,2 katına tekabül etmektedir" (Aktaran, Cummins & Brannon, 2022: 124).

Hem annelik literatürü hem de babalık araştırmalarından da anlaşılacağı üzere yoğun annelik ideolojilerinin de etkisiyle, anneler hala ev içerisinde bakım ve ev işlerinin

birincil sorumlusu olmaktadır. Bununla birlikte annelik ideolojinin yayılmasında çeşitli faktörler bulunmakta ve bu faktörlerden biri olarak medyanın da etkililiği söz konusudur. Bir yandan ana akım medya araçlarından biri olan televizyonda gösterilen reklam, dizi veya ünlü anneler aracılığıyla (Green, 2010; Hallstein, 2010; Micheal & Douglas, 2014); diğer taraftan özellikle anne ve bebek özelinde içerik üreten dergiler üzerinden (Johnston & Swanson, 2003; Meşe, 2018), aynı zamanda internetin gelişmesi ile beraber, online platformlar veya sosyal medya aracılığıyla yoğun annelik ideolojisi yeniden üretilmektedir (Burç, 2015; Chen, 2013; Trevino, 2010). Buna rağmen daha önce de vurgulandığı gibi dijital oyunlarda annelik ve babalık temsilleri ile ilgili çalışmalara veya araştırmalara rastlanılamamıştır. Bu nedenle bu çalışmada anneliğin dijital oyunlarda nasıl temsil edildiği ve yeniden üretildiği amaç edinilmiştir. Bu amaç doğrultusunda dijital oyundaki babalık temsilinin izlerini sürmek ve annelik babalık temsilleri üzerinden geleneksel toplumsal cinsiyet normlarının ve cinsiyetçi iş bölümünün nasıl yeniden üretildiğini sorgulamak da hedeflenmiştir.

2. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

2.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın amacı, dijital oyunlarda anneliğin nasıl temsil edildiği, dijital oyunlar aracılığıyla yeniden nasıl üretildiğini ortaya çıkarmaktır. Aynı zamanda araştırmada babalık temsiliyetinin ne olduğunun da izlerini sürmektir. En nihayetinde annelik ve babalık pratikleri ile ilişkili olarak toplumsal cinsiyet normlarının dijital oyunlarda nasıl yeniden üretildiğini ortaya çıkartmaktır. Bu minvalde örneklem olarak Amerika Birleşik Devletleri merkezli Skytec Games şirketine ait Mother Simulator: Family Life isimli oyun seçilmiştir. Bu materyallerin dijital oyunlarda gömülü olan toplumsal cinsiyet normlarının eşitsiz dağılımını ve annelik-babalık rollerini nesnel bir şekilde ortaya koyacağı düşünülmüştür. Dijital oyunlar ile ebeveynlik ilişkisini kuran bu çalışmanın toplumsal cinsiyetle ilgili çalışmalara, annelik ve babalık çalışmalarına, dijital oyun çalışmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2.2. Araştırmanın Yöntemi

Mother Simulator: Family Life dijital oyununun örneklem olarak belirlendiği bu araştırmada bulgularını analiz etmek amacıyla nitel araştırmalarda sıkça kullanılan betimsel analiz tercih edilmiştir. Betimleme, durum, olay veya kişiler hakkındaki bilgilerin derinlemesine yorumunu içerirken (Creswell, 2017: 199) betimsel analiz elde edilen bulguların okuyucuya en iyi biçimde yansıtılması amacıyla düzenlenmesi ve yorumlanmasıdır (Creswell, 2017; Yıldırım&Şimşek, 2011: 224). Bu nedenle bu araştırmanın bulgularını analiz etmek amacıyla betimsel analiz yöntemi uygun görülmüş olup, betimsel analiz için öncelikle dijital oyun materyali detaylı incelenmiştir. Buradan hareketle daha fazla veriye ulaşabilmek amacıyla, oyunun tanıtım kısımları, fragmanı, oyuna ait çeşitli görseller ve aynı zamanda kullanıcı yorumları derinlemesine incelemeye tabi tutularak, kodlamalar oluşturulmuştur ve kodlardan yola çıkarak da temalar oluşturulmuştur. Bu temalar, aile içerisinde annenin

ve babanın rolünün dijital oyunda nasıl temsil edildiğini bununla birlikte ev içerisindeki cinsiyetçi iş bölümünün ve eşitsiz cinsiyet normlarının imgelerini ortaya çıkartacak şekilde belirlenmiştir. Bu doğrultuda *Aile içinde Kadının Konumu: “Harika Anne” “Birinci Sınıf Ev hanımı”, İdealize Edilmiş Yoğun Annelik Temsiliyeti, Ev içi Alanda “Etkisiz Özne” Baba Temsiliyeti, Anne Olmayı Öğrendim!* Olmak üzere dört tema ortaya çıkmıştır. Tartışma kısmında da bulgular, teorik çerçeveden ve literatürden beslenerek tartışılmıştır.

2.3. Araştırmanın Örnekleme

Araştırmada örneklem olarak, aile içerisindeki annelik ve babalık dinamiklerini temsil edecek birçok unsurun yer aldığı düşüncesiyle Mother Simulator: Family Life dijital oyunu seçilmiştir. Araştırmanın amacına uygun olarak bir örneklem tercih edildiği için örnekleme yöntemi olarak amaçlı örnekleme belirlenmiştir. Benzer dijital oyunlara kıyasla beğenilme oranı 4,1 ve indirilme oranı 50 milyon üzerinde olması bu oyunun daha fazla tercih edildiği ve oynandığı fikrini doğurduğu için örneklem belirlemede etkili bir neden olmuştur. Örnekleme belirlemede diğer bir unsur ise oyunun güncel olmasıdır. Mother Simulator: Family Life en son 23 Haziran 2023 tarihinde güncellenmiştir. Ayrıca oyun kolay ulaşılabilir, dijital erişimi sağlayabilen, herkesin kolaylıkla ücretsiz bir şekilde Google Play aracılığıyla telefon, bilgisayar ya da tablete yüklenebilme özelliği bulunmaktadır. Oyunun sayfasında “bu uygulama tüm cihazlarınız için uygundur” ibaresi yer almaktadır. Çoğu çocuğun oyuna kolay erişebiliyor olabileceği düşüncesi de örneklem seçiminde etkili olan nedenlerden bir diğerini oluşturmaktadır.

3. BULGULAR

Mother Simulator: Family Life adlı dijital oyunun bilgileri arasında, oyunu 10 yaş üzeri kişilerin oynayabileceği yer almaktadır. Aynı zamanda tek oyunculu ve çevrimdışı olarak oynanabilen simülasyon bir oyundur. Google Play üzerinde yaşam, basit, stilize niteliklerine de sahip olduğu yazmaktadır, bununla beraber oyun incelendiğinde tematik, şiddet içermemekle birlikte, roller ve ilişkileri içeren özelliklere sahip olduğu da görülebilmektedir. Kullanıcı kız ve oğlan çocuklarının oranları ve sayılarını bilmek doğrudan mümkün değildir, kullanıcı cinsiyet oranları belirtilmemektedir. Çocukların sahte kullanıcı isimleri veya ebeveynlerin isimlerini kullanabileceğinin bilincinde olarak yine de belirtmek gerekir ki Google Play’de oyunun altına yorum yapan kullanıcı isimlerinin çoğunluğu kız isimlerinden oluşmaktadır. Bu durum bu oyunu oynayan kullanıcıların çoğunluğunun kız çocuklarından oluştuğu çıkarımını yapmayı mümkün kılmaktadır. Kız çocuklarının Mother Simulator: Family Life oyununu tercih etme eğilimlerinin Can’ın (2003) da ifade ettiğine benzer bir şekilde oyunun kurgusunun temalar ve roller, şiddet içermeyen oyunlar, ilişkiler üzerine kurulu olmasından, ayrıca Pala ve Erdem’in de (2011: 66) iddia ettiği üzere oyunun tek kişilik ve kişiselleştirebilir olmasından kaynaklandığını akla getirmektedir.

3. 1. Aile içinde Kadının Konumu: “Harika Anne” “Birinci Sınıf Ev hanımı”

Mother Simulator: Family Life adlı dijital oyunda bir kız çocuk, bir bebek, anne ve babadan oluşan bir de evcil bir hayvanları bulanan ideal bir aile simüle edilmektedir. Özbay da (2013: 109-110) ideal aileyi, “anne baba ve evlenmemiş iki çocuktan oluşan” “heteroseksüel bir çekirdek aile” olarak tanımlamaktadır. Mekânsal olarak oyunun kurgusu evde geçmektedir. Oyundaki evin biçimine bakıldığında ise birçok odası ve aynı zamanda bahçesi bulunan iki katlı bir evdir. Amerikan orta ve üst orta sınıf ailelerin banliyö evlerini andırmaktadır. Oyunda, ev içerisinde kadın, eyleyici konumda yansıtılmakta iken ev, mekânsal olarak kadına ait dahası kadınsılaştırılmış şekilde resmedilmiştir. Bu anlamda kadının evi mükemmelleştirme konusunda bir aktör olduğu ve mükemmelleştirme için daha fazla zaman harcaması gerektiği bir izlenim bırakmaktadır. Oyundaki bu tarz sembolik anlamlar, Flanagan’ın (2003) The Sims oyunuyla ilgili yaptığı çalışmadaki düşüncelerini anımsatmaktadır. Ona göre, 1950’lerde Amerikan banliyölerinin tüketim endeksli mükemmel bir ev inşa etme düşüncesiyle gelişmiştir, bu mükemmel bir ev projesi ancak kadınların ev içi emeği ile yoğun emek harcamaları ile gerçekleştirilebilirdi ve kadınları eve bağlı kılmanın yollarından sadece biriydi. Böylece evsel, domestik alanlar kadınsılaştırılmıştır. O aynı zamanda, Amerikan toplumundaki ev ve kadın ilişkiselliğinin The Sims oyununda da fark edilebildiğini ve oyunda ev içi alanın kadınsılaşmasının resmedildiğini ifade etmektedir.

Toplumsal gerçeklikte annelik ve kadınlık kimliği iç içe tanımlanır. Mother Simulator: Family Life adlı oyunda da anne hem annelik hem kadınlık kimliği ile iç içe geçmiş bir şekilde karakterize edilmiştir. İlk olarak oyunun hakkında kısımına bakıldığında “Sanal mutlu anne ve baba oynayın ve yaşam simülatöründe harika bir ev hanımı olun. Anne simülatörü ile anneliğin büyüleyici dünyasına hoş geldiniz! Bir anne ve bir eş olarak mutlu bir aile hayatını yönetmelisiniz” şeklinde ifadeler yer verildiği görülmektedir. Bu ifadeler, oyunun ana karakteri anneyi hem bakım emeği hem de ev işlerinin sorumluluğunu yerine getirerek ailesini mutlu etmek için çabalaması gereken bir “ev hanımı” veya “kadın” olarak tasvir etmektedir. Bu durum modern dönemin anne baba ve iki çocuktan oluşan heteroseksüel, çekirdek yapıdaki ‘ideal aile’ modelinin aynı zamanda mutlu olduğu varsayımı ile ilişkilendirilebilir. Oyunda anne karakterinden beklenenleri gerçekleştirmediğinde kızgın ve üzgün emojilerin, gerçekleştirdiğinde ise mutlu emojilerin yükselmesi de bu yönde sembolik bir anlam olarak okunabilir. Nitekim modern dönemde ideal aile, az çocuklu çekirdek aile olmakla birlikte aynı zamanda “mutlu” bir ailedir. Sağlık kuruluşlarındaki çeşitli afişlerde dahi aile “mutlulukla gülümseyen anne baba ve iki çocuk olarak resmedil”mekteydi (Özbay, 2013: 109-110). Dijital oyununun hakkında kısmındaki ifadeler, ailenin mutluluğunun ve ideal olabilmesinin ancak annenin ev içerisindeki emeğiyle mümkün olacağı anlamını taşımaktadır. Aynı zamanda Türkçe’de yer alan “yuvayı dışı kuş yapar” atasözünün içerisinde barındırdığı, aile içinde ancak kadının veya annenin mücadelesiyle ailenin mutlu ve huzurlu olabileceği anlam örüntüleriyle örtüşmektedir. Bu anlam örüntülerinde, gizil olarak aile içindeki geleneksel cinsiyetçi iş bölümünü meşrulaştırıcı bir taraf bulunmaktadır.

Diğer taraftan dijital oyunda, aile içerisinde yer alan evcil hayvan da dahil her bir aile üyesinin ve aynı zamanda evdeki misafirin bedenleri bir bütün olarak gösterilmekte

iken annenin sadece elleri görülmektedir. Anne bedensizdir ve anne karakterinin bedensiz olarak oyunda yer alması, sembolik bir anlam örüntüsünün ipucunu vermektedir. Annenin bedensiz olarak resmedilmesi ile ev içerisinde ücretsiz bir şekilde bakım ve ev işleri gibi ev eksenli işleri üstlenen kadının “görünmeyen” emeği arasında bağlantı kurmak mümkündür. Ayrıca sadece ev ve bakım işleriyle meşgul olan, evdeki insanların ihtiyaçlarını karşılayan kadının bir bütün olarak görülmemesi, onun değersizleşmesi ve nesneleşmesinin sembolik anlamını da vermektedir.



Görsel 1-2-3-4: Talimatlar

Aynı zamanda oyunun sağ köşesinde annenin yapması gereken ev işleri ve bakımla ilgili talimatlar, Görsel 1-2-3-4 görüldüğü üzere kategoriler halinde sunulmuştur. Daha önce de ifade edildiği gibi evde çekirdek aileyi oluşturan anne, bebek, kız çocuğu, koca, evcil hayvan (köpek) dışında misafir karakteri de bulunmaktadır. Kategoriler evde bulunan tüm bu aktörlerin ihtiyaçlarını ve beklentilerini karşılamak üzere oluşturulmuştur. Örneğin köpek kategorisinin altında köpeğin mama kabını doldur, bebek kategorisi altında oyun oynatma, kız kategorisinin altında kızının saçını yap, koca kategorisinin altında kahve fincanını kocana ver, misafir kategorisinin altında, pasta dilimini al, arkadaşına pasta ver gibi talimatlar bulunmaktadır. Kullanıcıların bu talimatları yerine getirmesi ile kullanıcılar puan kazanmaktadır. Tüm bu kategoriler, anne karakterinin, kadınsılaştırmış bir mekân olarak ev içerisinde, “görünmez” emeği yerine getiren bir varlık olarak temsil edildiğini desteklemektedir.

Gündelik yaşamda annelerden, çocuklarıyla ilgilenirken bir yandan çocuklarına temiz ve huzurlu ortam yaratmaları beklenmektedir. Özellikle çocuk merkezli ailelerde çocuğun konforu düşünülerek ev içi alan dizayn edilmektedir. Çocuğun bakımı etrafında annenin ev eksenli işlerin sorumluluğunu üstlenmesi beklenmektedir. Oyundan elde edilen Görsel 5-6'dan da görülebileceği gibi anne bakım emeği dışındaki, evi süpürme, bahçe bakımı vb. diğer ev işlerini yürütmektedir.



Görsel 5-6: Ev işleri

Nitekim oyunun hakkında kısmının devamında yer alan “Bu ev hanımı simülator oyununda anne rolünü üstlenin. Artık hem harika bir anne hem de birinci sınıf bir ev hanımı olabilirsiniz” ifadesi, annelik rolüyle eşzamanlı olarak ev işleri de icra edildiği zaman ‘harika bir anne’ olunacağı mesajını vermektedir.

3.2. İdealize Edilmiş Yoğun Annelik Temsiliyeti

Çocuğu doğuran kadının birincil sorumluluklarından biri dünyaya getirdiği çocuğun bakımını üstlenmek oluşturmaktadır. Bu dijital oyunda da özellikle bebek bakımı konusunda annenin yerine getirmesi gereken talimatlarının yoğunluğu bulunmaktadır. Oyunda başarılı (bir anne) olabilmek için kategoriler kısmında da olduğu gibi ve Görsel 7-8-9-10’da oyundan alıntılanan birkaç fotoğraf karesinden de anlaşılacağı üzere bebeğin beslenmesinden bezinin değiştirilmesine, uyutulmasından banyo yaptırılmasına, hatta çocuğu mutlu edecek oyunlar oynatılmasına kadar tüm bakım emeğinin gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Nitekim oyunun fragmanında da ev işleri veya evdeki diğer üyelerin bakımından ziyade annenin, videonun çeşitli kesitlerinde süper kahraman, kızıl derili bir savaşçı, bir korsan gibi avatarlara dönüşen ve evin tüm odalarını dolaşan bebeğin peşinden koşar bir şekilde resmedildiği görülebilmektedir. Bu veriler, bu dijital oyunda anne karakterinin, sadece ‘bakım veren’ bir anne modeli olarak değil, Badinter’ın (2011) ‘tam mesaili bir annelik’ olarak ifade ettiği, Hays’ın (1996) ise ‘yoğun annelik’ olarak tanımladığı, çocuk merkezli, gece gündüz demeden çocuğunun tüm ihtiyaçlarını karşılamaya çalışan bir anne modeliyle temsil edildiğini göstermektedir. Bu yoğun annelik pratikleri anneliğin ideal versiyonu olarak gösterilmektedir.



Görsel 7-8-9-10: Bebek bakımı

Yoğun annelik temsilini destekleyen diğer görevler ise kız çocuk bakımındır. Oyundaki kız çocuğu, Görsel 11-12’de yer alan fotoğraflar da incelendiğinde üç yaş üzerinde olacak şekilde karakterize edildiği anlaşılabilmektedir. Bu yaş döneminde çocukların bazı öz bakım görevlerini gerçekleştirebileceği düşünülmektedir. Dinçer, Demiriz ve Ergül’ün de (2017 :60-61) ifade ettiği üzere “Çocuklar yaşam sürecinde, yerine getirilmesi gereken ‘gelişim ödevleri’ olarak bilinen ve birbirinden farklı özellikler taşıyan gelişim dönemlerinden geçerler. Yemek yeme, kendi başına giyinebilme, elini yüzünü yıkama gibi öz bakım becerileri özellikle üç-altı yaş döneminde gerçekleştirilmesi beklenen gelişim görevleri arasındadır. Erikson’un psiko-sosyal gelişim kuramına göre on ikinci aydan üç yaşına kadar süren ve “bağımsızlığa karşı utanma ve şüphecilik” olarak adlandırılan ikinci evrede, çocukların kendi kendine yemek yeme, eşyaları toplama, giyinme ve soyunma, giysisini seçme çabaları desteklenmelidir”



Görsel 11-12: Çocuk Bakımı

Halbuki oyunda, görsellerde de yer aldığı üzere kız çocuğu koltukta oturmakta annesi kızının saçını taramakta, toplamaktadır, diğer bir eylem olarak yine kız çocuğu koltukta otururken annesi onun için sütü doldurup eline vermektedir. Çalışmanın literatür kısmında yoğun annelikten çocuk merkezli bir annelik olarak da bahsedilmişti ve daha önce bahsedilen fragman incelemesine ek olarak, dijital oyundan elde edilen görseller incelendiğinde de Mother Simulator: Family Life dijital oyunda çocukların etrafında pervane olan yoğun annelik imajlarıyla karşılaşmaktadır.

Bunların dışında anne karakteri, tualete gitmek, kahve içmek, yemek yemek gibi kendi ihtiyaçlarını da karşılamalıdır. Oyunda anne karakteri, kendi ihtiyaçlarını karşılamadığı sürece enerjisi düşmekte, diğer görevleri yerine getirememektir. Bu nedenle annenin aslında “aslı” (ev eksenli işler) görevlerini yerine getirmesi için oyun içinde kendi ihtiyaçlarını karşılama gerekliliği bulunmaktadır. Ev işleri ve çocuk bakımı döngüsellliği dışında anne karakterinin kendi zevklerini yaşayabileceği bir eylemsellik bulunmamaktadır. Bu da yine ideal ve yoğun annelik teorisinde yer alan kendi zevklerini çocukları için geri plana iten bir yoğun annelik imajıyla benzerlik göstermektedir.

3.3. Ev İçi Alanda “Etkisiz Özne” Baba Temsiliyeti

Baba karakteri, oyundaki ev içerisinde, iki yerde gözlemlenebilmektedir. Birincisi Görsel 12’de görülebileceği gibi salonda bir masa etrafında oturan baba bilgisayarıyla vakit geçirmektedir. Bu açıdan, baba karakterinin, kamusal alanla bağlantılı bir mesleği olduğu anlaşılabilir. Ancak işini uzaktan da yürütebilen, evin salonunu ofis şeklinde kullanan, çalışan bir baba şeklinde simgeleştirilmiştir. Bununla beraber anne de babaya hizmet eder bir şekilde figürleştirilmiştir ve görselde de görülebileceği gibi anne masa başında bilgisayarıyla vakit geçiren babaya kahve hazırlayıp, götürmektedir. Dahası baba karakteri çalışırken, evdeki anne olan kadın, babanın konforunu sağlamakla yükümlü olarak karakterize edilmiştir.



Görsel 12: Çalışan Baba

Diğer taraftan oyunda babanın bahçede anneye oynadığı bir kesit vardır. Burada anne karakterinin, babayla oynama görevi vardır, bu talimatlar arasında da yer almaktadır.



Görsel 13: Top oynayan baba

Bu da annenin aile içinde çalışan babayı evde stresten uzaklaştırma, rahatlatma, gibi bir misyonu varmış algısı yaratmaktadır ve anne karakteri ev içerisinde kocayı memnun eder şekilde simüle edilmiştir. Salonda masa başında bilgisayarla meşguliyeti ve top oynama dışında baba figürünün karakterize edildiği bir alan bulunmamaktadır. Bu doğrultuda baba karakteri, bir yandan ev işleri ve çocuk bakımında etkisiz bir özne, diğer yandan evde hizmet bekleyen bir baba figürü olarak temsil edilmektedir. Bu temsiliyet “eve ekmek getiren” “geleneksel babalık” modeli ile benzerlik göstermektedir. Anneyi temsil eden figür, aile içerisinde, eşin konforunu sağlama da dahil olmak üzere tüm ücretsiz bakım emeğini karşılar şekilde gösterilirken baba karakterinin, ev işlerine ve bakım emeğine katılım sağlamayan biçimde resmedilmesi, oyunda cinsiyetçi iş bölümünün yeniden üretildiği yönündeki bulguları desteklemektedir.

Böylece oyundaki baba modeli, son yıllarda çeşitli çalışmalarda tartışılan bebek veya çocuk bakımında sorumluluk almak isteyen, bakım işine katılım sağlamaya çalışan ‘yeni babalık’ modelinin aksini oluşturmaktadır. Hatta besleme, banyo yaptırma, bez değiştirme gibi daha zorlu görev olarak kabul edilen sorumluluklar yerine en azından çocuklarıyla oyun oynayan babalık modelinin varlığını dile getiren çalışmalar vardır (Aktaran Zeybekoğlu, 2013; Rustia & Abbott, 1990). Ancak bu dijital oyunda çocukla oyun oynayan kişinin yine anne karakterinin olduğu görülebilmektedir. Buna göre Mother Simulator: Family Life dijital oyununda annelik ve babalık temsilleri üzerinden ev işleri ve bakım işlerinin eşit bir şekilde yürütülmediği görülebilmekte ve cinsiyet eşitsizliğinin yeniden üretildiği anlaşılabilmektedir.

3.4. Yoğun Anneliğin ve Toplumsal Cinsiyet Normlarının Dijital Oyunlar Yoluyla Pekiştirilmesi, “Anne Olmayı Öğrendim!”

Oyunun tanıtım veya hakkında kısmının devamında anneliğin ne ile ilgili olduğu ve anne sorumluluklarının neler olduğuna dair ifadeler de yer almaktadır: “Annelik, varlığından haberdar olmadığımız güçleri öğrenmekle ilgilidir. Günlük anne ve baba işleri nelerdir? Öğrenmek için Mother Simulatör oynayın! Çoklu görev yapan bir anne olun-banyo, uyku ve beslenme zamanını atlamayın. Hak ettiğiniz ödülleri almak için günlük gerçek anne ve ev hanımı görevlerinizi yapın. Hayalinizdeki eve iyi bakın! Bir ev hanımı bütün gün ne yapar? Ev temizliği, yemek pişirme, çamaşır yıkama, alışveriş, bahçe işleri ve evcil hayvanla yürüyüş. Evde temizliği koruyun: mevcut ihtiyaçlara göre alanı temizleyin, yenileyin, değiştirin...” (Google Play, 2023).

Böylece oyunun hakkında kısmında dahi dijital oyunun bir annelik öğretisi üzerine kurulu olduğu anlaşılabilmektedir. Nitekim daha önceki bölümlerde belirtildiği üzere temsil edilen annelik ‘yoğun’ bir anneliktir. Öte taraftan ataerkil kültürel yapıda var olan, babanın ev işlerine ve çocuk bakımına katılım göstermediği geleneksel cinsiyetçi iş bölümü yansıtılmaktadır. Bu anlamda bu oyun içerisinde ‘yoğun’ anneliğin ve toplumsal normlara göre belirlenmiş cinsiyetçi iş bölümünün pekiştirme ihtimalinin olduğunu belirtmek gerekir. Destekleyici veri olarak oyuncu yorumlarına bakıldığında, annelikle ilgili düşünce ve hislerine dair açıklamalarda bulunan kullanıcılara da rastlanılmıştır⁵:

Örneğin oyuna dört yıldız veren bir oyuncu “Arkadaşlar oyun güzel insan kendini gerçek bir anne gibi hissediyor ama bir yıldızı kırdım çünkü bebeğe emziğini veriyorum, sütünü içiriyorum, altını da alıyorum ama sürekli ağlıyor...” ifadelerinde bulunmuştur. Yine dört puanlandırma yapan başka bir oyuncunun “Bu oyun sayesinde kendimi gerçek bir anne gibi hissettim. Bence oyun çok güzel” şeklinde bir yorum yaptığı görülmüştür. Oyunun mükemmel olduğunu yazan başka bir kullanıcı “Yapanın eline sağlık şimdiden anne olmayı öğrendim valla...” biçiminde bir yorum bırakmıştır. Çocuk yaşta olduğunu belirten bir başka oyuncu “Bu oyunu tavsiye ederim. Gerçekten çok ama çok güzel anne gibi oldum ama daha yedi buçuk yaşındayım” şeklinde belirtmiştir. Bir başka oyuncu: “Oyun çok güzel gerçek bir anne

⁵ Tüm ifadeler Google Play’de yer alan Mother Simulator: Family Life oyununun altında yer alan yorumlardan alıntılanmıştır.

sandım kendi mi bebeğin saçını felan da değiştiriyoruz gözünü ten rengini çok güzel beş yıldız verdim”. Bir diğeri ise: “Yaa kendimi bu yaşımda anne gibi hissettim ve daha 11 yaşındayım gerçekten çok gerçekçi mesela bir kız çocuğum geliyor onun böyle saçını tarıyorum falan çok güzel...” biçiminde düşüncelerini dile getirmiştir. Bir diğeri ise “Oyun çok güzel yani şu bakımdan çok güzel, ev işlerinin nasıl yapıldığını öğreniyorlar...” şeklinde ifade etmiştir. Bir başkası, “Mother Simulator da çocuk bakıyoruz.... Ben altı yaşında oynuyordum şimdi dokuz yaşındayım” diye belirtmiştir. Nitekim “kendimi anne gibi hissettim” ifadesinin yer aldığı daha birçok yorum bulunmaktadır.

Söz konusu kullanıcı yorumları dışında anneliği ve toplumsal cinsiyet normlarını eleştiren söylemlere veya ifadelerle rastlanılmamıştır. Böylece Onay ve Kıyılıoğlu'nun da savunduğu gibi; çocuklar tarafından “saatlerce aralıksız oynanan”, “oyuncuyu teknolojik imkânlar sayesinde oyunun bir parçası haline getiren dijital oyunlar”, oyunların içeriğine göre mesajlar iletmektedir. Oynadıkları zaman dilimlerinde çeşitli mesajlarla karşı karşıya kalan çocuklar veya gençler oyunlardaki mesajları veya iletileri kolayca içselleştirebilmektedirler. Nasıl ki şiddet içerikli oyunları oynayan bireyler, şiddeti normalleştirerek saldırgan davranışlarda bulunmaktadırlar benzer bir şekilde toplumsal cinsiyet eşitliğini normalleştirilen birtakım oyunları oynayan bireylerin düşüncelerini ve davranış pratiklerini buna göre belirleme olasılığı bulunmaktadır (2021: 985). Böylece kullanıcıların yorumlarından da anlaşılacağı üzere Mother Simulator: Family Life dijital oyununun, ataerkil toplumlarda var olan ‘yoğun’ annelik ideolojisini ve toplumsal cinsiyet ideolojini, diğer konvansiyonel veya sosyal medya araçlarında olduğu gibi, pekiştirmede ve özellikle de toplumsallaşma sürecindeki çocuklara öğretmede etkili bir yönü bulunduğunu söylemek mümkündür.

4. TARTIŞMA

Örnekleme Mother Simulator: Family Life adlı dijital oyun olarak belirlenen anneliğin dijital oyunlardaki temsiliyetinin ortaya konulmaya çalışıldığı, babalık temsiliyetinin izlerinin sürüldüğü ve toplumsal cinsiyet normlarının nasıl yeniden üretildiğinin anlaşılmasına çalışıldığı bu çalışmada bir aile simüle edilmektedir ve bir evcil hayvanları bulunan bu dört kişilik aile, evin tasarımı, ailenin yapısı gibi nitelikleri nedeniyle Amerikan orta/üst orta sınıf ideal ailesini yansıtmaktadır. Buna göre oyunda Özbay'm da tanımında yer verdiği, anne baba ve iki çocuktan oluşan mutlu batılı/modern, heteroseksüel bir çekirdek aile yapısında olan ideal aile modelinin temsiliyeti görülebilmektedir (2013: 109-110). Oyunun ana karakteri anne ise ideal annelik tartışmalarında da yer aldığı gibi (Cummins & Brannon 2022: 126) beyaz, orta sınıf, heteroseksüel ideal bir ailede yaşayan, herhangi bir engeli olmayan, yoğun bir şekilde annelik pratiklerini yerine getiren, kendi ihtiyaçlarını geri plana atan bir anne modeli olarak temsil edilmektedir. Dahası, evdeki süpürme, bahçe işleri, evcil hayvan besleme, misafir ağırlama, kocaya hizmet etme gibi tüm işleri ve çocuğunun saçını yapma, sütünü içmesini sağlama, bebeğinin beslenme, uyku, banyo vb. gibi bakım ihtiyaçlarını da tek başına karşılamaya çalışır bir biçimde ve sürekli ev ve çocuklarla ilişkili olarak tasvir edilmesiyle, aynı zamanda sadece enerji almak için ve

çok temel ihtiyaçlarını yerine getirmek dışında, arzu ve isteklerini yerine getirecek bir aktivitede bulunamamasıyla, anne karakteri, teorik çerçevede ve bulgular kısmında da yer alan çocuk merkezli tam zamanlı annelik (Badinter, 2011) ve yoğun annelik pratiklerini yerine getiren ideal bir annelik modeli ile (Hays, 1996; Lupton, 2000; March & Miall, 2006; Lee, 2008; Arandell, 2000; Cummins & Brannon 2022) benzeşmektedir.

Öte taraftan mekânsal olarak oyunun kurgusunun evde geçmesi, ev içerisinde kadının eyleyici konumda olması, Flanagan'ın (2003) The Sims oyunu ile ilgili değerlendirmelerini içeren çalışmasında da olduğu gibi, evin kadımsılaştırılmış şekilde resmedildiğini göstermektedir. Bu anlamda bu oyun, kadının annelik görevleri dışında evi mükemmelleştirme konusunda bir aktör olduğu ve mükemmelleştirme için daha fazla zaman harcaması gerektiği düşünce yapısını yeniden üretmede rol oynamaktadır.

Aynı zamanda Mother Simulator: Family Life oyunundaki anne karakteri, literatürde bir kısım çalışmalarda da tartışıldığı gibi büyücü, cadı, ideal beden algısı, cinsellik, şehvetle ilişkili olarak temsil edilmemiş (Dündar, 2014; Gee, 2013; Kan, 2012) daha önce de belirtildiği üzere başka bazı dijital oyunlarda da görülebileceği üzere (Flanagan, 2003; Soner, 2017) ev eksenli işlerle ilişkili olarak karakterize edilmiştir. Hatta bulgular kısmında da betimlendiği üzere anne karakterinin bedeni yoktur, bedensizleştirilmiştir. Sadece elleri ile tüm işleri yapmaktadır. Bu annenin görünmezliği, sembolik olarak, “görünmez emek” kavramı ile ilişkilendirilebilir. Kadınların görünmez emeği, kapitalizmin beraberinde getirdiği kamusal ve özel alan ayrımıyla derinleşen cinsiyetçi iş bölümü ile ilgili bir emek türüdür. Ataerkil kültür ve kapitalist ilişki dinamikleri ile beraber ev eksenli işler, kadının doğasında var olduğu ve kadın biyolojisinin bir gerekliliği olarak kabul edilmiştir. Bu düşünce sistemi ile beraber kadının ev eksenli işleri doğallaştırılmıştır. Ev eksenli işlerin kadın biyolojisinin gerekliliği olarak düşünülmesine ek olarak kadının ev içerisindeki emeğinin “sevgi”yle ilişkilendirilmesi ve emeğine karşılık kadına hiçbir ücret ödenmemesi, kadın emeğini görünmez kılmaktadır (Acar-Savran & Demiryontan, 2012; Acar-Savran, 2013). Bu hem kadının emeğini hem de kadının kendisini değersizleştiren bir duruma da işaret etmektedir. Ataerkil kültürel yapının hâkim olduğu toplumlarda kadınlar bir yandan değersizleştirilirlerken öte taraftan annelik kimliği üzerinden kutsallaştırılmaktadırlar. Bununla beraber annelerden toplumun ahlaki normlarına uygun davranması ve makbul kadınlık sınırları içerisinde hareket etmesi beklenir. Bu durum, toplumsal gerçeklikteki “anneliğin kutsallaştırılması” ve “makbul kadınlık” durumlarının dijital oyunlarda yansıma bulduğunu dolayısıyla dijital oyundaki anne karakterinin cinselliğini ön plana çıkartacak bir şekilde karakterize edilmemiş olabileceğini akla getirmektedir.

Baba karakterinin ise masada bilgisayarla meşguliyeti, hem “uzaktan çalışan” meslek sahibi bir erkek imajını vermekte hem de erkeklerin teknolojiye hâkim olduğu toplumsal kalıp yargıları yinelemektedir. Nitekim bu durum kadınların teknoloji kullanımında yeterli donanıma sahip olmadığı; erkeklerin ise teknoloji kullanımında hâkim olduğu ataerkil ideolojiyle örtüşmekle beraber, Kan'ın analiz ettiği Nasrettin

oyunundaki erkek karakterin teknolojiyi kullanması ve teknolojiye yatkın olarak temsil edildiği cinsiyetçi yaklaşımla benzerlik göstermektedir (Kan, 2012: 55). Baba karakterinin ev içerisinde bilgisayar başında vakit geçiriyor ve top oynuyor biçimdeki temsiliyetinin dışında ev işlerinde ve çocukların bakımı, çocuklarla ilgilenme, çocuklarla oyun oynama gibi herhangi bir pratiği yerine getirmiyor şekilde karakterize edilmiş olması babalığın değiştiği, babaların ev işlerine ve bakım emeğine katılımlarının arttığı ve duygusal yakınlık gösterme potansiyeli ve isteklerinin arttığı ile ilgili literatürün aksine (Marsiglio & Roy, 2012; Segal, 1992) ‘geleneksel babalık’ modeli (Thébaud & Pedulla 2016) ile imgeleştirildiği görülebilmektedir. Böylece birçok toplumsal değişime rağmen bazı araştırmacıların iddia ettiği üzere annelerin hala ev, ev işleri ve çocuk bakımında birincil sorumlu olduğu (Lupton, 2000; Larossa, 1988; Rustia & Abbott, 1990) düşüncesinin dijital oyunlardaki anne ve baba karakterleri üzerinden sembolikleştirildiğini ifade etmek mümkündür. Ancak daha önce de ifade edildiği üzere dijital oyun verileri incelendiğinde, sadece kadınların ev içi emek ve bakım emeğini yerine getirmesinin ötesinde ‘en iyi’, ‘ideal’, ‘yoğun’ bir şekilde annelik pratiklerini gerçekleştirmesini içeren, son yıllardaki annelik tartışmalarında önemli bir kavram olan ‘yoğun annelik’ temsiliyetini gözlemlemek mümkün olmaktadır. Oyun içindeki baba karakterinin konumu da bu ‘ideal’ ve ‘yoğun’ annelik temsiliyetine ilişkin bulguları güçlendirmektedir. Kullanıcıların, Google Play’deki anne gibi hissettiklerine dair yorumları dile getirmeleri ise literatürde de yer aldığı üzere (Onay & Kıyılıoğlu, 2021: 957) dijital oyunların bir öğreticilik ve toplumsallaşma misyonu üstlendiğini ve ‘ideal’ ve ‘yoğun’ annelik kurgusunun, kullanıcılar tarafından benimsendiğini göstermektedir. Ek olarak diğer medya platformlarında anneliğin yoğun annelik ideolojisi çerçevesinde temsil edildiği ve yeniden üretildiğini (Burç, 2015; Chen, 2013; Green, 2010; Hallstein, 2010; Johnston & Swanson, 2003; Meşe, 2018; Micheal & Douglas, 2014; Trevino, 2010) iddia eden çalışmalara benzer bir biçimde dijital oyunlarda da yoğun annelik ideolojisinin yeniden üretildiği ile karşılaştırılması mümkün olmaktadır.

Bu nedenle ifade edilebilir ki oyundaki anne ve babanın aile içindeki konumu cinsiyetlendirilmiş bir şekilde temsil edilmektedir. Kadının ev ve bakım emeğini yerine getiriyor, komşuluk ilişkileriyle ilgileniyor, kocasına hizmet ediyor gibi; babanın ise evden çalışıyor ve evin bir bölümünü ofis olarak kullanıyor şekilde tasvir edilmesi, ev içerisindeki geleneksel cinsiyetçi rollerin yeniden üretildiğini göstermektedir. En nihayetinde bazı araştırmalarda olduğu gibi toplumsal cinsiyet normlarını aşındırma veya farkındalık oluşturma (Frasca, 2001) veya aile içindeki toplumsal cinsiyet normlarını ters yüz edebilecek alternatif oyun kurgularına (Frasca, 2001; Nutt & Raiton, 2003) dair durumlar bu oyunda gözlemlenmemiştir. Toplumsal cinsiyet normlarının dijital oyunlar aracılığıyla yeniden üretildiği sonucuna varılan çalışmalara (Dündar, 2014; Hayes, 2005; Kan, 2012; Schott & Horrell, 2000) paralel bulgular elde edilmiştir.

SONUÇ

Mother Simulator: Family Life oyunu üzerinden anneliğin ve toplumsal cinsiyet normlarının nasıl yeniden üretildiğini, babalığın nasıl temsil edildiğini inceleyen bu

çalışmada da toplumsal cinsiyet meselesinin bir yönünü oluşturan anneliğin ‘ideal bir aile’ içindeki ‘ideal’ ve ‘yoğun’ annelik olarak temsil edildiği tespit edilmiştir. Oyunda anne karakterin mutlu bir aile için çocukların tüm bakımını üstlendiği bebeğin banyosu, beslenmesi, bezini değiştirme, bebekle oyun oynama, kız çocuğuna süt verme, onun saçlarını yapma, buna ek olarak ev işlerini üstlenme, kocasının ihtiyaçlarını, karşılama, misafir ağırlama, evcil hayvanı besleme gibi hane içinde 7/24 meşgul bir ‘yoğun annelik’ ve tam mesai annelik’ modelinin tasvir edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Baba karakterinin ise ev işine ve çocuk bakımına katkı sağlamayan ‘geleneksel baba’ rolü ile tasvir edildiği ortaya çıkmıştır. Bu durumda hem ‘ideal’ ve ‘yoğun annelik’ dijital oyunlarda yeniden üretilirken, anne karakterinin temsil ettiği ideal ve yoğun annelikle birlikte cinsiyetçi iş bölümü, toplumsal cinsiyet normları da yeniden üretilmektedir. Ayrıca bazı oyun kullanıcıları tarafından Google Play’e yazılan yorumlarda “anneliği öğrendim” “anne gibi hissettim” ve benzeri ifadelere rastlanması, çocukların dijital oyunlarda maruz kaldığı cinsiyetçi sembol, imge, karakter ve anlamların kullanıcılar özellikle de çocuklar üzerinde “toplumsal cinsiyet toplumsallaşmasına” neden olduğunu göstermektedir. Böylece toplumsal cinsiyet eşitsizliğini öğrenmede dijital oyunların etkili bir yönü olduğu sonucuna da ulaşılmıştır.

REPRESENTATION OF MOTHERHOOD-FATHERHOOD AND GENDER ISSUES IN DIGITAL GAMES: *MOTHER SIMULATOR: FAMILY LIFE* EXAMPLE

1. INTRODUCTION

Developments in the field of technology and internet have caused a change in the form of games played by young people and children. Instead of traditional face-to-face games, digital games are now preferred. However, beyond entertainment, as De Castell and Jenson (2003: 651) say, digital games are a model for the formation of everyday life and subjectivity. According to Delamere and Shaw (2008: 280- 281), digital games are not leisure activities that are somehow separate from the social world. On the contrary, they state that games cannot be independent from the social phenomena such as race, class and gender of the culture in which they exist and that these social phenomena will be reconstructed through games. Moreover, there are studies showing that gender inequalities are embedded in digital games (Onay & Kıyılıoğlu, 2021: 957). In this regard, the game preferences of girls and boys, the gendered position and qualities of the characters in digital games, and the game preferences of girls and boys reproduce gender inequality. However, there are no studies on the representation of motherhood in digital games, which constitute one aspect of gender. However, it is known that the representation of ideal or intense motherhood, on which today's motherhood discussions are focused, is reproduced through different media tools. For this reason, it is necessary to examine how it is reproduced in digital games, which constitute the missing part of motherhood representation.

2. METHODS

The main purpose of this research is to reveal how motherhood is represented in digital games and how it is reproduced through new media. In addition to this, the representation of fatherhood in the game in contrast to the position of the mother will also be traced. Finally, it will be revealed how gender norms in relation to motherhood are reproduced in digital games. In this context, as an example, the game “Mother Simulator: Family Life,” belonging to the American company Skytec Games, has been chosen. For this reason, the descriptive analysis method was deemed appropriate to analyse the findings of this study, and the digital game material was first examined in detail for descriptive analysis. From this point of view, in order to reach more data, the introductory parts of the game, the trailer, various visuals of the game, as well as user comments were subjected to in-depth analysis, coding was created and themes were created based on the codes.

3. RESULTS

In the digital game selected as a sample, there is an image of a heterosexual ideal family consisting of a mother and father and two children. The mother in the game is characterised as a figure who constantly cares for the baby, childcare, housework, meets the needs of her husband, takes care of her guests, feeds her pet. She is portrayed as a subject who performs housework and care labour. The mother is present in every area of the house. Users receive points as they perform their motherly tasks. Although the main purpose of the research was to reveal how motherhood was represented, it was also possible to examine the representation of the father character. The father is characterised as an entity that has no relation with domestic responsibility. However, his presence can be seen only in two places in the play. The first one is depicted in the living room while he is busy with the computer. Here he asks for coffee from the mother. On the other hand, he is pictured playing ball in the garden. Here he is waiting for the mother character to throw a ball to him. On the other hand, when we look at the comments of the users about the game, it is seen that I learnt motherhood, I felt like a mother.

4. DISCUSSION

Mother Simulator: Family Life, the mother is represented not only as a caring subject, but also as a model of a mother in an ideal white, middle class, heterosexual family, without any disability, fulfilling intensive mothering practices and putting her own needs in the background, as it is also included in the discussions on ideal motherhood (Cummins & Brannon 2022: 126). The image of motherhood in the play is similar to child-centred full-time motherhood (Badinter, 2011) and an ideal model of motherhood that fulfills intensive motherhood practices (Hays, 1996; Lupton, 2000; March & Miall, 2006; Lee, 2008; Arandell, 2000; Cummins & Brannon 2022).

The fact that the father is characterised as not being involved in the activity can be seen that he is imagined with the traditional fatherhood model (Thébaud & Pedulla

2016), contrary to the literature (Marsiglio & Roy, 2012; Segal, 1992: 13) that fatherhood has changed, fathers' participation in housework and care labour has increased, and their potential and willingness to show emotional closeness has increased. Ultimately, as in some studies, the idea of eroding gender norms or providing consciousness (Frasca, 2001) or alternative game fictions that can invert gender norms within the family similar to some digital games (Frasca, 2001; Nutt & Railton, 2003) were not encountered in this game, on the contrary, similar findings and results were obtained with the studies (Hayes, 2005; Kan, 2012; Dündar, 2014; Schott & Horrell, 2000) in which gender norms were reproduced with digital games through ideal and intensive motherhood representation.

CONCLUSION

In order to reveal how motherhood is represented in digital games and to trace the representation of the father and to examine the reproduction of gender norms, Mother Simulator: Family Life digital game, it was concluded that ideal and intensive motherhood is represented and produced in digital games. In addition, it has been determined that traditional fatherhood is reproduced by characterizing fathers as a father who does not contribute to housework and care labour and does not take care of their children. At the same time, it was revealed that gender inequality was reproduced through mother and father characters. In addition, it has been revealed that digital games have an aspect such as influencing children, and the comments of the children who play the game show that they adopt the motherhood model represented.

KAYNAKÇA

- Acar-Savran, G. (2013). *Beden Emek Tarih*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Acar-Savran, G. & Demiryontan, N. (Ed.). (2012). *Kadının Görünmeyen Emegi*. İstanbul: Yordam Yayıncılık.
- Arda, Ü., Kaya, R. & Çakır, V. O. (2021). Serbest Zaman Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar ve Toplumsal Cinsiyet. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17(38), 5791-5818.
- Arendell, T. (2000). Conceiving and Investigating Motherhood: The Decade's Scholarship. *Journal of Marriage and The Family*, 62 (November), 1192–1207.
- Badinter, E. (2011). *Kadınlık mı? Annelik mi?* A. Ekmekçi (Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-18.
- Burç, P. E. (2015). Popüler Kültür ve Annelik: Anneliğin Farklı Görünümleri. *Hacettepe Üniversitesi Sosyolojik Araştırmalar E-Dergisi*, Erişim: 7 Temmuz 2023, <http://www.sdergi.hacettepe.edu.tr/makaleler/Pinar-Ezgi-Burc-4Eylul2015.pdf>.
- Büyükbaykal, C. I. & Cansabuncu, İ. A. (2020). Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 4(1), 1-9.
- Can, G. (2003). *Perceptions Of Prospective Computer Teachers Toward The Use of*

- Computer Games with Educational Features in Education.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Middle East Technical University, Ankara.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (2000). *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Chen, G. M. (2013). Don't Call Me That: A Techno- Feminist Critique of the Term Mommy Blogger, *Mass Communication and Society*, 16(4), 510-532.
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma Deseni Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları*. S.B. Demir (Çev. Ed.), Ankara: Eğiten Kitap.
- Cummins, M. W., & Brannon, G. E. (2022). Mothering in A Pandemic: Navigating Care Work, Intensive Motherhood, and COVID-19. *Gender issues*, 39(2), 123-141.
- De Castell, S., & Jenson, J. (2003). Serious Play. *Journal of Curriculum Studies*, 35(6), 649-665.
- Demirbaş, Y. (2015). Dijital Oyunlara “Oyun Türü” Yaklaşımlarının Sorunları: “Platform Oyunları” Türü Örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Dinçer, Ç., Demiriz, S., & Ergül, A. (2017). Okul Öncesi Dönem Çocukları (36–72 Ay) İçin Özbakım Becerileri Ölçeği-Öğretmen Formu'nun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45(45), 59-78.
- Durdu, P., Tüfekçi, A. & Çağıltay, K. (2005). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*. 19, 66-76.
- Dündar, G. (2014). Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet İnşası: Warrior Of Nemesis Örneği. 3. *Uluslararası İletişim Öğrencileri Sempozyumu*, 26-27 Ekim 2015, İzmir.
- Flanagan, M. (2003). SIMple & Personal: Domestic Space &The Sims. *MelbourneDAC*
- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency And Immersion: Video Games As A Means of Consciousness-Raising. *Digital Creativity*, 12(3), 167-174.
- Delamere, F. M. & Shaw, S. M. (2008). “They See It As A Guy’s Game”: The Politics of Gender in Digital Games, *Leisure/Loisir*, 32(2), 279-302.
- Gee, J. P. (2003). *What Videogames Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Publications.
- Güder, Y. S. & Alabay, E. (2016). 3-6 Yaş Arasındaki Çocukların Oyuncak Tercihlerinin Toplumsal Cinsiyet Bağlamında İncelenmesi. *Ahi Evren Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(17), 91-111.
- Green, F. J. (2010). Intensive Mothering. A. O'Reilly (Ed.) *Encyclopedia of Motherhood* içinde (s .101-103) Los Angeles, London, New Delhi, Singapore: Sage Publications
- Hallstein, L. O. (2010). New Momism, A. O'Reilly (Ed.), *Encyclopedia of Motherhood* içinde (s. 914-916) Los Angeles, London, New Delhi, Singapore: Sage Publications
- Hayes, E. (2005). Women, Video Gaming and Learning: Beyond Stereotypes. *Tech Trends*, 49, 23–28.

- Hays, S. (1996). *The Cultural Contradictions of Motherhood*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Johnston, D. & Swanson, D. (2003) Invisible Mothers: A Content Analysis of Motherhood Ideologies and Myths in Magazines, *Sex Roles*, 49(1-2), 21-33.
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (Eds.). (2011). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kan, D. (2012). Yeni Medya Aracı Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetin İnşası. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(4), 52-60.
- Karahisar, T. (2014). İnternette Çocukları Bekleyen Riskler ve Medya Okuryazarlığı. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4(4), 82-95.
- Lee, E. J. (2008). Living with Risk in the Age of 'Intensive Motherhood': Maternal Identity and Infant Feeding. *Health, Risk & Society*, 10(5): 467-77.
- Lupton, D. (2000). 'A Love/Hate Relationship': The Ideals and Experiences of First-Time Mothers. *Journal of Sociology*, 36(1): 50-64.
- March, K., & Miall, C. E. (2006). Reinforcing the Motherhood Ideal: Public Perceptions of Biological Mothers Who Make An Adoption Plan. *Canadian Review of Sociology*, 43(4), 367-386.
- Marsiglio, W., & Roy, K. (2012). *Nurturing Dads: Social Initiatives beyond the Wallet*. New York: Russell Sage Foundation.
- Mercan, Z., & Şahin, F. T. (2017). Babalık Rolü ve Babalık Rolü Algısı. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 2(2), 1-10.
- Meşe, İ. (2018). Bir Sorunsal Olarak Popüler Yayınlarda "İdeal Annelik" Kurgusu. *Muhafazakâr Düşünce Dergisi*, 41-42. Sayı: Kadın, 93-111
- Michaels, M. W. & Douglas, S. J. (2004). *The Mommy Myth: The Idealization of Motherhood and How it Has Undermined Women*. Newyork: Free Press
- Nutt, D., & Railton, D. (2003). The Sims: Real Life As Genre. *Information Communication & Society*, 6(4), 577-592.
- O'Brien Hallstein, D. L. (2008). Silences and Choice: The Legacies of White Second Wave Feminism in the New Professoriate. *Women's Studies in Communication*, 31(2), 143-150.
- Onay, C. Z., & Kıyılıoğlu, L. (2021). Dijital Oyunlarda Kadın ve Erkek Temsilinin Toplumsal Cinsiyet İşaretleri Bağlamında Değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(41), 955-993.
- Özbay, F. (2013). Demografik Dönüşüm Sürecinde İktidar, Kadın ve Aile. N. Boztekin (Ed.), *Başka Bir Aile Anlayışı Mümkün Mü?* içinde (s.106-112), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Pala, F. K. & Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercih ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Journal of Kırşehir Education Faculty*, 12(2), 53-71.
- Rustia, J. & Abbott, D. A. (1990). Predicting Paternal Role Enactment. *Western Journal of Nursing Research*. 12(2), 145-160.
- Schott, G. & Horrell, K. 2000. Girl Gamers and Their Relationship with The Gaming Culture. *Convergence*, 6(4): 36-53.

- Soner, T. (2017). Dijital Çocuk Oyunları ve Toplumsal Cinsiyet: Gerçeklikten Sanala Kırılmayan Kalıplar. Erişim: 10 Temmuz 2023, <https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/03/30/dijital-cocuk-oyunlari-ve-toplumsal-cinsiyet-gerceklikten-sanala-kirilamayan-kaliplar/>
- Taylan, H. H., Topal, M. & Ayas, T. (2018). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyber Bullying*, 5(1), 53-68.
- Thébaud, S. & David S. P. (2016). Masculinity and the Stalled Revolution: How Gender Ideologies and Norms Shape Young Men's Responses to Work–Family Policies. *Gender & Society*, 30 (4), 590–617.
- Trevino, M. B. (2010). Technology and Motherhood, A. O'Reilly (Ed.) *Encyclopedia of Motherhood* içinde (s.1199-1200) Los Angeles, London, New Delhi, Singapore: Sage Publications.
- TÜİK (2021) Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, Erişim: 2 Temmuz 2023, 2021<https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- Ünal, F. & Kök, E. E. (2015). 0-6 Yaş Çocuğu Olan Ebeveynlerin Babalık Rolüne İlişkin Görüşleri. *International Journal of Social Sciences And Education Research*. 1(4), 1142-1153
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zeybekoğlu, Ö. (2013). Günümüzde Erkeklerin Gözünden Babalık ve Aile. *Mediterranean Journal of Humanities*, 3(2), 297-32

KATKI ORANI / CONTRIBUTION RATE	AÇIKLAMA / EXPLANATION	KATKIDA BULUNANLAR / CONTRIBUTORS
Fikir veya Kavram / <i>Idea or Notion</i>	Araştırma hipotezini veya fikrini oluşturmak / <i>Form the research hypothesis or idea</i>	Sibel EZGİN AĞILLI
Tasarım / <i>Design</i>	Yöntemi, ölçeği ve deseni tasarlamak / <i>Designing method, scale and pattern</i>	Sibel EZGİN AĞILLI
Veri Toplama ve İşleme / <i>Data Collecting and Processing</i>	Verileri toplamak, düzenlenmek ve raporlamak / <i>Collecting, organizing and reporting data</i>	Sibel EZGİN AĞILLI
Tartışma ve Yorum / <i>Discussion and Interpretation</i>	Bulguların değerlendirilmesinde ve sonuçlandırılmasında sorumluluk almak / <i>Taking responsibility in evaluating and finalizing the findings</i>	Sibel EZGİN AĞILLI
Literatür Taraması / <i>Literature Review</i>	Çalışma için gerekli literatürü taramak / <i>Review the literature required for the study</i>	Sibel EZGİN AĞILLI