



Oyuncu kızlar ve oyuncu delikanlılar

Bilgisayar oyunları ve cinsiyet konusu

12-16 YAŞ GRUBU EBEVEYNLERİ İÇİN
BİLGİSAYAR OYUNLARI HAKKINDA BİLGİLER

**GAME
LIFE**



AİLELER İÇİN TİPİK BİR DURUM

Bir delikanlı annesi ile bilgisayar oyunları konusunda tartışmaktadır:

Anne: “Bilgisayar oyunlarında kadınların neden teşhir edici giyindiğini ve tahrik edici görünümüne sahip olduklarını söyler misin?”

Delikanlı: “Sorunu soruyla yanıtlayayım: Neden öyle olmasınlar ki? Harika değil mi?”

Anne: “Kadınlar yalnızca dış görünüşüne indirgenmekte. Bu tamamen cinsiyetçi bir yaklaşım!”

ÇOĞU EBEVEYN BU KONUDA NE DÜŞÜNÜYOR?

Kişisel bilgisayar, oyun konsolu yada akıllı telefon fark etmeksizin, bilgisayar oyunlarında basmakalıp yaklaşımlar yaygındır.

Delikanlılar kahraman, kızlar da kurtarılacak olan prenseslerdir.

Bununla birlikte de çeşitli görev ve roller başlar. Gerçek dünya ve cinsiyet eşitliği ise bundan farklıdır. Eğitimde çoğu ebeveynin amacı, bu basmakalıp yaklaşımları aşmaktır. Bir yandan cinsiyetçi yaklaşım ve kadının bir şehvet nesnesi olarak gösterilmesi ile mücadele etmeye çalışırken, diğer yandan bilgisayar oyunları bu algıları derinleştirmektedir. Bu şekilde de tam olarak ebeveynlerin bu tür eğitim ideallerini bozmaya çalışmaktadırlar. Bu gibi oyunların eğitim üzerindeki etkisi de küçümsenmemektedir, ancak gençlerin bu zararlı etkilerden korunması ve değerlerini kaybetmemeleri gerekir.

ÇOĞU GENÇ BU KONUDA NE DÜŞÜNÜYOR?

Sanal bir dünyada bir kurgu karakteriyle uzun saatler geçirilecekse, bu karakterin tabi ki iyi görünmesi gerekir. Görüntüsü insanın hoşuna gitmeyen bir karakteri ile neden bolca zaman geçirilsin ki? Buna uygun olarak da oyuncular tabi ki, karakterlerinin dış görünüşlerinin düzenlenebildiği bilgisayar oyunlarında, karakterin kendi güzellik beklentilerini karşılamalarına dikkat ederler.



Bilgisayar oyunları ve “İletişim riskleri” konusunda daha fazla bilgiye www.games.jff.de adresinden ulaşabilirsiniz.

PEKİ KONU NE?

Oyunlardaki cinsiyet resimleri ve rolleri: Bilgisayar oyunlarındaki cinsiyet ve rol görüntülerinin gösterimi genellikle toplumdaki güncel güzellik ideallerini yansıtır veya bunları fazlasıyla aşar. Bu durum oynayanların dış görünüşlerini kendilerinin büyük oranda serbestçe belirledikleri oyun karakterleri için de geçerlidir. Ancak bu durum genelli yalnızca oyun karakterlerinin dış görünüşü ile ilgilidir. Örneğin birbirleri ile savaşıma gücü gibi yetenekleri bakımından ise kadın ve erkek oyun karakterleri genellikle aynı güçtedir. Kalıplaşmış yaklaşımlar birçok bilgisayar oyununun hikayesinde ve sosyal rollerin görselleştirilmesinde yer bulmaktadır. Erkek karakterler iddialı ve kahramanca iken, kadın karakterlere genellikle korunacak ve desteklenecek nesne rolü kalmaktadır.

Oynayan kişinin kişiliği ile rol arasındaki farkı: Online oyunlarda diğer oyuncu kişilerin cinsiyeti bilinmek zorunda değildir. Ancak bir erkek veya bir kız ile oynamaları oyuncular için önemli olabilir. Kızlar burada oyun becerilerinin cinsiyetleri nedeniyle küçümsenmeleri tecrübesini sıklıkla edinmektedirler. Ayrıca sık sık kadın düşmanlığı, cinsiyetçi ve homofobik aşağılamalar gibi nefret söylemleri ile karşılaşmaktadır.

Gençlerin kişilik gelişimi: Gelişim fizyolojisi yönünden gençlik döneminin amacı kendi kişiliğini geliştirmek, yani soruyu kendisi için cevaplamaktır. “Ben kimim?” süreci denemek için geniş alan gerektirir. Bilgisayar oyunları burada geniş bir oyun sahası sunar: Oyuncular bir karaktere girebilir, yeni bir rolü deneyebilir ve bu sırada da çevrenin bu role olan tepkisini sınayabilir. Böylece delikanlı erkeklerin bazen bir kadını oynamaları ve tersi olarak da kızların bir erkeği oynamaları mümkündür.

Deney alanları: Bu aşamada bilgisayar oyunu karakterleri tabi ki oyuncuların gözünde önemli bir yere sahiptirler. Delikanlı için artık oyunun kendisi önemli olmayıp, bunun yerine bir defalığına tamamen farklı bir role girmek önemlidir. Oyun karakterleri ile çok zaman geçirilmektedir ve bunlar da kimlik potansiyeli sunmaktadır. Ancak gençler oyunlarda üstlendikleri rolleri birebir günlük hayata aktarmazlar. Daha çok rolleri deneyebilmeleri önemlidir. Bu deneyler ne kadar çeşitli ise, gençler için de o kadar geniş öğrenme tecrübeleri oluşur.

Oyun sektöründeki cinsiyet farklılıkları: Farklar sadece oyunların kendileri ile sınırlı değil. Bir yandan oyun sektörü ve bir çok diğer teknik sektörlerdeki iş dünyasının bir kısmı güçlük erkek egemenliği altındadır. Kızlar ve genç kadınlar diğer yandan E-sporları ve canlı akışlar alanında da sıklıkla cinsiyetleri nedeniyle küçümsenmeyi tecrübe etmektedirler. Ancak dijital oyun kültürü bütününde, tüm insanlar için daha açık ve kapsayıcı olması durumunda yararlanmaktadır, bu nedenle de burada da hak eşitliliği güçlendirilmektedir.

NE YAPILABİLİR?

Rol beklentileri araştırılıp geliştirilebilir: Rol kalıpları (yani tipik kadın veya tipik erkek rolü) yalnızca bilgisayar oyunlarında bulunmayıp birçok yerde de karşımıza çıkmaktadır: Filmlerden, televizyondan aile, okul, iş ya da siyasetteki günlük yaşama kadar birçok yerde kalıplar kasıtlı veya bazen de kasıtsız olarak yaşatılmaktadır. Bilgisayar oyunlarındaki cinsiyet görselleştirmelerini ve rol deneme olanaklarını, çocuklarınız ile bu konu hakkında konuşabilme imkanı olarak değerlendirin. Oyunlarda tercih edilen karakterler başlangıç noktası olarak uygundur. Örneğin aşağıdaki konuları çocuğunuz ile görüşebilirsiniz:



Bu karakteri neden seçtin? Bu karakterin tam olarak neyini beğeniyorsun?



Bu karakterin güçlü tarafı ne? Bu güçlü yönleri cinsiyetinden mi kaynaklanıyor?



Bir erkek veya kadın karakteri ile oynamak senin için önemli mi?

Oyun arkadaşlarından saygı görme: Ancak bu ilk adım ile bırakmayın! Çocuğnuzu diğer rolleri deneme ve ilgili olanak ve sınırları sinama konusunda cesaretlendirin. Gençleri diğer oyunculara karşı adil davranma konusunda ve kadın düşmanı, cinsiyetçi veya homofobik aşağılamalar gibi nefret söylemlerine karşı güçlendirme konusunda da cesaretlendirin.

BAĞLANTI ÖNERİSİ

Oyun oynama ve nefret söylemleri

Amadeu Antonio Vakfı'nın broşürü, özellikle de cinsiyet konusunda, nefret söyleminin çeşitli yönleri ve internetteki dürüst davranışlar hakkında aydınlatmaktadır.

www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/gaming-internet-1.pdf



Bilgisayar oyunları ve “**Oyun Oynama Hakkı**” konusunda daha fazla bilgiye www.games.jff.de adresinden ulaşabilirsiniz.

DIĞER KONULAR HAKKINDAKİ BROŞÜRLER

Bana nickini söyle, sana kim olduğunu söyleyeyim!

Bilgisayar oyunları ve veri konusu

Para Para Para!

Bilgisayar oyunları ve para konusu

Oyuncu kızlar ve oyuncu delikanlılar

Bilgisayar oyunları ve cinsiyet konusu

Tam alnının ortasından!

Bilgisayar oyunları ve şiddet konusu

Kurban sensin!

Bilgisayar oyunları ve iletişim riskleri

Oyun çağının yıldızları

Bilgisayar oyunları ve medya kültürü

Hadi oynayalım!

Bilgisayar oyunları ve oynama hakkı

Kapat şunu artık!

Bilgisayar oyunları ve zaman konusu

games.jff.de adresinden ücretsiz indirilebilir.

Editör kadrosu: Susanne Eggert, Klaus Lutz, Sina Stecher'in işbirliğinde Dominik Neumann, Michael Gurt, Sebastian Ring

Görüntü: Sylvia Neuner (www.sylvianeuner.de)

İletişim: JFF – Institut für Medienpädagogik
[Medya Eğitimi Enstitüsü]

Arnulfstr. 205 / 80634 Münih / +49 89 68 989 0 / jff@jff.de

Bilgisayar oyunları konusundaki Game Life ebeveyn bilgilendirme broşürleri, JFF Medya Eğitimi Enstitüsü ve Parabol Medya Merkezi tarafından, Baviera Eyaleti, Aile, İş ve Sosyal İşler Eyalet Bakanlığı'nın talimatı üzerine hazırlanmışlardır.