

# #1ReasonWhy: Game Communities and the Invisible Woman

Bridget Blodgett & Anastasia Salter  
University of Baltimore

#1ReasonWhy there aren't many women  
game creators...

Çok fazla kadın oyun tasarımcısının  
olmamasının nedenlerinden biri...

# ARKAPLAN

- ▶ Popüler kùltürün sürdürmekte olduđu gamer imajı: Genç beyaz erkek, sosyal açıdan beceriksiz.
- ▶ Oyun gazetecisi Leigh Alexander'a göre oyun sektörü deđişiklikten kaçıyor ve oyunculara yenilik sunma riskini göze almıyor. Oyuncunun kendini güçlü hissettiđi alana müdahale etmemek için her şey yapılıyor.
- ▶ İnsanlar da oyunculđu bir kimlik olarak benimsedikleri ve güçlü oldukları bu alanı kaybetmemek için bir şeylerin deđişmesini istemiyor.

# ARKAPLAN

- ▶ STEM alanlarında çalışan kadınların oranı  $\frac{1}{4}$ 'ten az.
- ▶ Başka alanlarda çalışan kadınlara göre maaşları %33 daha fazla.
- ▶ Oyuncuların %42'si kadın.
- ▶ 2012'de yapılan bir araştırmaya göre:



# Leaky Pipeline

- ▶ Leaky Pipeline (sızdıran boru hattı) teorisine göre STEM alanlarındaki eğitim sürecinde kadınlar yok oluyor. Eğitimi tamamlayıp sektöre atılanlar ise iş yerlerinde düşmanca tavırlarla ve zorluklarla karşılaşılıyorlar.
- ▶ EA Games'ten Gabrielle Toledano: «Sorun cinsiyetçilik değil, sorun yeterince kalifiye kadın bulunmaması.»
- ▶ Oyun sektörünün gücünü ve kendi standartlarını dayatmasını inkar eden bir bakış açısı.

# ARKAPLAN

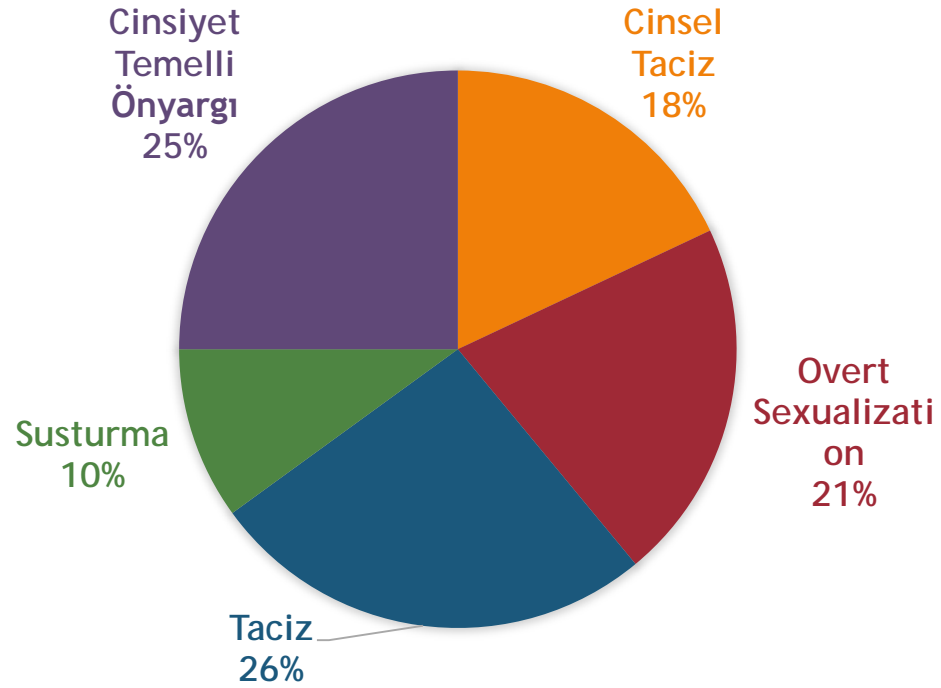
- ▶ Oyun grupları üzerine yapılan çalışmalarda oyun sektörünün ve popüler kültürün kadın oyun gruplarını sürekli olarak majinalleştirdiği gözlemlenmiş.
- ▶ Oyunlar etrafında dönen konuşmalar ise hem kadınlığa hem de feminizme düşman nitelikte.
- ▶ Örneğin World of Warcraft forumlarında yapılan incelemelerde, sürekli olarak feminizme karşı tehdit niteliği taşıyan konuşmalar olduğu sonucuna varılmış.
- ▶ Hypersexualization'ın oyun satışlarını önemli ölçüde arttırdığı, oyundaki ana karakterin kadın olmasının ise satışları büyük oranda düşürdüğü belirtilmiş.

# YÖNTEM

- ▶ Çalışmada, cinsiyete dayalı düşmanlığı analiz etmek için «Case Study» metodu kullanılmış.
- ▶ 26-30 Kasım 2012 tarihleri arasında Twitter Archive Google Spreadsheet (TAGS) şablonu kullanılarak 7.780 tweet toplanmış.
- ▶ Bu tweetlere gelen 1.178 cevap ve 4.450 retweet de incelenmiş.
- ▶ Elde edilen veriyi kodlamak için tümevarımsal bir yaklaşım kullanılmış.

# YÖNTEM

- Veri seti oyun geliştirme sektöründe kadınlara karşı davranış biçimlerini gösteren temalar oluşturacak şekilde **Open Coding** yöntemi ile kodlanmış.





# TARTIŞMA

- ▶ Çalışma sonunda kadınların oyun sektöründe ve bunla ilgili işlerde yaşadıkları **sistemik cinsiyetçilik** olarak tanımlanmış.
- ▶ Kadınların sektöre etkilerinin başkalarının davranışları yüzünden gözardı edilmesi, **geliştirme topluluklarında yetersiz temsilden ürettiği medyada zayıf temsile**, sonrasında ise bu **ürünün tüketicisi olan toplum tarafından zarar görmeye** uzanan bir kısır döngüye sebep oluyor.
- ▶ En sık gelen çözüm önerisi: «Kadınlar kendi oyunlarını yapsın»
- ▶ Esas çözüm: STEM alanlarında kadınları erken yaşta teşvik edecek imkanlar, mentorluk ve kariyer fırsatları sunulması.

# TARTIŞMA

- ▶ Veriler gösteriyor ki, mesele ilgi ya da yetenek eksikliği değil. Bu durumun nedeni kadınların çocukluktan, gençliğe ve yetişkinliğe oyun topluluklarıyla ve sektörle etkileşimlerinde hep negatif deneyimler yaşamaları.

# SONUÇ

- ▶ #1ReasonWhy konuşmaları, oyun geliştirme sektöründe kadınlara karşı önemli bir bir düşmanlık olduğunu göstermiş. Buna maruz kalan kadınların çoğu ise durumu gündeme getirecek pozisyona sahip değil.
- ▶ Hashtag kullanılarak yapılan konuşmalar topluma yöneltilen esas soruya cevap verememiş, fakat sorunun çözümüne yönelik yol alınmasını sağlamış: **Çözüm oyun sektörünün kadınlara daha çekici gelmesini sağlamak değil, kadınların sektörde karşılaştıkları ortamın sosyo-kültürel yapısını sorgulamak.**
- ▶ Bunun, daha geniş çaplı olarak STEM alanlarında da kadın katılımcı sayısını arttıracakı belirtilmiş. Çünkü araştırmalarda video oyunlarının öğrencilerin STEM alanlarına olan ilgilerini arttırdığı ve bu ilgiyi sürekli kıldığı belirlenmiş.

# SONUÇ

Sonuç olarak;

- ▶ Bu araştırma Leaky Pipeline teorisine yeni bir yaklaşım getirmiştir.
- ▶ Oyun sektörünün kendi belirli kimliğini sürdürdüğü ve bu durumda diğer kimlikleri birer tehdit olarak gördüğü sonucuna varılmıştır.
- ▶ Kadınların STEM alanlarına yönelmesi için çalışan kuruluşlar var, bunlar ilgiyi büyük ölçüde arttırıyor. Fakat kadınlar sektörde çalışmaya başlayıp ayrımcılığa maruz kalınca bu ilgi yok oluyor.

# ANAHTAR SORULAR

- ▶ Twitter gibi sosyal medya siteleri üzerinden yapılan arařtırmalarda verilerin gvenilirliđi nasıl kesin olarak anlaşılabilir?
- ▶ Oyun oynayan kadın oranının yüksek olmasına rağmen, oyun topluluklarında ve forumlarda kadınlığa ve feminizme yönelik nefretin nedeni nedir?
- ▶ Böyle bir arařtırmada sorunun en temeline inerek toplumsal cinsiyet rollerini sorgulamak gerekir miydi?