

T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

“VİDEO OYUNU BAĞIMLILIĞININ

TOPLUMSAL CİNSİYET ALGISI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ”

FADİME AYDOĞAN

Tez Danışmanı

Doç. Dr. BARIŞ METİN

İstanbul, 2018

**T.C.**  
**ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ SOSYAL**  
**BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**Yüksek Lisans Tezi**

**“VIDEO OYUNU BAĞIMLILIĞININ**  
**TOPLUMSAL CİNSİYET ALGISI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ”**

**Fadime Aydoğan**

**Tez Danışmanı**

**Doç. Dr. BARIŞ METİN**

**İstanbul, 2018**



T.C.  
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA SINAVI TUTANAĞI

GENEL BİLGİLER

Öğrenci No	: 154102167
Öğrenci Adı Soyadı	: Fadime AYDOĞAN
Anabilim Dalı	: Klinik Psikoloji
Tez Danışmanı	: Doç. Dr. Barış METİN
Tezin Başlığı	: Video Oyunu Bağımlılığının Toplumsal Cinsiyet Algısı Üzerindeki Etkisi

Toplantı Tarihi	: 27.02.2018	Saati	: 13:00
-----------------	--------------	-------	---------

Öğrenci Savunmaya :  GELDI

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca tez bilimsel olarak incelenmiş, adayın tez çalışmasını sunmasının ardından, adaya tez çalışması ile ilgili sorular yöneltilmiştir.

- Yapılan savunma sınavında adayın tez çalışması başarılı bulunarak **KABUL** edilmesine,  
 Yapılan savunma sınavı sonunda tez çalışmasının **DÜZELTİLMESİNE**, düzeltme için adaya ..... ay **EK SÜRE** verilmesine (*en fazla 3 ay*)  
 Yapılan savunma sınavının sonunda tezin **REDEDİLMESİNE**

OY BİRLİĞİ  OY ÇOKLUĞU

İle karar verilmiştir.

Savunmada Tezin Başlığı :  Değişmedi.  Değişti.

Tezin Yeni Başlığı :

Öğrenci Savunmaya :  GELMEDİ

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca yukarıda belirtilen tarih ve saatte Tez Savunma Jürisi toplanmış ancak ilgili öğrenci savunma sınavına gelmemiştir. Adayın tez çalışmasını Jüri önünde sunmadığı için yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı,

OY BİRLİĞİ ile **REDEDİLMİŞTİR.**

Tez Sınavı Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmza
Başkan	Doç. Dr. Cemal Zor	
Danışman Üye	Doç. Dr. Barış Metin	
Üye	Doç. Dr. Korhan Vürcan	
Üye		
Üye		

(Tüm durumlarda jüri üyelerinin tez değerlendirme raporları gerekir.)

Tarih : 27 / 02 / 2018 2018

Sayı No :

Yukarıda kimlik bilgileri belirtilen ve Anabilim Dalımız Yüksek Lisans Programı öğrencisinin Tez Savunma Sınav Tutanağı ve eklerinin Enstitü Yönetim Kurulunda görüşülmesi hususunda bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Doç. Dr. Gökben Hızlı SAYAR  
Anabilim Dalı Başkanı

Not: Bu forma orijinal raporlar (bir nüsha) eklenecektir.



## YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduđum “Video Oyunları Bađımlılıđında Toplumsal Cinsiyet Algısı” bařlıklı bu alıřmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun řekilde tarafımdan yazıldıđını, yararlandıđım eserlerin tamamının kaynaklarda gsterildiđini ve alıřmanın iinde kullanıldıkları, her yerde bunlara atıf yapıldıđını belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

Tarih 27/ 02/ 2018

Fadime Aydođan

## ÖNSÖZ

Bu tez, Üsküdar Üniversitesi Klinik Psikoloji öğrencisi Fadime Aydoğan'ın yüksek lisans bitirme tezidir. Tezin adı: "Video Oyunu Bağımlılığının Toplumsal Cinsiyet Algısı Üzerindeki Etkisi" olarak belirlenmiş olup evrensel nitelikte kaleme alınmıştır.

## TEŐEKKÜR SAYFASI

Tez danıřmanım Doç. Dr. Barıř Metin'e,

Üsküdar Üniversitesi Etik Kuruluna,

Üsküdar Üniversitesi tez jürisine,

Üsküdar Üniversitesi anket katılımcılarına,

Bu araştırma boyunca maddi ve manevi desteęini esirgemeyen babam Abdullah AYDOęAN' a, arařtırmamın her ařamasında yardımlarıyla yanımda olan arkadařım ve meslektařım Gökçe DAęAŐAN 'a ve arařtırmamın bütün zorluklarında yanımda olan hayat arkadařıma,

Desteklerinden dolayı teőekkür ederim.

## ÖZET

Bu tez, video oyunlarının insan psikolojisi üzerindeki etkisini içermektedir. Tezin adı: “Video Oyunu Bağımlılığının Toplumsal Cinsiyet Algısı Üzerindeki Etkisi” olarak belirtilmiştir. Basit hesap makineleri ile başlayan teknoloji serüveni, kısa zaman içerisinde büyük gelişmeler göstermiştir. Bugün, hayatımıza girmiş olan video oyunları da bu gelişmişliğin bir diğer sonucu olmuştur. Video oyunları, konsol, bilgisayar ya da android işlemci gibi birçok teknolojik ürüne yüklenebildiği gibi çevrimiçi olarak da oynanabilmektedir. Video oyunları, çocukların oynadığı basit oyunlardan çok farklıdır. Hatta oynanan oyunun türüne veya gizli mesajlarına göre tehlikeli de olabilmektedir. Video oyunlarındaki en güncel tehlikelerden biri ise cinsiyetçi öğelerdir. Video oyunlarındaki cinsiyetçi öğeler, oyun tasarımcısı tarafından izleyiciye geçirilmektedir. Oyuncunun zihnine kazınan bu öğeler, sosyal ağlarda cinsiyetçi söylemlerin yaygınlaşmasına sebep olmaktadır. Bu sebeple cinsiyetçilik, daha hızlı bir şekilde yayılmıştır.

Tez, yayılan cinsiyetçiliği, literatür taramasının yanında ölçek uygulamalarıyla da vermektedir. Bu ölçekler: Sosyal Demografik Veri Formu, Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği’dir. Testler, 18-30 yaş arasındaki Üsküdar Üniversitesi öğrencilerine sunulmuş ve çıkan sonuçlar, önce niceliksel verilerle hesaplanmış, sonuç bölümünde ise niteliksel yapıyla yorumlanmıştır. Video oyunları oynayan kişilerin toplumsal cinsiyet algısında değişiklikler yaşadığını gösteren bu teze göre, video oyunu oynayan öğrencilerin toplumsal cinsiyet algısı daha düşüktür. Oyun yazarlarının cinsiyetçi öğelerle kadını, ikinci plana atması, zekâsını aşağılaması ve cinsel obje olarak göstermesiyle cinsiyetçiliği tırmandırabilmektedir. Anket uygulanan tüm kişilerin Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği’nden aldıkları puanlar, demografik veri formunda video oyunu oynadığını belirten 51 kişi ile oynamadığını belirten 49 kişiden oluşan iki ayrı grup ile incelenmiştir. Buna göre video oyunu oynamadığını belirten katılımcılar daha olumlu toplumsal cinsiyet algısına sahip olduğu saptanmıştır. Tez sonuç



olarak video oyunu oynayanların toplumsal cinsiyet algısındaki düşüklüğü irdeleyerek sektörün, cinsiyetçiliği uygularken başarılı olduğunu kanıtlamıştır. Toplumsal cinsiyet sorunları, bir darbeyi de video oyunları ile almış ve video oyunları sektörü, oyuncuların zihnine cinsiyetçi imgeleri yerleştirmeyi başarmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Video Oyunları, Oyun Bağımlılığı, Cinsiyet Çalışmaları, Toplumsal Cinsiyet Algısı, Cinsiyetçi Ögeler, Kadın ve Erkek Psikolojisi, Sosyal Hayat, Tez, Oyuncu Kitleleri, Sosyal Medya, Cinsiyetçi Söylemler, Cinsiyetçi Ögeler, Sosyal Demografik Veri Formu, Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği, Oyun Bağımlılığı Ölçeği.

## ABSTRACT

This thesis contains the impacts of video games on human psychology. The title of the thesis is "The Impact of Video Game Addiction on Gender Perception ". The adventure of technology, which started with simple calculators, showed great improvements in a short time. Today, the video games that have entered our lives have become another result of this development. Video games can be installed on many technological products such as console, computer or android processor, as well as played online. Video games are very different from simple games played by children. It may even be dangerous, depending on the type of game played or hidden messages. One of the most recent hazards in video games is sexist items. The sexist items in video games are being watched by the game designer. These items, scraped into the mind of the player, cause the spread of sexist discourses in social networks. For this reason, sexism spreads more rapidly.

The thesis expands the spreading sexism with the scale applications besides the literature review. These scales are Social Demographic Data Form, Gender Perception Scale and Game Dependence Scale. The tests were presented to the students of Üsküdar University between the ages of 18 and 30, and the results were firstly quantitatively calculated and interpreted qualitatively. This study shows that people who play video games are experiencing changes in their gender perception, the gender perceptions of students playing video games are lower. Gamers are escalating gender stereotypes as players show off a woman as a second plan, an inferiority of intelligence and a sexual object. The questionnaire survey was conducted by two groups of 49 people who indicated that they did not play with the 51 people who indicated that they played video games in the demographic data form and the scores they got from the Gender Perception Questionnaire. According to this, participants who stated that they did not play video games were found to have more positive gender perceptions. The thesis eventually examined the gender gap in video game players, proving that the industry was successful in applying sexism. Gender issues have taken a coup with video games, and the video games industry has managed to put the sexist images into the minds of the players.

**Keywords:** Video Games, Game Addiction, Gender Studies, Gender Issues, Sexist Elements, Women and Men Psychology, Social Life, Thesis, Actor, Social Media, Sexist Discourses, Sexist Images, Social Demographic Data Form, Gender Perception Scale, Video Game Addiction Scale.

## KISALTMALAR ve SEMBOLLER LİSTESİ

**DOBÖ:** Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

**min:** Minimum Değer

**maks:** Maksimum Değer

**SPSS:** Statistical Package for the Social Sciences

**Doç. Dr:** Doçent Doktor

**MMORPG:** Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu

**TCAÖ:** Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği

**$\alpha$ :** Alfa

**f:** Frekans

**%:** Yüzde

**$\bar{x}$  :** Aritmetik Ortalama

**F:** F Değeri

**r:** Pearson Korelasyon Katsayısı

**t:** t değeri

**ss:** Standart Sapma

**p:** Anlamlılık değeri

**$\pm$ :** Artı Eksi

## İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	i
ÖNSÖZ.....	ii
TEŞEKKÜR SAYFASI.....	iii
ÖZET.....	iv
KISALTMALAR ve SEMBOLLER.....	v
<b>1) Metodoloji Ve Tarihsel Altyapıya Giriş.....</b>	<b>1</b>
1.1. Tezin Genel Amacı .....	1
1.2. Tarihçe.....	3
1.3. Hipotez.....	6
<b>2) Genel Bilgiler.....</b>	<b>7</b>
2.1. Video Oyunları Bağımlılığı.....	7
2.2. Toplumsal Cinsiyet Algısı.....	8
2.3. Video Oyunlarında Cinsiyetçilik ve Yaratılan Toplumsal Cinsiyet Algısı	
<b>3) Yöntem.....</b>	<b>15</b>
3.1. Veri Toplama Araçları .....	15
3.2. Evren ve Örneklem.....	16
3.3. Araştırmaya Alınma Kriterleri.....	16
3.4. Araştırmadan Dışlanma Kriterleri.....	16

3.5. Verilerin Analizi.....	17
4) Bulgular.....	18
5) Tartışma ve Sonuç .....	26
5.1. Tartışma.....	26
5.2. Tez Kullanımı ve Öneriler.....	30
5.3. Sonuç.....	31
6) Kaynakça.....	34
7) Ekler.....	40
8) Öz Geçmiş.....	46

## **Tablo ve Şekiller**

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgilerine Göre Dağılımları (18)

Tablo 2. Katılımcıların Oyun Oynama Davranışı ile İlişkili Bilgiler (20)

Şekil 1. Oyun Oynayanların Tercih Ettiği Oyunların Frekans Tablosu (21)

Tablo 3. Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeğine Göre Oyun Oynayanlar ile Oynamayanların Puanları (21)

Şekil 2. Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeğine Göre Oyun Oynayanlar ile Oynamayanların Grafiği (22)

Tablo 4. Demografik verilerin TCAÖ'den alınan puanlarla korelasyonu (23)

Şekil 3. Toplam Oyun Oynama Süresine Göre Katılımcıların Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeğinden Aldıkları Puanların Grafiği (24)

Şekil 4. Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Katılımcıların Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeğinden Aldıkları Puanların Grafiği (25)





# 1. BÖLÜM: METADOLOJİYE VE TARİHSEL ALTYAPIYA GİRİŞ

Basit hesap makinalarının bilgisayar sistemine dönüşü ve android işlemcilerin cep telefonları ve tabletlere kadar inip günlük yaşamın bir parçası olmasıyla teknoloji, insanları kolayca etkisi altına almaya başlamıştır. Hatta öyle ki kişiler, teknoloji bağımlısı haline gelmiştir. Bugün çevreye bakıldığında hemen her yerde, başını cep telefonu ekranından kaldıramayan insanlar görülmesi yine teknolojinin sosyolojik alanda yarattığı sorunlardandır (Yeşilay, 2017).

Teknolojinin son zamanlarda karşımıza çıkardığı sektörlerden biri de video oyunlarıdır. Video oyunlarında oyuncu, renkli ve sanal bir dünyanın içine girer ve zihnini büyük ölçüde oyun yazılımcılarının fantezi dolu ellerine bırakır. Bir oyuncunun, kendini sapkınca düşüncelerle dolu olan bir yazılımcının iktidarına teslim etmesi çok tehlikeli bir durumdur ki tehlikenin boyutu -çocukların video oyunlarında daha faal olduğunu düşündüğümüzde- aileler için daha yüksektir. Oyuncular, bu sanal dünyanın etkisiyle sosyal hayattan biraz daha kopmakta ve gerçeğe alakası olmayan bu dünyayı sosyal hayata yeğlemektedir (Shaw, 2010).

## 1.1. Tezin Genel Amacı:

Video oyunlarının sosyal alandaki etkilerini göstermek ve toplumsal cinsiyet algısı üzerindeki etkisini ortaya sermektir. Tezin bu amacını desteklemek için, literatür taramaları, oyuncu yorumları görüntülerinin aktarımı ve SPSS çalışması yapılmıştır. Tez, yazılış bakımından evrensel bir nitelik taşımaktadır. Video oyunları şu an tüm dünyanın gündeminde olan bir sektördür ve bu yüzden video oyunlarının ulusal bir nitelik taşıdığını

söylemek doğru değildir. Tezde tüm bu durumlar, yorumlayıcı şekilde anlatılarak ve cinsiyet çalışmalarında yer yer karşılaştırmalı çalışmaların yapılması planlanmaktadır.

Yöntemi oluşturacak literatür taramasında kullanılan kaynaklar, kitap, dergi ve web sayfalarından oluşacaktır. Bunun yanında bazı oyunların ekran görüntüleri alınacaktır. Testlerin tamamlanmasıyla kullanılan ölçüler, önce niceliksel verilerle hesaplanacak, sonuç bölümünde ise niteliksel yapıyla yorumlanacaktır. Metodolojide kullanılan toplumsal cinsiyet algısı ise teze cinsiyet çalışması niteliği kazandıracaktır. Ancak bu nitelik sadece kadın bakış açısında eleştirilecektir, çünkü seçilen öğrencilerin geneli erkek olacaktır. Öğrencilerin erkek seçilmesi ise, ilerleyen bölümlerde de görüleceği gibi video oyunlarında en çok zarar gören cinsiyetin kadınlar olması ve erkeklerin ise psikolojik olarak en etki altında kalan grup olmasıdır. Bu sebeple, bu durumun erkek algısını nasıl etkilediğini ortaya çıkarılmaya çalışılacak.

Cinsiyet algısına kolay bir köprü kurabilmesi adına toplumsal cinsiyet sorununa değinilecek olursa yüzleşilecek ilk sorun: kadın sorunu olacaktır. Simone de Beauvoir'ın dediği gibi kadın, ikinci cinstir. Kadını ikinci cins yapan ise, toplumsal düzenin ta kendisidir. Aslında kurulan düzene düzenden çok, düzensizlik de denilebilirdi. Çünkü dünya üzerindeki hiçbir düzen, eşitsizliği içermemelidir. Bundan dolayı, erkek egemenliğindeki düzen ya da düzensizlik kadını ikinci cins yapmıştır (Beauvoir, 1993).

Güncel kitaplar reyonundaki, Simone de Beauvoir'i destekler nitelikteki edebi bir Türk çalışma şu şekildeydi: Devlete şekil verenler eğer erkekse devlet de belli bir süre sonra, gayri ihtiyari bir şekilde erkekleşir. (Usta, 2017). Ortaya çıkan durum, tam anlamıyla bir ataerkidir. Kadınlar, bu düzen içinde ezilmekte ve hatta hor görülmektedir (Arat, 1986). Ezilen kadını şahlandırmak erkek tekeline düşünce de sonuçlar kadın için ve kadın ruhlu erkekler için daha zorlaşmaktadır. Çünkü cinsiyetçi erkek tekelindeki medya, yayın, video oyunları gibi alanları kendi himayesinde toplarken kadını cinselliğiyle şahlandırmayı planlar ve hatta bu planlarında büyük ölçüde başarılı olur. Örneğin, Tomb Raider oyunu, bir kadın savaşçıyı anlatırken kadını destansı gösterir. Bu oyunun yazılımcısı, kadınları şahlandırıyor derken cinsel anlamda objeleştirmişse durum daha da karmaşıklaşır.

Lara Croft, Tomb Raider'in savaçısı deęil, seksi savaçısıdır. Lara, sert bakışlarının arkasında bir cinsel obje olduęu ifadesini saklamaktadır. Bu, sadece vücut hatlarını ortaya çıkararak kıyafetinden deęil, silahının bağlantı yerinin jartiyeri andırmasından da anlaşılabilir (Kan, 2012).

## 1.2. Tarihçe:

Video oyunlarının tarihsel gelişimi ise şu şekilde vuku bulmuştı:

1971 – Pong: Pong'dan önce de bazı video oyunları yapılmıştı ancak geniş kitlelere ulaşabilen ilk oyun Pong'tu ve Pong, sarı ve büyük bir aletle oynanırdı. Dönemin özellikle gençleri arasında yaygınlaşmayı başarmıştı. Karşılıklı iki tarafta oyuncular birer tabak kontrol ederek topun kendi çizgilerini geçmesini engellemeye çalışırlardı.

1974 – MazeWar: Tarihteki ilk üç boyutlu oyundur. Oyun, üç boyutlu grafiklerin ilkliliğinin yanında bir de ilk FPS (first person shooter - birinci şahıs oyunu) unvanlarını taşıyordu. Zamanının çok ötesindeki MazeWar, kendisinden sonra piyasaya çıkacak pek çok RPG (rol yapma oyunu) ve FPS'ye de ilham kaynağı olmuştu.

1975 – Adventure: Broken Sword, Monkey Island gibi oyunların öncüsü, 1975 yılındaki Adventure oyunuydu. Tamamen yazı tabanlı olan Adventure, yeni bir tarzın da yaratılmasını sağladı. Oyun, tamamen komutlarla oynanırdı.

1978 - Space Invaders: 1990'lı yıllara kadar popülerliğini koruyan oyunlardan bir tanesiydi. Space Invaders. Galaga, Galaxian gibi oyunlar, Space Invaders'ı uzun süre yaşattı. Ekranın altındaki gemiyle, insanların üzerine bombalar bırakan uzaylıları öldürmeye çalıştıran oyun, atari salonlarında da oldukça popülerdi.

1979 – Pacman: Oyun tarihinde ilk defa fenomen haline gelen karakterdi Pacman. Bir elle sayılabilecek kadar pikselden oluşmasına rağmen, insanların Pacman hayranlığı bu günlere kadar gelmiştir. Sarı top şeklindeki karakter, ekrandaki noktaları yiyerek bitirmeye çalışırken canavarlara da yakalanmamaya çalışırdı. İlerleyen bölümlerde bahsi geçeceği gibi PacMan birçok cinsiyetçi öğeyi içinde barındırıyordu.

1980 – Ultima: Yazı dışında, grafiklere sahip ilk RPG oyunlarından birisi olan Ultima, piyasaya eklentiler hariç tam dokuz oyun ile çıktı. Son oyun ise 1999'da piyasaya çıkan Ultima IX: Ascension'dı. Fakat Ultima'nın adını tarihe altın harflerle yazdıran asıl oyun, modern MMORPG (devasa online oyun) kavramının atası denilebilecek Ultima Online'ydı. 1997'de piyasaya çıkan Ultima Online'yi bugün bile milyonlarca kişi oynamaya devam etmektedir.

1981 - Donkey Kong: Bugün oyun dünyasına oldukça aşina olan herkes, Shigeru Miyamoto ismini bilmektedir. Hatta bu listede en çok oyunu olan isim de yine Miyamoto'dur. Shigeru Miyamoto'nun adını dünyaya duyuran ilk oyun ise Donkey Kong'du. Donkey Kong'un bir diğer özelliği de Mario isimli bir karakteri ilk defa oyunculara tanıtan oyun olmasıydı. Hala Nintendo'nun Donkey Kong oyunları sattığı bilinmektedir.

1983 – Mario: Dünya oyun tarihinin en popüler karakteri Mario, ilk kez 1981'de Donkey Kong'da gözüktükten sonra, 1983'te ilk kez başrol oyuncusu olarak sahneye çıktı. Asıl şanını ise 1983 tarihli Mario oyununa değil, 1985 tarihli "Super Mario Bros" oyununa borçlu olduğu söylenmektedir. Prensesi kötü kalpli canavarlardan kurtarmaya çalışan Super Mario ve daha sonra ona katılan dostları, yıldızları toplayarak puan kazanmaya çalışmaktadır bu oyunda.

1984 - Duck Hunt: Lazer tabancalarını eski nesil ev oyun konsollarından hatırlanmaktadır. Duck Hunt, lazer tabancasıyla ördeklerin vurulduğu bir oyundu.

1986 – Tetris: Dünya oyun piyasasını Japon ve Amerikan firmaları önde tamamlarken ters bir istikametten, Sovyetler'den, Alexey Pajitnov, piyasaya Tetris'i sürdü. Her konsolda, bilgisayarlarda popüler olsa da Tetris, el konsolu kavramının yayılmasının da bir öncüdür.

1986 - The Legend of Zelda: Bir diğer Shigeru Miyamoto efsanesi: Link. Nintendo'nun şimdiye kadar yarattığı en popüler karakterler sırasında yerini almakta ve hatta Mario'yu da geçmektedir. Oyunların çoğunda kaçırılan Prenses Zelda, Link karakteri tarafından kurtarılmaya çalışılır. İlerleyen bölümlerde de anlatılacağı gibi, prenseslerin bir erkek tarafından kurtarılması birçok cinsiyet eşitliği savunucuların eleştirilerine hedef

olmaktadır. Çünkü bu durum, kadının erkeğe muhtaç olduğunu vurgulayan bir imaj çizmektedir.

1986 - The Legend of Zelda: İlk kez Ocarina of Time oyunuyla üçüncü boyuta geçen Link, o günden bu güne kadar hep 3D oyunlarla sahneye çıktı.

1987 - Final Fantasy: 1987'de ilk kez piyasaya çıkan ve yapımcısının oyunu olan Final Fantasy, genel olarak bilimkurgu, RPG olarak tanımlanabilir. Final Fantasy oyunları, bol bol anime ve Japon kültürü içermektedir. Serinin çok ünlü bir hale gelmesinden sonra, Final Fantasy adıyla piyasaya taktiksel RPG, aksiyon RPG, MMORPG, yarış ve dövüş oyunları da çıkmıştır.

1987 - Metal Gear: Gizli aksiyon türü denilen oyunların öncüsü Metal Gear Solid de Japon oyunlarının pek çoğu gibi günümüze kadar gelmiştir. 1964 yılından 2014 yılına kadar 50 yıllık bir zaman çizelgesinde oyun ilerlemesini sürdürmektedir. Başroldeki Snake'nin de oyunun geçtiği tarihe göre yaşlandığı bilinmektedir.

1987 - Street Fighter: "Aduket" aslında Street Fighter karakterlerinden Ryu'nun yaptığı "hadouken" hareketinden ibarettir. Bilinen dövüş oyunlarından bir tanesidir.

1989 - Prince of Persia: DOS oyunlarının en popülerlerinden olan Prince of Persia, platform - aksiyon oyunları arasında akla ilk gelen isimlerden biri haline geldi. Prince of Persia: The Sands of Time

1989 – Simcity: Will Wright'ın "kurma" oyunlarının en popüler olan Simcity'de bir şehrin belediye başkanı olarak, altyapısından polis merkezlerine kadar her noktasını düzenleyip halk memnun edilmeye çalışılırdı. Yıllar içinde grafiksel olarak da gelişen oyundaki vatandaşların genel adı "Sim" idi. Simler, 2000 yılında şehir planlaması yerine "yaşam simülasyonu" haline gelen serinin ilk oyunu Sims ile popülerliğin en üst noktasına ulaştılar. Eklenti paketleri ile birlikte Sims, oyun tarihinin en çok satan, en çok para kazandıran oyunlarından bir tanesi oldu (Teknokulis, 2017).

Oyunların zamanla daha renkli hale gelmesi ve kolayca ulaşılmaya başlaması akabinde bir sorunu daha getirmekteydi. Bugün Amerika, çocukların dışarıda oynanan en basit sosyal oyunları bile oynamaktan aciz olduğunu kabul etmektedir (Peter, 2001).İşte tam

da bu noktada video oyunlarına bağımlı olan kişilerin sosyal yaşamları ve çevreyle olan etkileşimleri bir kez daha analiz edilmelidir. Tezin ilerleyen bölümlerinde ele alınacak olan video bağımlılarında toplumsal cinsiyet algısı analizleri, bu sektörün sosyal yaşam açısından ne kadar tehlikeli olduğunu ortaya serecektir.

### **1.3.Hipotez**

Bu tez, video oyunları oynayan kişilerin toplumsal cinsiyet algısında değişiklikler yaşadığını hipotez olarak sunmaktadır. Bu hipotez akabinde, video oyunları ile oluşan tehlikeli boyuttaki toplumsal cinsiyet algısı ile birlikte, oyun yazılımcılarının cinsiyetçi ögeleriyle kadını, ikinci plana atması, zekâsını aşağılaması ve cinsel obje olarak göstermesiyle; sosyal alanda, erkeklere nazaran daha çok etkilediğini öne sürmeyi hedeflemektedir. Yazılımcı bu durumu sadece kadın oyuncuların zihnine değil, erkek oyuncuların da zihnine kazımaktadır.

## 2. BÖLÜM: GENEL BİLGİLER

### 2.1. Video Oyunları Bağımlılığı

“Bağımlılık” Türk Dil Kurumu (TDK) tarafından şu şekilde açıklanmıştır: bağımlı olma durumu, tabiiyet. Bir insanın bir maddeye ya da cisim ve benzeri bir objeye bağımlı hale gelmesi kişi üzerinde birçok ruhsal rahatsızlığa yol açabilmektedir. TDK, açıkladığı sözcüğü Tarık Dursun K.’nin bir cümlesi ile genişletmeyi başarır: “Bağımlılık bir süre mutlu eder, sonra alışkanlık olur, sonra baskıya dönüşür.” (TDK, 2017). Tıpkı Dursun’un da dediği gibi bağımlılık bir süre sonra baskıya dönüşmektedir. Bahsi geçen baskı, video oyunlarında oyuncuyu, toplumsal cinsiyet algısında bazı yanılgılara itmektir.

Video oyunları bağımlılığı temel olarak bilgisayarda, tabletlerde, TV kartı kullanılan televizyonlarda, akıllı telefonlarda ve bazı oyun cihazlarında olan video şeklinde oynanan oyunların kişilerde oluşturduğu bağımlılığı konu almaktadır. Video oyunlarındaki şaşalı ve renkli sanal dünya, başta tehlikesiz gibi görünse de belirli bir süre sonra oyuncuyu bağımlı hale getirebiliyor.

Birçok bağımlılıkta olduğu gibi video oyunlarındaki bağımlılık da hem oyuncuyu hem de oyuncunun çevresini olumsuz yönde etkilemektedir. Bugün, en gelişmiş ülkelerde bile video oyunları yüzünden hayatını kaybeden insanlara şahit olunuyor. Bunun temel sebebi de video oyunlarının oyuncuyu belli bir süre sonra etkisi altına almasıdır (Ümit, 2017). Güncel haberlerden biri de yine bu tehlike üzerine yoğunlaşmıştı: Mavi Balina. Mavi Balina da diğer tüm tehlikeli oyunlar gibi bir video oyunundan ibaretti ve online olarak oynanması oyunun tehlikesini daha da artırıyordu. Oyun, Türkiye’de oynanmamasına rağmen ipin ucu Türk vatandaşına kadar uzanmıştı ve Almanya’da yaşayan Furkan isimli bir Türk çocuğu üst seviyedeki online oyuncular tarafından intihara zorlanmıştı ki Furkan, dünyadaki örneklerden sadece biriydi (BBC, 2017).

Bugün oyuncu potansiyelinde olan kişileri sosyal yaşamından koparıp rengârenk bir sanal dünyanın içine sokan video oyunları, insanları sosyal hayattan büyük ölçüde koparmaktadır. “Elektronik gereçlerin simgesel sunum biçimleri, bariz olarak yansız ya da kayıtsız şeyler değildir... Bunlar, insanın ulaştığı anlamları, gerekli zihinsel yetileri ve insanın dünyayı değerlendirme tarzlarını etkiler. Belki de en önemli olanı, elektronik gereçleri yaratan ve onların simgesel sunum biçimlerini geliştiren kültürün aynı zamanda bu biçimlerin gençlerin zihinlerinde olumlu ya da olumsuz yönlerden etki göstermesine kapı açmasıdır.” (Healy, 1998).

Video oyunları da diğer teknolojik gelişmeler gibi etki alanındaki kişilerin zihnini yönetmeye başladı. Özellikle video oyunlarında kullanılan cinsiyetçi imgeler kadınları rahatsız etmişti ve birçok erkek, bu durumda daha da kızışan bir cinsiyetçilik dalgasına yakalanmıştı. Kadınların oyun yazılımcıları tarafından gittikçe objeleştiriliyor olması, teknolojinin toplumsal cinsiyet algısı üzerindeki etkisini ortaya koymaktaydı.

## **2.2. Toplumsal Cinsiyet Algısı**

Algı, dikkati bir şeye yönelterek, o şeyle ilgili olarak duyular aracılığıyla edinilen yalın bilgi, o şeyle ilgili bilgiyi bilincinde var etme, o şeyi anlama anlamına gelmektedir (TDK, 2017). Toplumsal cinsiyet, biyolojik cinsiyetten bağımsız olarak bir cinsiyetin sosyal inşasını konu alan bir bilim dalıdır. Toplumsal cinsiyet ve algı kelimesi etimolojik olarak birleştirildiğinde ise çıkan sonuç gayet nettir: yaratılan toplumsal cinsiyet idraki (Butler, 2016).

Toplumsal cinsiyet kişilik rollerinin oluşmasında büyük etkindir. ...bir kıza erkeklere yüklenen toplumsal cinsiyet özellikleri yüklense o kız, kendine nasıl bir rol edinir? Dolayısıyla toplumun cinsiyet rolleri üzerinde oluşturduğu toplumsal cinsiyet algısı yadsınmamaktadır (Pilcher, 2004). Çünkü roller, algıyı şekillendirmektedir.

Cinsiyet, biyolojik bir unsurken toplumsal cinsiyet, sosyolojik bir olgudur ve insanların kültürel yapısı, sosyo-ekonomik durumları gibi değişkenlerle şekillenmektedir. Bu



sebeple toplumsal cinsiyet algısı, yere, zamana ve olaya göre deęişiklik göstermektedir. Örneęin: Akıncı Çötök'un yaptığı bir arařtırmada, řiddet gören kadınların bir kısmı bu durumu sindirdięini ortaya koymaktadır (Akıncı Çötök, 2015). Dięer bir deyişle, oluşturulan algılar, mağdur cinsiyeti bile sessizleştirebilmektedir. Acker'ın (1992) da altını çizdięi gibi 'cinsiyet' doğal bir oluşumken 'toplumsal cinsiyet' oluşturulmaktadır. Yani, insanlar, oluşturulmuş bir düzenin rollerine bürünürken bir de o rollerden kaynaklanan algıları kabul veya reddederse (Başarı ve Sarı, 2015)

Çalışmanın bir bölümü, eşcinselleri hedef alan "homofobi" üzerinde inceleme yapmaktadır. Homofobik olma durumu her ne kadar ki homoseksüellere karşı yaşanan korku durumunu ifade etse de kavramsal olarak, birçok anlama gelmektedir. Kavram, eşcinsellere yönelik ayrımcılığı, bundan doğan nefreti, eşcinsel bireylere yönelik olan her türlü fiziksel ya da duygusal řiddeti konu almaktadır (Ertan, 2010).

Toplumsal cinsiyetle ilgili algılar, kadınların cinsel obje olarak kullanılması, korunmaya muhtaç, řiddet gören, zekası küçümsenen cinsiyet gibi imgelerle şekillenmiş de olsa (Baki, 2015) aynı algı çeşidi, erkekleri de etkisi altına alabilmektedir.

Oluşturulmaya çalışılan algı, daha küçük yaşlarda erkek çocukların beyinlerine işlenmeye başlar. Aile içindeki iş bölümlerinde kız kardeş, ev işlerinden sorumlu tutulurken erkek kardeş, kamusal alana gireceęinin bilinciyle büyütölmektedir. Öyle ki babasında gördüğü aile reisi olma statüsünün ileride ona geçeceęinin de farkındadır (Kılıç, 2013).

"Babalık rolü, hem toplumsal beklentiler ve toplum tarafından biçilen rolü, hem de kişinin bu rolü üstlenme biçimini ifade etmektedir (Rustia ve Abbott, 1990)" Babalık rolündeki esaslar, erkek çocuk tarafından model alınmakta ve bu durum, erkek çocuğun yaşamının geri kalanında sergileyeceęi tutumları etkilemektedir ( Mercan ve Tezel Şahin, 2017). Aile içindeki baba rolünün tümüyle kadın cinsiyetini ikinci plana atması söz konusu olduęunda ise erkek çocuk ileriki yaşlarında, cinsiyet ideolojisinde aşırılığa kaçabilmektedir (Beyazıt, 2015).

### **2.3. Video Oyunlarında Cinsiyetçilik ve Yaratılan Toplumsal**

## Cinsiyet Algısı

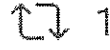
Video oyunlarındaki cinsiyetçilik en çok, feminist perspektif tarafından tartışma konusu olarak alınır. Feminist yaklaşım, kadının toplum içindeki statüsünü erkekle eşit düzeye çıkarmayı planlayan bir akımdır. Bu akımdaki kadınlar çoğunlukla video oyunlarında bariz bir cinsiyetçilik olduğu kanısındadır.



**Gamer Girl** @Paulita\_Lausen · 5 gün  
The Story Of Gaming Industry Sexism  
[pic.twitter.com/8Qkl8qC6NA](https://pic.twitter.com/8Qkl8qC6NA)



Top Excuses Behind  
Sexist Costumes in ...  
[gamezup.com](http://gamezup.com)



Yukarıdaki tweet, “Gamer Girl” adlı bir kullanıcıya aittir. Kullanıcı video oyunlarındaki cinsiyetçilik algısına dikkat çekmek için, oyun sektörünün cinsiyetçiliğini anlatan ve bunun için kostümler üzerinden bir perspektif yakalayan bir ileti paylaşmıştır. Görüldüğü gibi video oyunlarında yaratılmak istenen toplumsal cinsiyet algısı değişikliği birçok kadın oyuncu tarafından fark edilmiş ve kadınlar, bu konuya sert tepkilerini koymuştur.

Kadınlar, video oyunlarında toplumsal cinsiyet algısında değişim yaratmaya çalışan seksist yazılımcılardan oldukça rahatsız olmaktaydılar. Kadınlar, video oyunlarında cinsel obje olarak gösterilmekte, akıllı olmayan veya aptal olan cinsiyet olarak lanse edilmekte, yer yer kötü cadı olarak oyuncu karşısına çıkmaktadır ve en önemlisi de her zaman hapsediği kuleden kurtulmak için bir prensi beklemektedir.

Örneğin; Super Mario oyunundaki Prenses Şeftali, her zaman Mario'nun onu kurtarmasını beklemektedir. Sebep bellidir, bir kadın o kadar engeli aşabilecek güce sahip

değildir. Sorun, Şeftali'nin ya da orijinal adıyla Peach'ın Mario'nun onu kurtarmasını bekleyiş anında değil, o ana kadar tek bir eylemde bile bulunmayışındadır. Nintendo gibi önemli bir oyun firması, Peach'ı yardıma muhtaç kadın gibi göstererek küçük yaştaki çocukların beyinlerine, kadınların güçsüz ve korumaya muhtaç bireyler olduğunu kazımaya çalışmıştır. Video oyunları tarihinde de bahsedildiği gibi Mario, 1983 yılında video oyunları arasına girmişti. O zamanlarda çocuk ya da genç olan birçok kişi, Mario'yu oynamıştır ve ister istemez cinsiyetçi imgeleri beynine kodlamıştır ( Sun, 2017).

Kadının aptallıkla suçlandığı ya da akıllı rolünü alamadığı video oyunları da vardır ki bu durum, kadın oyuncularını büyük ölçüde video oyunlarından uzak tuttuğu katılımdaki erkeklere nazaran düşük olan orandan (%42) da belli olmaktadır (Cross, 2012). Oyun sektöründe akıllı rolleri genel olarak erkeklere bahşedilir, o yüzden akıllı kahraman olarak kadın görmek neredeyse imkansızdır. Örneğin: Elder Scrolls'tanda ki akıllı cinler, erkek bedeninde can bulmuştur.

Kadının video oyunlarında cinsel obje olarak gösterilmesini Tomb Raider'da ki Lara Croft karakteriyle ele alınmıştır. Yine Kan'ın makalesinde göze çarpan bir diğer oyun ise: Evvel Zaman İçinde Nasrettin'dir. Oyundaki "Otacı Ana" kambur, pörtlek gözlü ve sürekli büyü yapan kötü bir cadıdır ki bu yanlış imgeleme sadece video oyunlarına değil masallara, çizgi filmlere ve hatta filmlere bile konu olmuştur (İbid, Kan).

Oysaki cadılık tarihi, kötü kadın imgesinden oldukça uzaktır. Ortaçağ'da cadı denilip yakılan kadınlar, ya bilgeydi ya da şizofren... Bilindiği gibi şizofreni, kendi gibi karmaşık bir tarihe sahipti. Ortaçağ'da, batıda cadı olarak adlandırılıp yakılan şizofrenler, çok ilgi görmüştür.

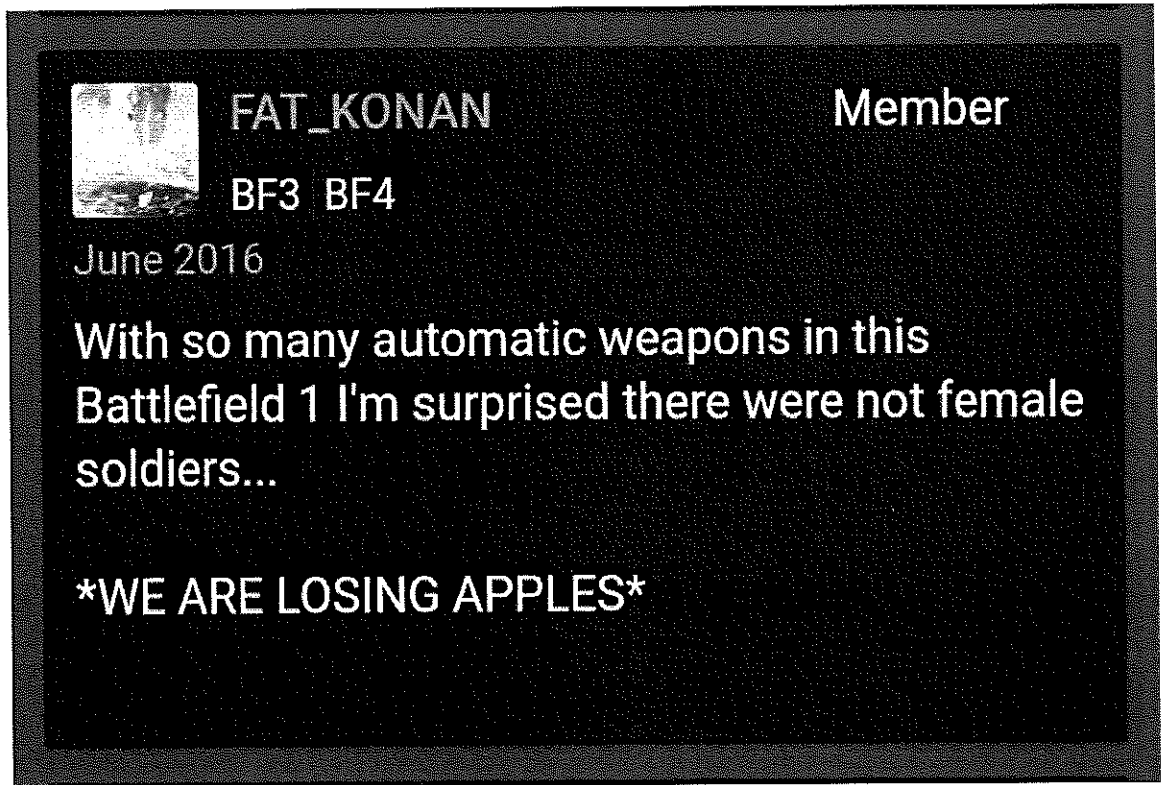
Orta Çağ bitimi ile başlayan Yakın Çağ, kişilerin ruhsal bunalımı olan insanlara karşı daha bilinçlenmesine olanak sağlamıştır. Bu kapsamda Philippe Piel, tımarhanelerin gerçek birer hastane haline gelmesini sağlamıştır. Böylece cadı olarak adlandırılan şizofren hastaları da ruh hastanelerindeki yerini almıştı (Şizofreni Derneklerin Federasyonu, 2016).

Diğer bir cadı figürü olan bilge kadın ise, Ortaçağ'da yakılan, bilge Kathar kadınlarıydı. Bu kadınların bilgeliği o döneme göre tehlike teşkil ediyordu. Öyle ki Kathar kadınları,

erkek egemen yapısına darbe vurabilecek savařçılardan biriydi çünkü kadın erkek eşitliğini ilke edinmişlerdi (Martin, 2007). Bu sebeple, Otacı Ana ile gösterilen illüstrasyon, cadılar hakkındaki sosyolojik tarihçeyi göz ardı etmektedir.

Maskülenist bakış açısı ise; temelinde erkeklerin kadınlarla eşit düzeye çıkmasını amaçlayan bir ideolojidir. Bahsi geçen ideolojinin destekçileri, bazı noktalarda erkeklerin daha çok ezildiğine vurgu yapmaktadır. Erkeklik kavramı, erkeğin toplumsal yaşamdaki statüsünü baz alır. Tarihin tozlu sayfalarında görülen erkeklerle bütünleştirilmiş biyolojik güç, gerek edebiyat, gerek sanatla erkeği savařçı bir mite dönüşmüştür (Crawford, 1996). Bu durum belirli bir süre sonra yanında sorumlulukları da getirmiştir.

Erkeğe verilen sorumluluklar, çoğunlukla korumacılıkla şekillenmektedir. Erkek zaman içinde ailesini korumakla başlayan görevine, kitleleri koruyarak devam etmiştir. Kitleden kasıt toprak olunca da erkekler, sahneye “asker” olarak çıkmıştır.(Kraemer, 2011). Askerlik, birçok ülkede erkeklere zorunludur ve erkekle özdeşleşmiş bir sistemdedir. Bu durum yine oyunlara da konu olmaktadır. “Battlefield” adlı oyunun formunda şöyle bir alaycı yorum geçmektedir:



“FAT\_KONAN” lakaplı bir erkek oyuncu (kullanılan lakaba istinaden tahmin edildi.), bu Battlefield 1’de birçok otomatik silah bulunmasına rağmen hiç kadın olmamasına şaşırdım... \*Elmaları kaybediyoruz.\* diyerek tüm bakış açılarını ters yüz eden bir yorumda bulunuyor. Maskülenist bakış açısı, erkeğin kadınla eşit düzeyde olmasını sağlarken savaşa sadece erkeklerin gitmesi erkekleri sosyal açıdan eşit tutamayan bir davranıştır. Yorumun devamındaki “Elmaları kaybediyoruz” derken kullandığı “elma”, İngilizce argoda “kadın göğsü” anlamına gelmektedir ki bu da feminist bakış açısını kızdıracak bir tabirdir. Çünkü birçok feminist, kadınların cinsel olarak objeleştirilmesinden şikayetçidir. Alaycı da olsa Battlefield oyununa gelen yorum gerçektir. Oyunun ilk sergilenen videosunda kadın askerler gerçekten de yoktur.

Erkeklerin güç göstergesi olarak imgelenmesi homoseksüelleri de rahatsız etmektedir. Öyle ki LGBTI bakış açısı, homoseksüel ve/veya trans bireylerin heteroseksüel olan bireylere göre daha fazla ayrımcılığa uğradığını vurgulayan bir ideolojidir. Oysaki bir homoseksüel, ne tam bir erkek ne de tam bir kadın olarak yaşamaktadır. Çünkü trans olmadıkları sürece, taşıdıkları ruhlarla bedenler, aynı cinsiyette değildir (Carcedo, 2016).

LGBTI destekçilerininin rahatsız olduğu konulardan biri de eşcinsellerin video oyunlarında aldığı komik roller üzerinedir. Yani, gaylik ve benzeri cinsel yönelimler, sadece komiklik unsuruyla ele alınınca tepkiler de gecikmemektedir. Buna rağmen eşcinsel oyunculara özel olarak cinsiyetçilikten uzak oyunlar da dizayn edilmiştir.

## 3. BÖLÜM: YÖNTEM

### 3.1. Veri Toplama Araçları

Araştırmada üç ayrı veri toplama aracı kullanılmıştır. Veri toplama aracının ilk bölümünde, video oyunu oynayan öğrencilerin sosyo-demografik alt yapısını irdeleyen bir anket formu yer almaktadır. Veri analizinde kullanılan diğer iki ölçekse Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'dir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, "DOBÖ-7 Türkçe formunun geçerlilik ve güvenilirlik bulguları özgün ölçek bulgularına benzer bulunmuştur. Bulgular ölçeğin Türkçe sürümünün ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarının belirlenmesinde, sorunun erken tanısında, toplum taramalarında ve gelecekte yapılacak araştırmalarda kullanılabilir geçerli ve güvenilir bir araç olduğunu göstermiştir." ifadesi ile güvenilirliğini sunmuştur.

Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği ise, "ölçüm aracının tek boyuttan oluştuğunu ve alfa güvenilirlik katsayılarının kabul edilebilir düzeyde olduğunu ortaya koymuştur. Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği yetişkin insanların toplumsal cinsiyet rol ve algılarını değerlendirmek için düzenlenen kendi kendini bildirim tarzında bir değerlendirme aracıdır. Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği'ne ilişkin olarak hesaplanan güvenilirlik analizi sonuçları Cronbach Alpha katsayısı ile hesaplanmıştır. Bu katsayı ölçek için 0.872 olarak hesaplanmıştır. Sonuç olarak Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği'ni oluşturan maddelerin istendik özelliklerde olması, Ölçeğin güvenilirliğinin ve geçerliğinin yüksek olması, bu ölçeğin insanların toplumsal cinsiyet algısını belirlemede kullanılabileceğini göstermektedir." İfadesiyle güvenilirliğini açıklamıştır. TOAD resmi sitesinden alınan iki ölçek güvenilirlik çalışması, "Ekler" bölümünde ayrıntılı olarak verilmiştir.

Çalışmadan elde verilerin frekans, yüzde, ortalama ve standart sapmalarını hesaplamak için tanımlayıcı istatistiksel yöntemler kullanılmıştır. Ölçeklerden alınan puanların, oyun oynayan ve oynamayan katılımcılar arasında farklılaşıp farklılaşmadığına bağımsız örneklem t testi ile bakılmıştır. Katılımcıların demografik verileri ile Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeğinden (TCAÖ) aldıkları puanların birlikte değişip değişmediği nokta çift serili korelasyon testi ile değerlendirilmiştir. Tüm analizler için anlamlılık düzeyi  $p < 0,05$  olarak kabul edilmiştir. Çalışmadan elde edilen verilerin istatistiksel analizi IBM SPSS v.20 ile yapılmıştır.

### **3.2. Evren ve Örneklem**

Araştırmanın evreni Üsküdar Üniversitesi İnsan Ve Toplum Bilimleri Fakültesi Psikoloji Bölümü öğrencilerinden oluşmaktadır. 100 kişiye uygulanan ölçeklerin evreni Üsküdar Üniversitesi, anket katılımcısı öğrenciler ise yönetimdeki örneklerdir.

### **3.3. Araştırmaya Alınma Kriterleri**

- 18 yaşından büyük olma
- Erkek olma
- Üsküdar Üniversitesi öğrencisi olmak

### **3.4. Arařtırmadan Dıřlanma Kriterleri**

- 18 yařından kk olma
- Kadın olma
- skdar niversitesi ğrencisi olmamak

### **3.5. Verilerin Analizi**

Verilerin analizinde IBM SPSS v.20 programı kullanılmıřtır. ğrencilerin demografik bilgileri frekans ve yzde tablolarıyla sunulmuřtur. lek puanının ortalama, standart sapma bilgileri tanımsal istatistik tablosu olarak verilmiřtir.



#### 4. BÖLÜM: BULGULAR

Katılımcıların demografik verilerinin frekansları ve yüzdeler dağılımları tablo 1'de gösterilmiştir. Katılımcıların 45'i 18-20 yaş, 22'si 21-23 yaş, 26'sı 24-26 yaş aralığında ve 7'si 26 yaşından büyük olduğunu belirtmiştir. Tüm katılımcılar erkeklerden oluşmaktadır. Katılımcıların 95'i bekar, 3'ü evlidir ve kalan 2 kişi de diğer seçeneğini işaretlemiştir. Katılımcıların 93 tanesi üniversite mezunu iken, 7 katılımcı yüksek lisans mezunu olduğunu belirtmiştir. Gelir seviyesi dağılımına göre, katılımcıların %53.1'i aylık 0-1000 TL arası, %17.7'si 1000-2000 TL arası, %29.2'si ise 2000 TL ve üzeri gelire sahiptir.

**Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgilerine Göre Dağılımları**

	<b>Frekans</b>	<b>%</b>
<b>Yaş</b>		
18-20	45	45
21-23	22	22
24-26	26	26
26+	7	7
<b>Medeni Durum</b>		
Evli	95	95
Bekar	3	3
Diğer	2	2
<b>Eğitim Seviyesi</b>		
Üniversite	93	93
Yüksek lisans	7	7
<b>Gelir Seviyesi</b>		
0-1000 TL	51	53.1
1000-2000 TL	17	17.7
2000 TL	28	29.2

Katılımcıların oyun oynama davranışlarına ilişkin veriler tablo 2’de gösterilmiştir. Katılımcıların 51’i video oyunlarını oynadıklarını belirtirken, 49’u oynamadıklarını belirtmiştir. Oyun oynadıklarını belirten katılımcıların %42’si 10 yıldan fazladır, %44’ü 1 ile 10 yıl arasında, %14’ü ise 1 yıldan az oyun oynamaktadır. Oyun oynayanların en

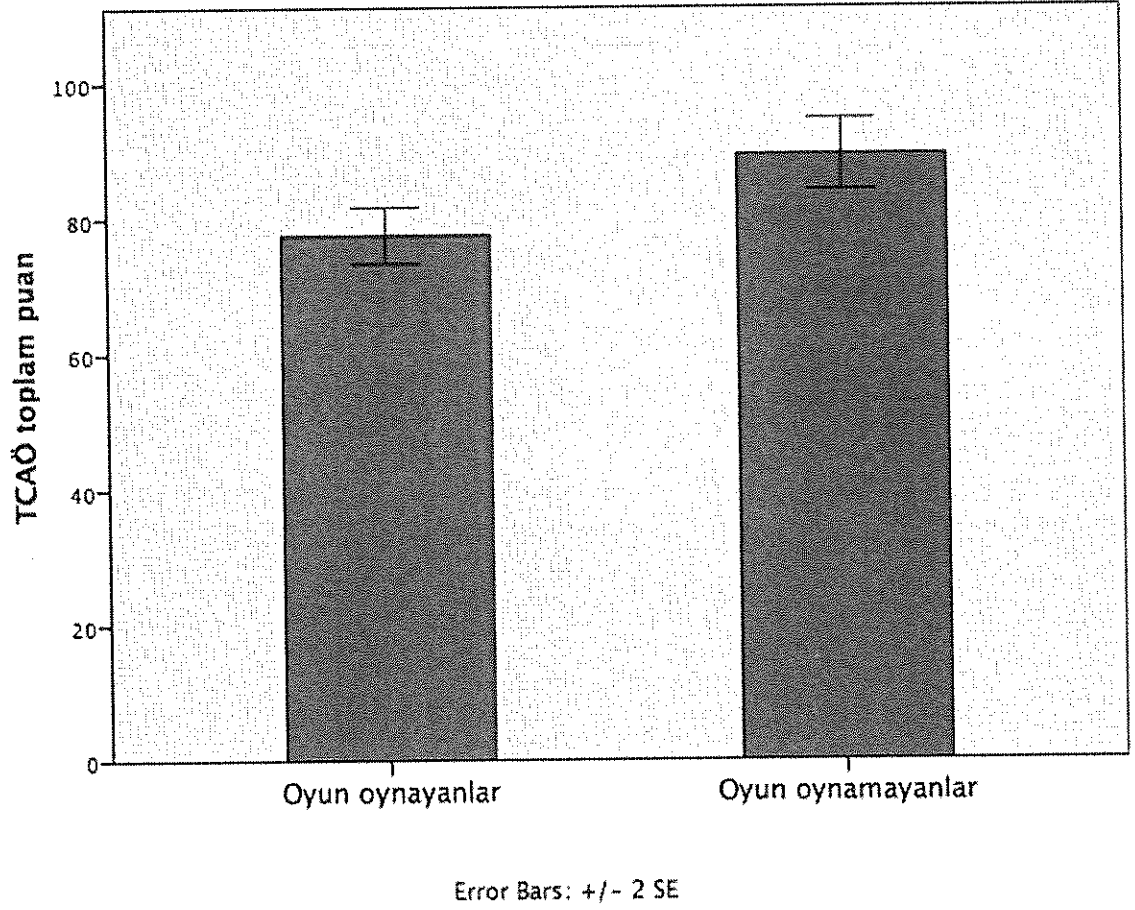
çok tercih ettiđi oyun türü savaş (%46.2) oyunlaryken, ikinci en çok tercih edilen tür strateji (%35.9) oyunlarıdır (aksiyon %5.1; simülasyon %2.6; diđer %10.3). Oyun oynayan katılımcıların %42'si günlerinin en az 1 saatini oyun oynamaya ayırmaktadır. %36'sı günde 1 ile 3 saat arası ayırırken, %14'ü 3 ile 5 saatini ve %8'i 5 saat ve üstünü ayırmaktadır. Oyun oynayanların en çok tercih ettiđi oyunlar sırasıyla "Counter Strike", "Call of Duty" ve "League of Legends"dir. Oyun oynayanların tercih ettikleri tüm oyunların frekans tablosu Őekil 1'de gösterilmektedir.

**Tablo 2. Katılımcıların Oyun Oynama Davranışı ile İlişkili Bilgiler**

	<b>Frekans</b>	<b>%</b>
<b>Oyun oynayanlar</b>	51	51
<b>Oyun oynamayanlar</b>	49	49
<b>Oyun Oynama Süresi</b>		
1 yıldan az	7	14
1-10 yıl	22	44
10 ve üstü	21	42
<b>Oyun Türü</b>		
Savaş	18	46.2
Strateji	14	35.9
Aksiyon	1	5.1
Simülasyon	2	2.6
Diğer	4	10.3
<b>Günlük Oyun Oynama Süresi</b>		
En az 1 saat	21	42
1-3 saat	18	36
3-5 saat	7	14
5 ve üstü	4	8



**Şekil 2. Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeğine Göre Oyun Oynayanlar ile Oynamayanların Grafığı**



Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden (DOBÖ) elde edilen puanlara göre 22 katılımcının oyun bağımlılığı gösterdiği tespit edilirken, 78 kişinin oyun bağımlılığı göstermediği gözlenmiştir. Katılımcılar oyun bağımlılığı gösterenler (ort.: 81.77; S.S.: 9.04) ve göstermeyenler (ort.: 83.79; S.S.: 19.32) olarak iki gruba ayrıldığında, iki grubun TCAÖ'den aldıkları puanlar istatistiksel açıdan anlamlı olarak birbirinden farklılaşmamaktadır ( $p>0.05$ ).

Demografik verilerin TCAÖ'den alınan puanlar ile korelasyonuna bakıldığında, yaş ve gelir seviyesi değişkenlerinin, toplumsal cinsiyet algısı ile pozitif yönlü korelasyonu olduğu gözlenmiştir (Tablo 2). Yaş ve gelir seviyesi arttıkça, katılımcıların toplumsal cinsiyet algısı daha olumlu olmaktadır. Toplumsal cinsiyet algısının medeni durum,

oynanan oyunun türü, günde kaç saat oynandığı ve ne zamandır oynandığı gibi değişkenlerle herhangi bir ilişkisi bulunamamıştır.

**Tablo 4. Demografik verilerin TCAÖ'den alınan puanlarla korelasyonu**

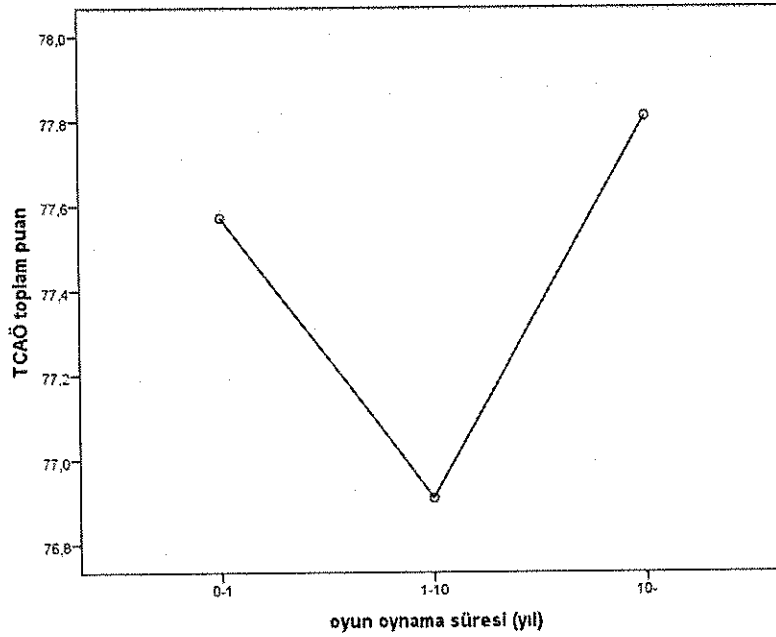
		<b>TCAÖ Toplam Puan</b>
	P.C.	0.48**
<b>Yaş</b>		
	Sig.	0.001
	P.C.	-0.004
<b>Medeni durum</b>		
	Sig.	0.97
	P.C.	0.055
<b>Eğitim seviyesi</b>		
	Sig.	0.59
	P.C.	0.37**
<b>Gelir seviyesi</b>		
	Sig.	0.001
	P.C.	0.015
<b>Oyun süresi toplam</b>		
	Sig.	0.92
	P.C.	0.12
<b>Oyun türü</b>		
	Sig.	0.47
	P.C.	0.05
<b>Oyun saati/gün</b>		
	Sig.	0.74

P.C.: Pearson korelasyonu; \*\*  $p < 0.01$

Katılımcıların kaç yıldır oyun oynadıklarının TCAÖ'den aldıkları puanlar üzerinde etkisi olup olmadığına bakılmış ve TCAÖ'den alınan toplam puanın oyun oynama süresinden istatistiksel açıdan anlamlı olarak etkilenmediği gözlenmiştir (F(2,

47) = 0.020,  $p > 0.05$ ). Ayrıca katılımcıların günlük toplam oyun oynama saatlerinin TCAÖ'den aldıkları puan üzerinde bir etkisi olup olmadığına bakılmış ve günlük oyun oynama sürelerinin TCAÖ puanları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi olmadığı gözlenmiştir ( $F(3, 46) = 0.135, p > 0.05$ ). Katılımcıların toplam oyun oynama süreleri ve günlük oyun oynama saatlerine göre TCAÖ'den aldıkları toplam puanlar Şekil 3 ve 4'te gösterilmiştir. Elde edilen veriler katılımcıların toplam oyun oynama ve günlük oyun oynama sürelerinin toplumsal cinsiyet algıları üzerinde bir etkisi olmadığını göstermektedir.

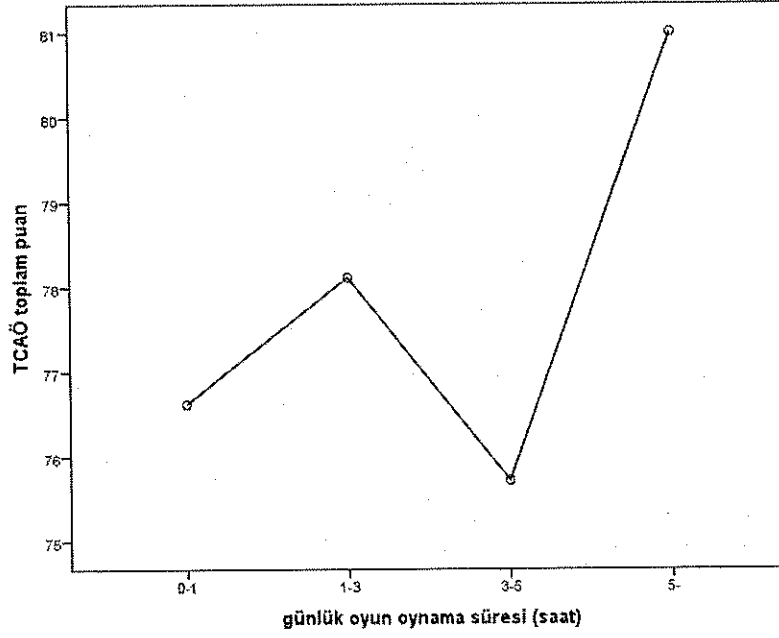
**Şekil 3. Toplam Oyun Oynama Süresine Göre Katılımcıların Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeğinden Aldıkları Puanların Grafiği**





#### Şekil 4. Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Katılımcıların Toplumsal Cinsiyet

#### Algısı Ölçeğinden Aldıkları Puanların Grafiği



## 5. BÖLÜM: TARTIŞMA VE SONUÇ

### 5.1. Tartışma

45'i 18-20 yaş, 22'si 21-23 yaş, 26'sı 24-26 yaş aralığında ve 7'si 26 yaşından büyük olan erkek katılımcıların, 95'i bekar, 3'ü evliydi ve kalan 2 kişi de diğer seçeneğini işaretlemişti. Katılımcıların 93 tanesi üniversite mezunu iken, 7 katılımcı yüksek lisans mezunu olduğunu belirtmişti. Gelir seviyesi dağılımına göre, katılımcıların %53.1'i aylık 0-1000 TL arası, %17.7'si 1000-2000 TL arası, %29.2'si ise 2000 TL ve üzeri gelire sahipti.

Ölçek uygulamasına katılan öğrencilerin erkek olması, erkek oyuncular hakkındaki analizleri incelemektedir. Elde edilen bulgulara göre, erkek öğrencilerden video oyunu oynayanlardan 22'si video oyunu bağımlısı çıkmıştır. Tek cinsiyete yönelik bu bulguya ek olarak iki cinsiyeti de baz alan çalışmalar mevcuttur. Julia Kneer, Diana Rieger, James D. Ivory ve Christopher Ferguson'un yaptığı araştırmaya göre video oyunları bağımlılığı psikolojik açıdan erkekleri daha çok etkilemektedir. Araştırma devamında şunlara değinilmekteydi: problemlili oyun davranışına katkıda bulunduğu tespit edilen çeşitli faktörler vardır. Örneğin, cinsiyet ve yaş muhtemel risk faktörleri olarak tanımlandı; erkek ergenlerin en "etkilenen" grup olduğu belirtildi (Chak ve Leung 2004, Niemz ve ark., 2005). Erkekler dijital oyunları oynamaya daha yatkındır (Greenberg ve diğerleri 2008) ve ergenlerin bir oyuna dalmışken (Gentile 2009) görevlerini (okul / iş) ihmal etme olasılıkları daha yüksektir. Buna ek olarak, yoksul ebeveyn ilişkilerinin (Niemz ve ark., 2005) sorunlu oyun davranışıyla ilişkili olduğu bulunmuştur. Kişilik faktörleri ile ilgili olarak, düşük benlik saygısı, yüksek yalnızlık ve utangaçlık, sorunlu oyun eğilimleri ile doğru orantılı olarak ilişkilidir (Armstrong ve ark.2000, Caplan 2002;

Chak ve Leung 2004; Yang ve Tung 2007). Ayrıca, patolojik oyun davranışı, gelecekteki yalnızlığı da geliştirebilmektedir (Lemmens ve ark., 2011). Psikolojik sorunlar, bilinen risk faktörlerinden oluşan büyük bir gruptan oluşur. Dijital oyun ile ilgili olarak araştırmalar özellikle depresyon (Caplan 2002; Kim ve ark. 2006), zorlama (Whang ve diğerleri 2003), intihar eğilimleri (Kim ve ark. 2006), dikkat eksikliği ve hiperaktivite (Yoo ve ark., 2004) ve düşük kendini kabul etme (Montag ve ark. 2011) üzerine odaklanmıştır. Bu risk faktörlerinin yanı sıra, bu aracın bazı özellikleri de önemli bir rol oynamaktadır. Klimmt (2006), kontrol ve doğrudan geri bildirimlerin, interaktif olmayan medyayla karşılaştırıldığında dijital oyunların temel avantajları olduğunu belirtmektedir. Kendi kendine tayin teorisi üzerine yapılan son araştırmalar, oyunların sosyal bağlanabilirlik, özerklik ve yetkinlik gibi temel insan ihtiyaçlarını karşılama imkânı sunduğunu ortaya koymaktadır (Reinecke ve diğerleri 2011, 2012). Ryan ve ark. (2006), özerklik ve yetkinliklerin özellikle oyun deneyimlerine dalma duygusu ile ilişkili olduğunu belirtmişti. Özellikle ruhsal durumlar için negatif durumları hafifletmek ve zararlı ruh hallerini onarmak için dijital oyunlar da bulundu (Bowman ve Tamborini 2012). Bu işlev şiddetli dijital oyunlar için bile desteklenmiştir; Ferguson ve Rueda (2010), şiddetli oyunların saldırgan davranışlarını arttırdığını bulmak yerine, şiddetli video oyunlarının oyuncuların depresyon ve düşmanca duygularını azalttığını gösterdi. Oyunlar, kullanıcıların dikkatini ve enerjisini gerçek yaşam problemlerinden ve streslerinden uzaklaştırmak için benzersiz başa çıkma stratejileri sunabilmekteydi. Bununla birlikte, araştırmalar, dikkat dağıtıcı başa çıkma stratejilerinin sorunlu oyun oynama alışkanlıkları için önemli faktörler olarak düşünülebileceğini göstermekteydi (Kussetal.2012). Özellikle, Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu (MMORPG) gibi bütün sanal dünyalar gibi çevrimiçi oyunlar, sanal bir hayata, hayat problemlerine hazırlık görevini üstlenmekteydi. MMORPG oyuncuları, kullandıkları sanal ortamlarda çift bir hayat kurabilir, sosyal etkileşim için kendi "ideal" karakterini yaratabilir, yeni arkadaşlar edinebilir ve seçtikleri uzun vadeli sosyal gruplarla akrabalık geliştirebilir (Kneer ve ark., 2014).

Katılımcıların 51'i video oyunu oynadığını, 49'u ise oynamadığını belirtmiştir. Oyun oynayanların en çok tercih ettiği oyun türü, savaş (%46.2) oyunlarıdır ki literatür

taramasında da bu konuya değinilerek savařçuların genelde erkek olması ve kadınların seksî savařçı imgesiyle aktarılması eleřtirilmiřti.

Hollanda'daki benzer bir çalıřma ise, çevrimiçi oyun oynamak için harcanan haftalık saatler, haftanın beř gününü ölçen ve bir oyun gününde ortalama kullanım saatlerini ölçen veya '1-2 saat', '2-4 saat', '4-6 saat', '6-8 saat' gibi sürelerle oyun oynama sıklığı ölçen bir arařtırmadır. Sonuçlar aralık ölçeğine kodlanmış ve haftalık bir saatlik bir sayı elde etmek için çarpılmıřtı. Oyuncuların en çok oynadıđı oyun ise Call of Duty veya Counterstrike çıkmıřtı. Benzer şekilde bu çalıřmanın analizinde de “oyun oynayanların en çok tercih ettiđi oyunların sırasıyla “Counter Strike”, “Call of Duty” ve “League of Legends” olduđu vurgulanmıřtı.

Hollanda'daki arařtırmada psikososyal sonuçlar, benlik saygısını, yalnızlığı, stresi ve sosyal kaygıyı konu almıřtır. Psikososyal özellikler, Rosenberg'in Benlik Saygısı Ölçeđi, UCLA Yalnızlık Ölçeđi, DrestresifMoodList ve Çocuklar İçin Revize Edilmiř Sosyal Kaygı Ölçeđi kullanılmıřtı. Bu bulgular, geçmiřte ve mevcut örneklerde (Cronbach's  $\alpha > 0.80$ ) iyi bir güvenilirlik sađlamıřtı. Dört ölçekte de yüksek skorlar bildirilmiř ve oyun bađımlılıđıyla sorunların arttıđı belirtilmiřti (Rooij ve ark., 2010).

Tezde geçen “video oyunları oynayan kiřilerin toplumsal cinsiyet algısında deđiřiklikler yařanmaktadır” ifadesi, hipotez olarak sunulmaktaydı. Bu hipotez akabinde, video oyunlarıyla oluřan tehlikeli boyuttaki toplumsal cinsiyet algısı ile birlikte, oyun yazılımcılarının cinsiyetçi öğelerle kadını, ikinci plana atması, zekâsını ařađılaması ve cinsel obje olarak göstermesiyle; sosyal alanda, erkeklere nazaran daha çok etkilediđini öne sürmeyi hedeflemektedir. Yazılımcı bu durumu sadece kadın oyuncuların zihnine deđil, erkek oyuncuların da zihnine kazıyabilmektedir ifadesi řu şekilde desteklenmektedir: Anket uygulanan tüm kiřilerin Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeđi'nden (TCAÖ) aldıkları puanlarına göre video oyunu oynamadıđını belirten katılımcılar daha olumlu toplumsal cinsiyet algısına sahiptir.

Desteklenen bu hipotez, video oyunu oynayanların toplumsal cinsiyet algısındaki düřüklüđü irdeleyerek sektörün, cinsiyetçiliđi uygularken bařarılı olduđunu kanıtlar niteliktedir. Toplumsal cinsiyet algısının bir Amerikan üniversitesinde kadınlara ve erkeklere uygulanması sonucunda elde edilen bulgular da yine hipotezi desteklemektedir.

Çıkan sonuca göre: oyuncu erkekler, oyuncu kadınlara göre daha fazla algılanan cinsiyetçiliğe sahiptir (Spermler ve Burkley, 2012).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden (DOBÖ) elde edilen puanlara göre 22 katılımcının oyun bağımlılığı gösterdiği tespit edilirken, 78 kişinin oyun bağımlılığı göstermediği gözlenmişti. Katılımcılar oyun bağımlılığı gösterenler ve göstermeyenler olarak iki gruba ayrıldığında, iki grubun TCAÖ'den aldıkları puanlar istatistiksel açıdan anlamlı olarak birbirinden farklılaşmadığı izlemiştir.

Yaş ve gelir seviyesi arttıkça, katılımcıların toplumsal cinsiyet algısı daha olumlu geliştiği izlenmiştir. Toplumsal cinsiyet algısının medeni durum, oynanan oyunun türü, günde kaç saat oynandığı ve ne zamandır oynandığı gibi değişkenlerle herhangi bir ilişkisi ise bulunamamıştır. Benzer şekilde yine bir Türk üniversitesinde uygulanan toplumsal cinsiyet rolleri testine göre araştırmacı, şu analizi sunmuştur: cinsiyete göre yapılan yaşam değerleri boyutu ve toplumsal cinsiyet alt boyutları incelendiğinde kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha fazla, kadın ve erkeğin toplum içinde eşitlikçi role sahip olduğu yönünde bir tutuma sahip oldukları, erkeklerin ise daha gelenekçi tutum içinde oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Dijital oyun bağımlısı olarak tespit edilen 22 öğrenci bulunmaktadır. Konu hakkında Yalçın Irmak ve Erdoğan şöyle bir öneride bulunmaktadır: ergenlerin ve genç erişkinlerin oyuna ayırdıkları sürenin fazlalığı ve daha fazla oynamayı tercih ettikleri şiddet içerikli oyunlar incelendiğinde, birçok problemi de beraberinde getiren oyun bağımlılığı oluşmadan erken dönemde önlenmesi ve gerekiyorsa yardım almaları önemlidir. Bu kapsamda aile ortamı çocukların sosyalleşmesinde ve olumlu, bilinçli davranışlar kazanmasında belirleyicidir. Çalışmalar, internet ve dijital oyun bağımlılığı gibi bozuklukların aile içi çatışmaların olduğu ortamlarda daha çok beslendiğini (Feng ve ark. 2003, Ögel 2012) aksine ebeveyn-çocuk arasındaki iyi ve güçlü ilişkilerin ise problemi azalttığını (Chiu ve ark. 2004, Jeong ve Kim 2011) göstermektedir. Video oyunları bağımlılığı ciddi bir sorundur ve bu sorun, akabinde birçok problemi de getirebilmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

İngiltere'de uygulanan bir diğer dijital oyun bağımlılığı ölçeği ise, oyuncuların agresiflik seviyesine dikkat çekilmiştir. Bu çalışmada, katılımcıların yaklaşık % 12'si bağımlılık için

üç veya daha fazla modifiye edilmiş kritere katkıda bulunmuş ve bu nedenle patolojik oyuncuların sayılmıştı. Bu oran, belirli bir örneği de hesaba katarsa (tüm katılımcılar aktif oyun ve çevrimiçi bir oyun dergisinin kayıtlı üyeleri olsa bile) oldukça yüksek görünmekteydi. Bununla birlikte, diğer çalışmaların bulguları, en azından ergenlik çağında daha yüksek oranları bildirmekteydi. Daha da önemlisi bulgular, oyun oynamanın bağımlılık potansiyelinin yanı sıra bağımlılık ile ilişkili bilişsel bileşenlerle (örneğin daha olumlu sonuç beklentileri gibi) yansıtıldığı gerçeğini göstermektedir. Bu tür bilişlerin uzun vadede işlevsiz olduğunu ve bağımlılık davranışlarını sürdüreceği düşünülmürse bulgularda bu bilişsel bileşenlerin, bağımlılığın çekirdek semptomlarını karşılayan aşırı davranışların tedavisinde de düşünülmesi mümkündür. Dahası, agresif davranışın aşırı oyunla ilişkili olduğu varsayımı için yalnızca zayıf kanıtlar vardır. Bu durumun daha çok hangi oyunların oynandığıyla ilgisi vardır. Alt grupları tanımlamak için aşırı araştırmalar, aşırı oyuncunun tercih ettiği oyun türlerini içermelidir. Sonuç olarak, oyun oynamanın bağımlılık potansiyeli özellikle boş zaman etkinlikleri büyük ölçüde oyun oynayan ergenlerde dikkate alınmalıdır. Yetersiz bir stresle başa çıkma stratejisi olarak oyun oynama işleviyle ilgili kendini gözlem becerileri geliştirmeye odaklanan bilişsel-davranışsal müdahaleler ve sonuç beklentileri aşırı oyuncuların tedavisinde uygun görülmektedir (Grüsser ve ark., 2007).

Katılımcıların kaç yıldır oyun oynadıklarının TCAÖ'den aldıkları puanlar üzerinde etkisi olup olmadığına bakılmış ve TCAÖ'den alınan toplam puanın oyun oynama süresinden istatistiksel açıdan anlamlı olarak etkilenmediği gözlenmiştir. Ayrıca katılımcıların günlük toplam oyun oynama saatlerinin TCAÖ'den aldıkları puan üzerinde bir etkisi olup olmadığına bakılmış ve günlük oyun oynama sürelerinin TCAÖ puanları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi olmadığı gözlenmiştir. Katılımcıların toplam oyun oynama süreleri ve günlük oyun oynama saatlerine göre TCAÖ'den aldıkları toplam puanlardan elde edilen veriler, katılımcıların toplam oyun oynama ve günlük oyun oynama sürelerinin toplumsal cinsiyet algıları üzerinde bir etkisi olmadığını göstermektedir ve bu bulgular, video oyunlarını kullanma sıklığı ile toplumsal cinsiyet algısı oranında anlamlı bir farklılık olmadığını ortaya koymuştur.

## 5.2. Tez Kullanımı ve Öneriler

Bu çalışmanın çıkarımları, alıntılama yapılarak kullanılabilir. Ancak çalışmayı kullanacak kişilerin bu çalışmanın sadece Üsküdar Üniversitesi öğrencilerine uygulandığını göz ardı etmemesi gerekir. Ölçeklerin farklı yerlerde, farklı şekillerde uygulanması sonucunda elde edilen sonuçların farklı çıkması muhtemeldir. Okuyucular için oluşturulan önerilerin maddelenmiş hali ise şu şekildedir:

- Video oyunu oynayan kişiler, toplumsal cinsiyet algısı konusunda bilgilendirilmelidir (Dietz, 1998)
- Ebeveynler, çocuklarının ne tür oyunlar oynadığını takip etmeli ve gerektiğinde duruma müdahil olabilmelidir (McNamee, 1988).
- Bireyler, cinsiyetçi imgelerle karşılaştığı video oyunlarını sosyal medya gibi ortamlara ya da yazılara konu ederek dünya genelinde önemli bir farkındalık yaratabilmelidir.
- Cinsiyetçi oyun tasarımcıları usulünce eleştirilebilmelidir (Ivory, 2006).
- Video oyunu bağımlılığı ciddiye alınmalı ve bu tip vakalar, psikolojik desteğe yönlendirilmelidir.

## 5.3. Sonuç

Tezin özet noktaları şu şekildedir:

- Teknolojinin son zamanlarda karşımıza çıkardığı sektörlerden biri olan video oyunlarında oyuncu, renkli ve sanal bir dünyanın içine girer.
- Cinsiyetçi erkek tekelindeki medya, yayın, video oyunları gibi alanları kendi himayesinde toplarken kadını cinselliğiyle şahlandırmayı planlar ve hatta bu planlarında büyük ölçüde başarılı olur.
- Video oyunları bağımlılığı temel olarak bilgisayarda, tabletlerde, TV kartı kullanılan televizyonlarda, akıllı telefonlarda ve bazı oyun cihazlarında olan video şeklinde oynanan oyunların kişilerde oluşturduğu bağımlılığı konu almaktadır. Video oyunlarındaki şaşalı ve renkli sanal dünya, başta tehlikesiz gibi görünse de belirli bir süre sonra oyuncuyu bağımlı hale getirebiliyor.
- Video oyunları da diğer teknolojik gelişmeler gibi etki alanındaki kişilerin zihnini yönetmeye başladı. Özellikle video oyunlarında kullanılan cinsiyetçi imgeler kadınları rahatsız etmişti ve birçok erkek, bu durumda daha da kızışan bir cinsiyetçilik dalgasına yakalanmıştı. Kadınların oyun yazılımcıları tarafından gittikçe objeleştiriliyor olması, teknolojinin toplumsal cinsiyet algısı üzerindeki etkisini ortaya koymaktaydı.
- Oluşturulmaya çalışılan algı, daha küçük yaşlarda erkek çocukların beyinlerine işlenmeye başlar. Aile içindeki iş bölümlerinde kız kardeş, ev işlerinden sorumlu tutulurken erkek kardeş, kamusal alana gireceğinin bilinciyle büyütülmektedir. Öyle ki babasında gördüğü aile reisi olma statüsünün ileride ona geçeceğinin de farkındadır.
- Kadınlar, video oyunlarında cinsel obje olarak gösterilmekte, akıllı olmayan veya aptal olan cinsiyet olarak lanse edilmekte, yer yer kötü cadı olarak oyuncu



karşısına çıkmaktadır ve en önemlisi de her zaman hapsediđu kuleden kurtulmak için bir prensi beklemektedir.

- LGBTI destekçilerinin rahatsız olduđu konulardan biri de eşcinsellerin video oyunlarında aldıđı komik roller üzerinedir. Yani, gaylik ve benzeri cinsel yönelimler, sadece komiklik unsuruyla ele alınınca tepkiler de gecikmemektedir.
- Video oyunları oynayan kişilerin toplumsal cinsiyet algısında deđişiklikler yaşadığı hipotezi, literatür taraması ve SPSS yöntemiyle doğrulanmış ve hipotez desteklenmiştir.

Tezin genel yazılış amacına dönölünce görülecektir ki video oyunlarında kadın cinsiyeti diđer bakış açılarına göre daha fazla haksızlığa uğramıştır. Şu an medya gibi erkek tekelinde olan video oyunları, kadınları ve erkek gibi erkek olmayan erkekleri hedef kitlesine alıyor ve bu durum, toplumsal cinsiyet algısının deđişmesine hizmet edebilir. Dolayısıyla erkek egemen toplumsal yaşam, görevini kötüye kullanarak ve şartları kendileri gibi olmayanların ya da ezilen cinsiyetin yanında yer alanların aleyhine çevirebilmektedir. Sonuç olarak bu tez, video oyunlarının toplumsal cinsiyet algısı üzerindeki etkisini göstermektedir.

## 6. BÖLÜM: KAYNAKÇA

Akıncı Çötök, N. (2015) Toplumsal Cinsiyet Rolü Dâhilinde Kadına Şiddet Olgusuna Karşı Kadın Algısı, International Journal of Social Sciences and Education Research Online, <http://dergipark.gov.tr/ijsser> Volume: 1(3).

Albet M. (2014) *Man vs Woman: An Exploration into the Different Psyches*, Smashwords Editions, Epub.

Arat, N. (1986) *Kadın Sorunu*, İstanbul: Say Yayınları

Baki, E. S. (2015) Kadınlik Algısı Üzerine Görsel Çözümlemeler, Ankara.

Başarır, F. & Sarı, M. (2015) Kadın Akademisyenlerin “Kadın Akademisyen Olma” ya İlişkin Algılarının Metaforlar Yoluyla İncelenmesi, *Journal of Higher Education and Science*.

Beauvoir, S. d. (1993) *Kadın İkinci Cins - Genç Kızlık Çağı* (Cilt 8). İstanbul: PayelYayınevi.

Beyazıt, U. & Mağden, D. (2015) Üniversitede Öğrenim Gören Erkek Öğrencilerde Aşırı Cinsiyet İdeolojisi Ve Babalık Rolü Algısı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Cilt/Volume VIII Sayı/Number 2, Sosyal Bilimler Dergisi/Journal of Social Sciences.

Butler, J. (2016) *Cinsiyet Belası Feminizm ve Kimliğin Altüst Edilmesi*, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Caldwell, C. (2009) *Reflection on the Revolution in Europe - Can Europe Be the Same with Different in It?* London: Penguin Books.

Carcedo, Carlos H. (2016) *Predisposition to be Homosexual*, E-pub.

Conway, D. (2000) *Serbest Piyasa Feminizmi*. Ankara: Liberte Yayınları.

Crawford, R. (1996) *Cape Poetry – Masculinity*, London: E-pub.

Cross, T. (2012) *The Economist: Video Games - All the World's Game*, The Economist: ABD.

Çimen, A. (2009) *Tarihi Değiştiren Kadınlar*. İstanbul: Timaş Yayınları.

Dietz, T. L. (1998) An Examination of Violence and Gender Role Portroyals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior, *Sex Roles*, Vol. 38, No. 516, *University of Central Florida*.

Ertan, C. (2010) Homofobi: İnternet Gazetelerinde Okuyucu Yorumlarındaki Eşcinsellere Yönelik Tutumlar Ve Söylemler, *Ethos: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, Sayı: 3 (2).

Gansmo, H. (2006) *Girls and Computing*, in *Encyclopedia of Gender and Information Technology*, 1st ed., E. Trauth, Ed. Hershey, PA: Idea Group.

Gencil-Bek, M. 2000, Medya ve Cinsiyetçilik. *KASAUM*, 6 - 15.

Goldman, E. (2006) *Dans Edemeyeceksem Bu Benim Devrimim Değildir*. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Göle, N. (1996) *The Forbidden Modern*. Michigan: University of Michigan.

Grüsser, S. M., Thalemann, R., Griffiths, M. D. (2007) Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression, Rapid Communication, *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 10, Number 2, © Mary Ann Liebert, Inc.

Healy, J. M. (1998) *Bağlantı Doğru Mu? Bilgisayarlar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor?*, Çeviren: Ahmet Gürsel, İstanbul: Boyner Holding Yayınları.

Ivory, J. D. (2006) Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games, Department of Communications Virginia Polytechnic Institute and State University, *Mass Communication & Society*, 9(1), 103–114, *Mass Communication & Society*.

Jenainati, C. (2014) *Feminizm Kadın Hakları Mücadelesini Anlamak İçin Çizgibilim*. İstanbul: NTV Yayınları.

Kan, D. (2012) Yeni Medya Aracı Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetin İnşası, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, Volume 2, Issue.

Kandiyoti, D. (2011) *Cariyeler, Bacılar, Yurttaşlar* (Cilt 3). İstanbul, Beyoğlu, Türkiye: Metis.

Kemal, O. (2007) *Tersine Dünya*. İstanbul: Everest Yayınları.

Kılıç, A. Z. (2013) *Ebeveynlerin Toplumsal Cinsiyet Algısı Ve Çocuk Yetiştirmeye Etkileri*, Araştırma Raporu.

Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D. & Ferguson, C. (2014) Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors, *Int J Ment Health Addiction*, Springer Science+Business Media New York.

Kraemer, R. (2011) *Being a Real Man – A Masculine Manifesto*, E-pub.

Martin, L. (2007) *Cadılığın Tarihi – Ortaçağ'da Bilge Kadının Katli*, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

McNamee, S. (1998), *Youth, Gender and Video Games: Power and Control in the Home*, London: Routledge.

Mungan, M. (2010), *Erkeklerin Hikayeleri*. İstanbul: Metis Yayınları.

Mercan, Z. & Tezel Şahin, F. (2017) Babalık Rolü ve Farklı Kültürlerde Babalık Rolü Algısı, *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi/International Journal of Early Childhood Education Studies*, Cilt: 2 Sayı: 2.

Notz, G. (2012) *Feminizm*. Ankara: Phoenix Yayınevi.

Penrose, R. (2004) *Bilgisayar ve Zeka*. Ankara: TÜBİTAK.

Pilcher, J., Whelehan, I. 2004, *50 Key Concepts in Gender Studies*, Sage.

Reed, E. (2012) *Kadının Evrimi Anaerkil Klandan Ataerkil Aileye I*. İstanbul: Payel Yayınları.

Reed, E. (2014) *Kadının Evrimi Anaerkil Klandan Ataerkil Aileye II*. İstanbul: Payel Yayınları.

Reed, T. (2014) *Digitized Lives*. New York: Routledge.

Rooij, A. J. V., Schoenmakers, T. V., Vermulst A. A., Regina J.J.M. van den Evinden, R. J. J. M. V. D., Mheen, D. V. D. M. (2010) Online Video Game Addiction: Identification Of Addicted Adolescent,

*Addiction Research Report*, IVO Addiction Research Institute, Rotterdam, the Netherlands, Behavioural Science Institute, University of Nijmegen, the Netherlands, Faculty of Social and Behavioral Sciences, Utrecht University, the Netherlands and Department of Public Health, Erasmus Medical Center, the Netherlands.

Rosenstiehl, A. *Meres*. Paris: Autrement.

Savcı, İ. 54-1, *Toplumsal Cinsiyet ve Teknoloji*, Ankara: Ankara Üniversitesi SBF Dergisi.

Solnit, R. (2014) *Bana Bilgiçlik Taslayan Adamlar*. İstanbul: Encore Yayınları.

Speedy Publishing (2011) *How Beauty is Defined By Ages*, E-pub.

Spermler, S. P. & Burkley, M. (2012) *SeX-Box: Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism*, *Psychology of Popular Media Culture*, American Psychological Association.

Wollstonecraft, M. (2012) *Kadın Haklarının Gerekçelenirilmesi (Cilt 2)*. (D. Hakyemez, Çev.) İstanbul, Topkapı, İstanbul: KültürYayımları.

Yalçın Irmak A. Erdoğan S. (2016) *Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış*, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2):128-37.

Yuval-Davis, N. (1998) *"Gender and Nation" in Robert L. Miller ed., Women Ethnicity and Nationalism: The Politics of Transition*. Florence :Routlage.

Zorlu, Y. (2016) *Medyadaki Şiddet ve Etkileri*, Kayseri: Erciyes Üniversitesi NWSA.

Zürher, E. J. (2010) *Modernleşen Türkiye'nin Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.

## 7. BÖLÜM: EKLER



### Ek 1: Toplumsal Cinsiyet Algısı Ölçeği

Aşağıda yer alan ifadelere ne derece katıldığınızı "Kesinlikle katılmıyorum", "Kısmen katılmıyorum", "Kararsızım", "Kısmen katılıyorum", "Kesinlikle katılıyorum" seçeneklerinden birini (x) işareti ile belirtiniz. Lütfen hiçbir soruyu cevapsız bırakmayınız.

		Tamamen katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1.	Evlilik, kadının çalışmasına engel olmaz.	( )	( )	( )	( )	( )
2.	Kadın sadece ailesinin ekonomik sıkıntısı varsa çalışmalıdır	( )	( )	( )	( )	( )
3.	Çalışan kadın da çocuklarına yeterince zaman ayırabilir.	( )	( )	( )	( )	( )
4.	Kadınlar anne olduktan sonra çalışmamalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
5.	Kadın siyasetçiler de başarılı olabilir.	( )	( )	( )	( )	( )
6.	Kadınlar evlendikten sonra çalışmamalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
7.	Çalışma hayatı kadının ev işlerini aksatmasına neden olmaz.	( )	( )	( )	( )	( )
8.	Çalışan bir kadın hayattan daha çok zevk alır.	( )	( )	( )	( )	( )
9.	Kadınlar erkekler tarafından her zaman korunmalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
10.	Kocasını izin vermiyorsa kadın çalışmamalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
11.	Kadınlar yönetici olabilir.	( )	( )	( )	( )	( )
12.	Çalışan bir kadın kazandığı geliri eşine vermelidir.	( )	( )	( )	( )	( )
13.	Çalışan bir kadın çocuklarına daha iyi anne olur.	( )	( )	( )	( )	( )
14.	Erkekler de çamaşır bulaşık gibi ev işlerini yapmalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )

		Tamamen katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
15.	Kocasız kadın sahipsiz eve benzer.	( )	( )	( )	( )	( )
16.	Bir ailenin gelirini erkekler sağlamalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
17.	Kadınlar kendi başına ticarethane gibi yerler (kafe, market, emlakçı gibi) açmamalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
18.	Kadınların birinci görevi ev işlerini üstlenmektir.	( )	( )	( )	( )	( )
19.	Bir kadın kocasından fazla para kazanmamalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
20.	Erkek her zaman evin reisi olmalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
21.	Toplumun liderliği genellikle erkeklerin elinde olmalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
22.	Kız çocuklarına da erkek çocuklar kadar özgürlük verilmelidir.	( )	( )	( )	( )	( )
23.	Bir kadın kendi haklarına sahip olabilmesi için gerekirse kocasına karşı çıkabilmelidir.	( )	( )	( )	( )	( )
24.	Kadın kocasından yaş olarak daha küçük olmalıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
25.	Ailedeki önemli kararları erkekler vermelidir.	( )	( )	( )	( )	( )

### Ek-Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?  
( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman
2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?  
( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman
3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?  
( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman
4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?  
( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman
5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?  
( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman
6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?  
( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman
7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?  
( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

## 1. DEMOGRAFİK VERİ FORMU

Demografik veri formu, arařtırmacının oyuncular hakkında sosyo-kültürel veriler elde edebilmesi için hazırlanmıřtır.

Bu anket formu, Üsküdar Üniversitesi, Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Bölümü bitirme teziminin bir parçası olarak hazırlanmıřtır. Arařtırmaya katılmanız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Katılmayı reddetme veya kendinizi rahatsız hissettiğinizde soruları yanıtlamama hakkına sahipsiniz. Arařtırmaya katılmayı kabul etmiř olsanız dahi istediğiniz zaman bırakabilirsiniz. Ankette isim veya isim yerine geçebilecek herhangi bir bilgi istenmemektedir. Arařtırmanın sađlıklı yürütülmesi için soruları eksiksiz ve samimiyetle yanıtladığınız önemlidir.

- 1) Yařınız  
a) 18-20      b)21-23      c)24-26      d)26 ve üstü
- 2) Cinsiyetiniz:  
a)Kadın      b)Erkek
- 3) Medeni Durumunuz:  
a)Evli      b)Bekar      c)Diđer (lütfen Belirtiniz).....
- 4) Eđitim Seviyeniz:  
a)Üniversite      b)Yüksek Lisans c)Doktora
- 5) Aylık Gelir Düzeyiniz:  
a) 0-1000      b)1000-2000      c) 2000-...
- 6) Video Oyunu Oynuyor Musunuz?  
a)Evet      b)Hayır
- 7) Kaç Yařınızdan Beri Oyun Oynuyorsunuz?  
a) 1 yıldan az      b)1-10 yıl      c)10 yıldan fazla
- 8) Genelde Ne Tarz Oyunlar Oynuyorsunuz?  
a)Savař      b)Strateji      c)Simülasyon      d)Platform      e)Aksiyon  
f)Diđer(Lütfen belirtiniz).....

9) Günde Kaç Saat Oynuyorsunuz?

a)1 saatten az    b)1-3 saat    c)3-5 saat    d)5 ve üstü

10) En Çok Hangi Video Oyununu Oynuyorsunuz?

(Lütfen belirtiniz).....

## 8. BÖLÜM: ÖZGEÇMİŞ



**Fadime Aydoğan**

Psikolog

#### İletişim Bilgileri

E-Posta : [ffatosaydi@gmail.com](mailto:ffatosaydi@gmail.com)  
Adres Bilgileri : Türkiye - Mardin - Kızıltepe - Kızıltepe  
Cep Telefonu : 90 (541) 471 89 56

#### Kişisel Bilgiler

Toplam Tecrübe : 3 Yıl  
Çalışma Durumu : Çalışıyorum  
Eğitim Durumu : Yüksek Lisans (Öğrenci)  
Medeni Durumu : Bekar  
Uyruk : Türkiye Cumhuriyeti  
Doğum Tarihi : 05.11.1992  
Doğum Yeri : Türkiye - Mardin  
Sürücü Belgesi : Yok

#### İş Deneyimleri

##### İş Deneyimleri

###### **Psikolog**

İl Mili Eğitim Müdürlüğü

11.2017-... (3 ay) Mardin - Türkiye Tam Zamanlı

###### **Stajyer Psikolog**

Niistanbul Nöropsikiyatri Hastanesi

10.2017-11.2017 (1 ay)

Klinik psikolog saha alanında çalışma deneyimi elde etmek.

###### **Psikolog**

Bağcılar Belediyesi Engelliler Sarayı

01.2017-08.2017 (7 ay) İstanbul(Avr.) - Türkiye Tam Zamanlı

**Psikolog**

Kekemelodi Konuşma Merkezi

10.2015-... (1 y), 4 ay) İstanbul(Avr.) - Türkiye Tam Zamanlı

**Psikolog**

Eyüp Belediyesi

09.2016-01.2017 (6 ay) İstanbul(Avr.) - Türkiye Tam Zamanlı

**Stajyer Psikolog**

Güthane Askeri Tıp Akademisi Komutanlığı Askeri Tıp Fakültesi Dekanlığı ve Eğitim Hastanesi

09.2014-03.2014 (1 ay) Ankara - Türkiye Stajyer

Yetişkin polikliniği, Yatan hasta günlük kontrol servisleri, Alkol, madde ve tütün bağımlılığı Tedavi birimleri, Anestezi EKT birimi içerisinde gözlem yapma imkanı bulup görev alındı.

MMPI,WISC,WAIS,Stanford-Bine gibi test uygulamalarında görev alındı.

**Stajyer Psikolog**

Özel Öz Şifa Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi

01.2014-02.2014 (1 ay) Mardin - Türkiye Stajyer

**Stajyer Psikolog**

Sosyal Yaşamı Güçlendirme Derneği

02.2013-06.2013 (4 ay) Ankara - Türkiye Özürlü

**Stajyer Psikolog**

Bireysel Birikim Rehabilitasyon Merkezi

02.2013-06.2013 (4 ay) Ankara - Türkiye Özürlü

**Eğitim Bilgileri**

**Üniversite (Yüksek Lisans)**  
10.2015-02.2018

**Üsküdar Üniversitesi - (Örgün Öğretim)**  
Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji  
(Türkçe)

**Üniversite (Lisans)**  
08.2010-06.2015

**Atılım Üniversitesi - (Örgün Öğretim)**  
Fen-Edebiyat Fakültesi, Psikoloji (İngilizce)

2,49/4



Lise Özel Safiye Beşir Atak Koleji  
06.2010 Türkçe - Matematik

#### Yabancı Dil

	Okuma	Yazma	Konuşma
İngilizce	İyi	İyi	Orta

#### Yetkinlikler

**Bilgisayar Bilgileri** SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)  
Microsoft Office Programs

#### Sertifika Bilgileri

**Konuşma Bozuklukları Eğitimi**  
Beyaz Sanat - 10.2016

**Allo Danışmanlığı**  
Hasan Kalyoncu Üniversitesi - 08.2015

**Bilişsel Davranışsal Terapi**  
Bilişsel Davranışsal Terapi Derneği - 06.2015  
M.Hakan Türkçapar.

**Başarıyı Paylaşım Programı**  
Atılım Üniversitesi - 09.2014

Atılım Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji bölümü 2013-2014 eğitim ve öğretim döneminde Prof. Dr. Umur Talaslı'nın yapmakta olduğu araştırma ve çalışmalarında kendisine yardım edip, çalışmalara katkı sağlayarak bu belgeyi kazanmaya hak kazanmıştır.

**Cinsel Terapi**  
Cinsellik Araştırmaları Derneği- 'ÇİDER' - 03.2014

Terapi eğitimi cinsellik, cinsel işlev bozuklukları ve tedavileri konusunda 64 saatlik teorik ders içermektedir.

#### Seminerler ve Kurslar

**Uzmanla Buluşma Etkinlikleri**  
Çocuk İstismarı ve İhtimali Önleme Derneği - 12.11.2014-07.01.2015(24 Saat)

**Suç ve Suçlu Psikolojisi Sempozyumu**  
Atılım Üniversitesi - 11.12.2014-11.12.2014(8 Saat)

**16.Ulusal Psikoloji Öğrencileri Kongresi**  
19 Mayıs Üniversitesi - 24.06.2014-27.06.2014(28 Saat)

Hazırlanmış olan Müzik Ritminin Görsel Motor Algısı Üzerindeki Etkisini İnceleyen araştırma konusu kongreye kabul edilmiştir

**Çocuklarla Görüşme ve Değerlendirme**

Psikolojik Hizmetler Enstitüsü - 27.04.2014-27.04.2014(8 Saat)

Eğitim çocuklar ile ilgili yapılan ilk görüşmelerde çocukların kendileri ile ve aileleriyle nasıl görüşmemiz gerektiği ve devam eden süreçte yapılması gerekenler ve kullanılması gereken testlerde ilgili bilgileri içermektedir.

**n-ETKİNLİK**

Atılım Üniversitesi - 07.03.2014-07.03.2014(8 Saat)

**18.Ulusal Psikoloji Öğrencileri Kongresi**

İzmir Ekonomi Üniversitesi - 06.07.2013-09.07.2013(24 Saat)

Hazırlanmış olan Değerler Öncelikleri ile Marka Tutumları Arasındaki İlişkinin incelendiği araştırma konusu kongrede sunulmuştur.

**İş Yaşamında Motivasyon Yönetimi**

Educon - 14.12.2011-14.12.2011(8 Saat)