

Bağımsız dijital oyunlarda annenin temsili

Representation of mothers in independent digital games

Zeynep Burcu Kaya Alban 

Doktora Öğr., İstinye Üniversitesi İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İstinye Üniversitesi, Türkiye
Yarı Zamanlı Öğr. Gör., Bahçeşehir Üniversitesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, Türkiye., Türkiye, e-mail: zeynepburcukaya@gmail.com

Öz

Bu çalışmanın amacı, bağımsız dijital oyunların anne rollerini nasıl sunduğunu, cinsiyet tek tipleştirilmesi açısından incelemektir. Bu amaçla, ilk önce toplumsal cinsiyet rolleri ve anne temsiline, ardından Rogue benzeri oyunlar özelinde dijital oyun tasarımının öğeleri ve anlatı ile oynanış ilişkisinden bahsedilecek, son olarak da elde edilen örneklem üzerinden bağımsız dijital oyunlarda cinsiyet rolleri ve tek tipleştirmeleri analiz edilecektir. Rogue-benzeri oyunlar, 1980 tarihli Rogue isimli oyuna benzer mekanikler sunan dijital oyunlardır. Rogue, sıra tabanlı, kalıcı ölüm, prosedüral oluşturulan zindanları keşfetmeye dayalı, ASCII tabanlı bir rol yapma oyunudur. Rogue'un özgün mekaniklerinden ilham alan, bu özelliklerin birkaçını taşıyan oyunlar rogue-benzeri (Roguelike) veya Rogue-andıran (Roguelite) olarak ifade edilir. Bu oyun türünün tipik mekanikleri, son dönemde bağımsız oyun geliştiricileri arasında popüler oyun tasarımı öğeleri haline gelmiştir. Kendine özgü anlatı ve oynanış ilişkisi ve bu türe doğan yaygın ilgi sebebiyle örneklem olarak 2013-2023 yılları arasında yayımlanan rogue-benzeri oyunlar arasından anlamlı bir anne temsili bulunan oyunlar seçilerek oynanış ve anlatı yönünden nitel içerik analizine tabi tutulmuştur. Örneklemi oluşturan dijital oyunlar, rogue-benzeri türünde olan ve anne temsili içeren Hades (2020), Children of Morta (2019), The Binding of Isaac: Rebirth (2014) isimli 3 oyundur. Bu 3 oyun; anne karakterinin anlatıdaki rolü, anne ve oynanabilir karakterin anlatsal ilişkisi ve anne karakterinin oynanabilirliği üzerinden incelenmiştir. Çalışmanın bulguları; bağımsız dijital oyunlarda itaatkâr anne (Children of Morta), canavar anne (The Binding of Isaac), kayıp anne (Hades) şeklinde farklı temsillerin yer aldığını ortaya koymuştur. Bu da bağımsız dijital oyunlarda annenin temsiline toplumsal cinsiyet rollerine dair tek tipleştirme görülse de birbirinden çok farklı temsiller olduğuna işaret etmektedir.

Anahtar kelimeler: Toplumsal cinsiyet, Dijital oyunlar, Anne temsili, Oyun tasarımı, Roguelike oyunlar

Citation/Atf: KAYA ALPAN Z. B. (2024). Bağımsız dijital oyunlarda annenin temsili. *Journal of Arts*. 7(1): 29-42, DOI: 10.31566/arts.2248

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Zeynep Burcu Kaya Alban
E-mail: zeynepburcukaya@gmail.com



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

The purpose of this study is to examine how independent digital games portray maternal roles in terms of gender stereotyping. To achieve this, firstly gender roles and maternal representation will be discussed, followed by elements of digital game design and their relationship to narrative and gameplay, with a specific focus on Roguelike games. Finally, gender roles and stereotypes in independent digital games will be analyzed using a sample obtained from the period between 2013 and 2023. Roguelike games are digital games that offer mechanics similar to the 1980 game "Rogue." Rogue is a turn-based, procedurally generated dungeon exploration game with ASCII graphics and permadeath mechanics. Games that draw inspiration from Rogue's unique mechanics and incorporate some of these features are referred to as Roguelike or Roguelite games. The typical mechanics of this game genre have become popular game design elements among independent game developers in recent years. Due to the genre's distinctive narrative and gameplay relationship and the widespread interest it has generated, a qualitative content analysis on games that feature meaningful maternal representation from a sample of Roguelike games published between 2013 and 2023 has been conducted. The sample consists of three digital games that belong to the Roguelike genre and feature maternal representation: Hades (2020), Children of Morta (2019), and The Binding of Isaac: Rebirth (2014). These three games were examined with a focus on the role of the maternal character in the narrative, the narrative relationship between the mother and the playable character, and the playability of the maternal character. The findings of the study reveal that there are different representations of mothers in independent digital games, including the obedient mother (Children of Morta), the monster mother (The Binding of Isaac), and the lost mother (Hades). This suggests that while there may be gender stereotyping in the representation of mothers in independent digital games, there is a wide variety of representations among indie games.

Keywords: Gender, Digital games, Maternal representation, Game design, Roguelike games.

1. GİRİŞ

2020'li yıllarda dijital oyunlar, kültürel endüstrisinin önemli parçası haline gelmiştir. Hem anaakım geliştiriciler hem de bağımsız geliştiricilerin oyunları çok geniş ve çeşitli bir oyuncu kitlesi tarafından oynanmaktadır. Bağımsız geliştiricilerin kendi yayınladıkları veya yayıncılardan gelen talepler doğrultusunda geliştirdikleri oyunlarla, anaakım oyun şirketlerinin yayınladığı oyunlar arasında şirket yapısı, geliştirdikleri oyun türleri, oyunun içeriği ve oyunun temsil ettiği gruplar gibi açılardan farklılaşma olduğu söylenebilir. Bu durum toplumsal cinsiyet temsiliyetine de yansımaktadır.

Bağımsız oyunlarla toplumsal cinsiyet anlamında anaakıma göre daha geniş bir temsil alanı sağlandığı ve daha az kalıp yargı kullanılabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmanın amacı, The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Children of Morta (2019) ve Hades (2020) örnekleri üzerinden, bağımsız oyunların temsil açısından çeşitlilik gösterip göstermediğini incelemektir. Bu amaçla, bu oyunlardaki anne karakterinin nasıl temsil edildiği, bu temsilin

çeşitlilik gösterip göstermediği incelenecektir.

Düşünür Wittgenstein'in (1953) aile benzerliği teorisine getirdiği açıklamadan anlaşılacağı üzere oyun kavramını tanımlamak oldukça zordur. Bu açıklamada Wittgenstein, dillerin birbirine benzerliği ve aile üyelerinin birbirine benzerliği arasında bağ kurar. Oyunlardan örnek vererek, oyunların bir ailenin farklı üyeleri gibi benzerlikler taşıdığını ifade eder. Oyunlar arasındaki benzerlikleri, bir ailenin üyeleri arasındaki benzerlikler üzerinden kurmuştur: "Bu benzerlikleri karakterize etmek için 'aile benzerlikleri'nden daha iyi bir ifade düşünemiyorum. Bir ailenin üyeleri arasındaki çeşitli benzerlikler: yapı, özellikler, göz rengi, yürüyüş, mizaç, vb. aynı şekilde örtüşür ve çaprazlanır. Ve şunu söyleyebilirim: 'oyunlar' bir aile oluşturur" (Wittgenstein, §67, 1953).

Bu benzerlikler bazen genel hatlardaki benzerlikler, bazense detaydaki benzerlikler şeklinde görülür. Bir ailenin iki üyesi birbirine saç rengi olarak da benzeyebilir, gülüş şekli olarak da. Oyunun alt kolu olarak dijital oyunlar da, oyunlar gibi birbirlerinden çok farklı özellikler gösterir. Oyun analizi de bu sebeple kendine

özgü zorluklar içerir (Daneels vd, 2022). Dijital oyun tasarımı sürecini basitçe tanımlamak, dijital oyunları tek bir kategoriye yerleştirerek incelemek zordur. Aceleci bir yaklaşım, eksik hatta yanlış sonuçlara yönlendirebilir.

Bu çalışmada kullanılan ana yaklaşım, dijital oyunların ortaya çıkış şeklinin, oyunun tasarımının şekillenmesinde önemli rol oynadığı varsayımı üzerinden kurulmuştur. Dijital oyun denilen bu "aileyi" incelemek istediğimizde, ortaya çıkış hikayesini dinlemek önemli olacaktır.

2. BAĞIMSIZ DİJİTAL OYUNLAR

2020'li yıllara gelindiğinde, artık dijital oyunlar kültürel endüstrinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Hem ana akım geliştiriciler hem de bağımsız geliştiricilerin oyunları çok geniş ve çeşitli bir oyuncu kitlesi tarafından oynanmaktadır. Ancak bağımsız oyunlar ve ana akım oyunlar arasında gözlemlenebilir farklar bulunmaktadır. Egemen endüstri ile karşılaştırıldığında, bağımsız oyun geliştirme altkültürü oyun prodüksiyonu ve tüketimi için daha eşitlikçi bir model sunabilir (Higgins, 2015). Oyunların ortaya çıkış şekli, onların tasarımının şekillenmesinde önemli rol oynar. Buna bağlı olarak bağımsız oyunlar takım kompozisyonu, cinsiyet temsili ve oyun tasarımı dahil olmak üzere çeşitli yönlerden anaakım oyunlardan farklılaşır. Bu farkların bir kısmından ve toplumsal cinsiyet gibi temsillere olası etkisinden bahsedilecektir.

Bağımsız geliştiricilerin oyunları, şirketin yapısı, geliştirdikleri oyun türleri, oyunun içeriği ve temsil ettiği gruplar bakımından ana akım oyun şirketlerinin yayınladığı oyunlardan farklılaşır. Bu farklılıklar, araştırma kapsamında ekip yapısı, farklı oyun türleri ve içerikleri ve oyuncu katılımlı tasarım olmak üzere üç başlık altında kategorize edilmiştir. Bu farklılıklar ve doğurduğu sonuçlar sayesinde bağımsız oyunlar, ana akım oyunlara kıyasla daha çeşitli ve kapsayıcı temsiller sergileme potansiyeline sahiptir.

Ancak bağımsız oyunlar ve bağımsız oyun kültürü, kapsayıcı (inclusive) olmak zorunda değildir. Nitekim Fisher ve Harvey'in (2013) Toronto'da ilk oyunlarını geliştiren kadınlara

yönelik hizmet veren kuluçka merkezi ile ilgili yaptığı çalışmaları göstermektedir ki, bağımsız oyun kültürü, ana akım oyun kültürünü aynalayarak kadınların katılımını engelleyebilir.

2.1. Ekip Yapısı

Bağımsız oyunların ufak, esnek, düşük bütçeli yapısı kendine özgü avantaj ve potansiyeller içerebilir. Bağımsız oyunlar genellikle daha küçük ekipler tarafından geliştirilir, hatta bazen tek bir kişiden veya küçük bir grup tutkulu kişiden oluşur. Bu ekip yapısı, karar verme süreçleri kolaylaştırıldığı ve büyük anaakım oyun stüdyolarına kıyasla daha az hiyerarşiye sahip olduğu için daha fazla yaratıcı özgürlük ve esneklik sağlayabilir.

Bağımsız oyunların nispeten küçük ekip yapısı, iş birliği kültürünü teşvik ederek daha yenilikçi ve çeşitli oyun deneyimlerine yol açabilir. Daha az hiyerarşik yapıyla, bağımsız geliştiriciler alışılmadık fikirleri keşfetme ve risk alma özgürlüğüne sahip olabilir, bu da sınırları zorlayan ve yeni bakış açıları sunan oyunlarla sonuçlanabilir.

Ekip içindeki cinsiyet dağılımı çıkan ürünü etkileyebilir. Bağımsız oyun stüdyosunda, ana akım bir oyuna kıyasla daha geniş bir yelpaze temsil edilebileceği gibi, oyun endüstrisinin geneline hakim olan erkek egemen yapı da sürdürülebilir (Fisher ve Harvey, 2013,).

2.2. Farklı Oyun Türleri Ve İçerikler

Daha küçük ekip boyutu, bağımsız geliştiricilerin ilginç fikirlerle denemeler yapmasına, yaratıcı riskler almasına ve kitlesel çekiciliğe odaklanan ana akım stüdyolar tarafından göz ardı edilebilecek niş türleri veya oyun mekaniklerini keşfetmesine olanak tanıyabilir.

Farklı türlerdeki 6 farklı ana akım oyunda kadın ve erkek temsili ve toplumsal cinsiyet işaretlerini inceleyen Onay ve Kıyhoğlu (2021), bu oyunlarda kadınların pasif ve güçsüz, erkeklerinse aktif ve güçlü şekilde temsil edildiğini, kadın bedeninin bir cinsel obje gibi temsil edilerek metalaştırıldığını ortaya koymuşlardır. Ana karakterleri kadın olan 3 bağımsız oyunu ele alan bir çalışmanın ortaya koyduğu üzere; bağımsız oyunlar erkek-

egemen, ana akım bir kitleye “hesap vermek zorunda olmadığı için”, kadınların hikayelerini ilişkisel ve sarmalayıcı bir şekilde anlatmalarına izin verir (Perreault vd., 2021). Bağımsız oyunlar, ana akım oyunlarda bulunan kalıplaşmış yaklaşımlardan saparak, farklı oyun tasarımı öğelerine öncelik vermeleriyle öne çıkabilir.

Bağımsız geliştiriciler sıklıkla farklı sanat stilleri, oyun mekaniği ve hikaye anlatma teknikleri ile deneyler yaparlar. Kitlesele ilgiye odaklanan ana akım stüdyoların aksine, henüz şirketleşmemiş, ikinci bir iş olarak çalışan ekiplerin yaratıcı riskler alma, oyuncuların ilgisini çeken niş türlere odaklanma, farklı mekanikler deneme imkanları vardır. Yenilikçi oyun özellikleri, doğrusal olmayan anlatılar veya deneysel sanat stilleri içerebilir, özgün estetikler ortaya koyabilirler. Yerleşik pazar beklentilerine bağlı kalma baskısı olmadan bağımsız oyunlar, ana akım oyun geliştiriminin kısıtlamalarına uymayabilecek yeni konseptler sunarak oyun tasarımının sınırlarını zorlayabilir.

2.3. Oyuncu Katılımlı Tasarım

Bağımsız oyunlarda, henüz oyunun geliştirme süreci tam olarak tamamlanmadan oyuncuya sunulduğu katılımcı bir yöntem uygulanmaktadır. Oyunlar, oyuncuların oynayıp hataları bildirmesi, öneriler ve katkılar sunması için erken yayımlanmaktadır. Bu yöntemde kalite kontrol sürecindeki oyun, erken sürümüyle genellikle indirimli bir fiyatla satışa sunulur. Geribildirim veren oyuncular, katkılarıyla kalite kontrol sürecini kısaltırken bir yandan da takipçi kitle (fan base) oluşur. Takipçileriyle yakın teması kaybetmeyen firma, iletişim stratejisini kullanarak bir yandan maliyeti azaltıp, bir yandan takipçi listesi oluşturmuş, bir yandan da kalite kontrol sürecini kısaltmış olur.

Bu gibi sebeplerden ötürü bağımsız oyunlar daha çeşitli ve kapsayıcı cinsiyet temsili sergileme potansiyeline sahiptir. Bağımsız oyunlarda, ana akım oyunlara kıyasla geleneksel toplumsal cinsiyet normlarına meydan okuyan farklı anlatılar ve karakterler daha fazla görülebilir (Perreault vd., 2021, Higgins, 2015). Bağımsız geliştiriciler kısmen de olsa geleneksel toplumsal cinsiyet klişelerine meydan okuyarak farklı

anlatıları ve karakterleri keşfetme özergliğine sahiptir. Bağımsız oyunlar, cinsiyet normlarına meydan okuyan veya daha geniş bir kimlik yelpazesi sergileyen kahramanlar veya yardımcı karakterler içerebilir. Bunlara örnek olarak, Celeste (2018), Gris (2018), Transistor (2014) Her Story (2015), Night in the Woods (2017) ve Queer Quest serisi (2014-2019) verilebilir.

2.4. Rogue-benzeri Oyunlar

Rogue-benzeri (roguelike) türü, bağımsız oyunlar kapsamında dikkate değer bir türdür. Halen yükselen bir trendde olan bu oyun türü, geleneksel normlara meydan okuyan yapısı sebebiyle araştırmacıyı ilginç alanlara yönlendirme potansiyeline sahiptir. Rogue-benzeri oyunlar; prosedürel olarak oluşturulan seviyeler, kalıcı ölüm (permadeath) ve genellikle yüksek bir zorluk seviyesi ile karakterize edilir (RogueBasin, 2022). Kalıcı ölüm, oyuncu karakteri öldüğünde oyuna en baştan başlaması mekaniğidir. Seviyelerin prosedürel oluşturulması gibi rastgelelik içeren öğeler sayesinde oyuna her yenilgide baştan başlansa da oyuncu oyundan sıkılmaz, aksine oyuna çekilir. Rogue-benzeri oyun türü, yeniden oynanabilirliğe ve belirmiş (emergent) oynanış deneyimine önem verir.

Belirmiş oynanış tasarımı, oyuncuyu, tasarımcının önceden planlamadığı oynanış biçimleri keşfetmeye teşvik eder. Sistemin içindeki elemanlar birbirleriyle etkileşime girerek tasarımcının önceden tanımlamadığı etkileşimler ortaya koyar. Bu tür oyunlar oyuncuyu deneysel olmaya ve yeni oynanış şekilleri keşfetmeye yönlendirir.

Bağımsız oyunlar alanında roguelike türü, birçok bağımsız geliştiricinin roguelike mekaniklerini benimseyip tasarımlarına dahil etmesiyle önemli bir büyüme ve popülerlik kazanmıştır. Bu tür, birçok ana akım oyundaki kronolojik ve doğrusal (linear) anlatı ile senaryo odaklı yapıdan farklı olarak dinamik, öngörülemeyen ve sürekli değişen oyuncu deneyimleri sunar. Önceden belirlenmiş bir hikayeyi takip etmek yerine, roguelike oyunlar oyuncuların seçimleri, eylemleri ve oyun dünyasının öngörülemeyen doğası aracılığıyla kendi hikayelerini

oluşturmalarına odaklanır.

Ana akım oyunlarda genellikle oyuncuların kontrol noktaları, kayıtlar veya daha kolay zorluk ayarları aracılığıyla bir başarı ve ilerleme hissi yaşaması ön plandadır. Buna karşılık, roguelike oyunlar oyuncuları başarısızlıktan ders çıkarmaya teşvik eder. Ve tekrara dayalı oyun dinamiğiyle oyuncunun becerilerinin geliştirmesini şart koşarak ona ustalaşma hissi sağlar.

2.5. Rogue-benzeri Türünün Temsil Potansiyeli

Rogue-benzeri oyunların prosedürel doğası, doğrusal olmayan anlatılara olanak sağlar. Birçok roguelike oyun, oyuncunun her oynayıta farklı karakterler ve hikayelerle karşılaşmalarını sağlar. Bu prosedürel yapı, kalıcı ölüm özelliğinin tekdüze, sıkıcı bir oynayış deneyimine sebep olmasını engeller.

Beaubien (2017), araştırması kapsamında aralarında 2 tanesi rouge-benzeri olan 15 bağımsız oyunun cinsiyet temsilini ve oyun geliştirici ekip yapısını incelemiştir. Her ikisinin de geliştirici ekibi erkeklerden oluşmaktadır ve varsayılan oyuncu karakteri erkektir. Bununla birlikte her iki oyun da çok çeşitli oynanabilir karakter seçeneklerine sahiptir. Hatta Rogue Legacy oyununda karakterler prosedürel oluşturulmaktadır. Karakter özellikleri rastgele çaprazlandığı için kalıp yargılara uymayan kaslı kadın karakterlerle oynanabilmektedir. Kadın ve erkek karakterler arasındaki farklar sadece isim, ünvan ve kadın karakterlerin saç tokasından ibarettir. Beaubien'e göre kadın ve erkek karakterlerin aynı şekilde temsil edilmesi, geliştirici ekibin tamamen erkeklerden oluştuğu bilgisi ile birlikte değerlendirildiğinde, ekibin erkek-merkezci (androcentric) dünya görüşünden, "kahramanlar erkek olmalıdır" varsayımından kaynaklanmaktadır.

Bununla birlikte prosedürel oyun tasarımı, tek ve sabit anlatıyla sınırlı olmadığı için, farklı cinsiyet temsillerinin ve etkileşimlerin keşfedilmesine olanak tanıma potansiyeline sahiptir. Ve ana akım oyun kültüründe fazla rastlanmayan, kapsayıcı ve çeşitlilik sunan cinsiyet kimliklerinin ve ifadelerinin temsil edilmesi için alana sahip olduğu anlamına gelir.

Ancak bu potansiyelin varolması, oyun tasarımcıları ve oyun kültürü tarafından kullanıldığı anlamına gelmemektedir. Bağımsız oyunlar içinde Roguelike türü, geleneksel cinsiyet tek tipleşmelerini sorgulama potansiyeline sahip olsa da, bu bir kesinlik taşımaz. Temsil, diğer medya türlerinde olduğu gibi, oyuncuların ve oyun geliştiricilerin kültürüyle yakından bağlantılıdır. Ekip yapılarında kadınların ve kuir bireylerin sayısı arttığında, bağımsız oyunların sahip olduğu keşif ve deney potansiyelini kullanarak kendi hikayelerini anlattıkları, geleneksel cinsiyet normlarının altüst edilmesine ve daha kapsayıcı ve çeşitli temsillerin yaratılmasına yol açabilir.

3. ANNE

Oyunların da bir parçası olduğu medya kültüründe, "anne"nin temsili tarihsel olarak kısıtlı olmuş ve genellikle belirli kalıplara veya klişelerin sınırları içine düşmüştür (Stang, 2019). Medyanın yeniden ürettiği ataerkil anne anlatısı, toplumsal normlar, sektördeki cinsiyete bağlı eşitsizlik, nüfus politikaları, toplumsal bilinçdışı kodları (Bozkur ve Taylan, 2020) gibi farklı unsurlardan kaynaklanmaktadır.

Edebiyat, film ve televizyon gibi medya türlerinde annenin temsili tipik olarak iki uç arasındaki bir çizgide yer alır. Bir uçta, özveri, şefkatli, besleyici özellikler, çocuklarına karşı sarsılmaz bir sevgi gibi sahibi olarak idealize edilen ve kutsanan annelerin betimlemeleri bulunmaktadır (Bozkur ve Taylan, 2020). Bu karakterler genellikle ahlaki rehberler veya destek sütunları olarak sunulurlar.

Diğer uçta ise marjinalleştirilen, olumsuz veya kötücül anne tasviri vardır ve bu tarafta ihmal, istismar veya zarar verici davranışlar gösterilir. Bu temsiller, toplumsal kalıp yargıları pekiştirmek veya annelikle ilgili toplumsal kaygıları ortaya koymak gibi etkilere sahiptir. Çocuğunu terk eden bir anne, toplum tarafından kabul görmesi zor bir kişidir. Medya bu olumsuz örnekleri göstererek toplumda olumsuz duygular tetikler. Oysa fedakâr anne, toplumun anne algısına daha iyi oturur ve daha olumlu duygular uyandırır.

Oyunlar söz konusu olduğunda, annenin temsili

dikkate değer şekilde sınırlı olmuş ve genellikle destekleyici rollerle veya arka plan hikayeleriyle sınırlandırılmıştır. Dijital oyunlarda anne temsili araştırılan bir akademik çalışma bulunamamıştır. Babalar ve babaların çocuklarıyla ilişkisi bu tür oyunlarda çok belirginken buna karşıt şekilde anne bir o kadar ortada yoktur (Stang, 2019).

Poligon dergisi yazarı Colin Campbell (2016), makalesinde hikaye tabanlı 40'tan fazla oyun üzerinden anne temsillerini incelemiştir. Oyun hikayesinin başlamasından önce ölmüş olan anneler oldukça sıktır. Bazen de oyun, annenin ölümüyle veya kaçırılmasıyla başlar veya sonlanır. Olumlu bir rol model olan anneyle karşılaştığında ise, bu kişinin biyolojik anne olmadığı görülebilir. Nadir durumlarda ise anne, çocuğunu öldürmek veya ölümünü sağlamak için uğraşır. Cannot be Tamed isimli Youtube kanalında yayınladığı video formatlı makalede Pam (2018), belli bir fonksiyonu tamamlayan anne rolüne "yardımsever otomat" adını verir. Bu anne tiplmesi, çocuğuna oyunda yardımcı olarak öğeleri sağlamakla sorumludur, ancak anne kimliği üzerinden anlamlı bir katkı sunmaz. Korku oyunlarında öne çıkan temalardan öne çıkanlar arasında, bedensel korku öğeleri olan hamilelik-fetus-doğum vardır.

Oyunlarda anneler sıklıkla ortada yok, ölmüş veya baş kahramanın yolculuğunun bir motivasyon kaynağı olarak sunulurlar. Oyunlarda baba-çocuk ilişkisi anlamlı bir şekilde oyunun olaylarını ve sonuçlarını etkilerken, anne-çocuk ilişkisinde buna neredeyse hiç rastlanmamaktadır. Oynanabilir anne karakteri de bir o kadar az bulunmaktadır.

Annelerin oyunlardaki kısıtlı tasviri, genellikle sektörün erkek egemen olması, çocukluğunda dijital oyun oynayarak büyüyen kitlenin baba olduğunda bu kimliği araştırmak istemesi, kültürel cinsiyet kodları ve oyun anlatıcılığında yaygın olarak bulunan anlatı kalıpları gibi bir dizi faktöre bağlanabilir.

Bu anlamda bağımsız oyunlar içerisinde rogue-benzeri türüne ait olan oyunlar içerisinden bir örneklem seçilip, anne karakterinin temsili incelenecektir. Anne karakterinin temsil edilmesinin tek tiplleşmeye dayalı olup olmadığı, nasıl bir

içerik taşıdığı araştırılacaktır. The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Children of Morta (2019) ve Hades (2020) örnekleri kullanarak, bağımsız oyunların temsil açısından çeşitlilik gösterip göstermediğine bakılacaktır. Ekip yapılarının yanında, oyun tasarımı ve anlatısında annenin yeri incelenecektir.

4. ARAŞTIRMA

Kendine özgü anlatı ve oynanış ilişkisi ve bu türe doğan yaygın ilgi sebebiyle örneklem olarak son 10 yılda yayımlanan ve Rogue benzeri öğeler içeren oyunlar içerisinde anlatı ağırlıklı oyunlar taranmıştır. İçlerinde anlamlı bir anne temsili bulunan oyunlar içerisinden seçilerek anlatı yönünden nitel içerik analizine tabi tutulmuştur. Anlatının içerisinde aile, anne ve kadın üzerine yoğunlaşan anlamlı bir içerik olup olmadığına bakılmıştır.

The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Children of Morta (2019) ve Hades (2020) isimli 3 oyun seçilmiştir. Bu 3 oyun; anne karakterinin anlatıdaki rolü ve anneyle oynanabilir karakterin anlatısal ilişkisi üzerinden incelenmiştir.

4.1. The Binding of Isaac: Rebirth

The Binding of Isaac: Rebirth (2014), Edmund McMillen tarafından tasarlanmış, Nicalis tarafından yayımlanmıştır. Büyük ölçüde dini temalardan etkilenen karanlık ve ürkütücü bir anlatı sunar. Oyunun özgün görsel tarzı hem çocuksu hem korkunç hem de duygu yüklüdür. Dini saplantı, çocuk istismarı ve akıl sağlığıyla ilgili zorlu konuları ele alır. The Binding of Isaac serisi, ana akım oyunlarda çok yüzeysel bakılan veya hiç bakılmayan hassas konuları apaçık ve düşündürücü keşfiyle dikkat çeker. Bu, bağımsız oyun endüstrisinin sınırları zorlama ve karmaşık konuları ele alma eğilimini yansıtır.

The Binding of Isaac: Rebirth'de, anne-çocuk ilişkisi oyunun öyküsünde merkezi bir role sahiptir. Ne yazık ki bu oldukça sorunlu bir ilişkidir. Protagonist olan Isaac, ufak bir çocuktur ve annesi onu kurban etmesi için Tanrı'dan bir mesaj aldığına inanmaktadır. Annesi, dini fanatizm tarafından yönlendirilen canavarlaşmış bir figür olarak tasvir edilir. Bu temsil, oyunun genelindeki korkunç tonunu vurgulayan, çarpık

ve ürkütücü bir anne figürünü yansıtır.

Oyuncu, Isaac karakterini kullanarak türlü türlü organlar, beden sekresyonları, atıklar, pislikler, böcekler ve çeşitli canavarlar ile dövüşür (Şekil 1). Bunların çoğu Isaac'ın kendi bedeninin parçaları olarak okunmalıdır. Isaac, oyun boyunca annesi ve annesinin uzuvlarına karşı dövüşür. Oyunun anlatısı, oyunun başlangıcında ve ara sahnelerde gösterilen sahnelerle aktarılır. Bu göstergeler anlatıyı güçlü bir şekilde desteklemektedir.

The Binding of Isaac, McMillen ve Florian Himsl tarafından 2011'de Flash oyunu olarak geliştirilmiştir. Rebirth ise yaklaşık 20 kişilik bir ekip tarafından geliştirilerek 2014 yılında yayınlanmıştır. Bu 20 kişinin isimleri ve internetteki fotoğraflarına bakıldığında hepsinin erkek olduğu düşünülmüştür.

Oyunun tasarımcısı McMillen, oyunun karanlık temaların babasının ailesi tarafından geldiğini

ifade eder. Annesi üzerinden babası hakkında öğrendiği hikayelerden esinlenmiştir. Oyun geliştirme sürecinde deneyselliğe ve "kendinden bir parça ortaya koymaya" kararlılığını aktaran McMillen, özgünlüğü cesareti ve başarısıyla bağımsız oyun geliştiricileri için bir rol model olmuştur.

The Binding of Isaac oyunu iki, burada ele alınan versiyonu olan The Binding of Isaac: Rebirth ise tek kişi tarafından tasarlanmıştır. Bu kişi bir erkektir, ve hayatındaki başka bir erkeğin annesiyle olan ilişkisinden esinlenerek psikoloji temelli bir, öznel ve özgün bir oyun ortaya çıkarmıştır. Anne karakteri son derece sorunludur, irrasyonel, sevgisiz ve çok güçlüdür. Bir canavar olarak resmedilmiştir. Bu sebeple çalışma çerçevesinde "canavar anne" olarak tanımlanmıştır.

Şekil 1. The Binding of Isaac: Rebirth (2014) Oyun İçi Düşmanlar

Bölüm Sonu Canavarları



O yaşıyor
(It lives)



Gorda Ana
(Mama Gorda)

Oyun Sonu Canavarları



Annenin Kalbi
(Mom's Heart)



Anne
(Mom)

4.2. Children of Morta

Texas bazlı, İran kökenli bağımsız oyun geliştirme stüdyosu Dead Mage (2023b) tarafından geliştirilen Children of Morta (2019), topraklarını yaklaştırmakta olan kötülüğe karşı korumaya ve kurtarmaya çalışan kahramanlarla dolu bir ailenin hikayesini anlatır. Oyun, karakter gelişimi ve hikaye anlatımına büyük önem verir, oynanabilir aile üyelerinin güçlü ve zayıf yönlerini hikaye ile vurgular. Oyunda 6 oynanabilir karakter bulunmaktadır (Şekil 2). Oyunun hikaye odaklı yaklaşımı, karakterlerin daha derinlemesine keşfedilmesine olanak sağlar.

Children of Morta, aile dinamiğine büyük önem

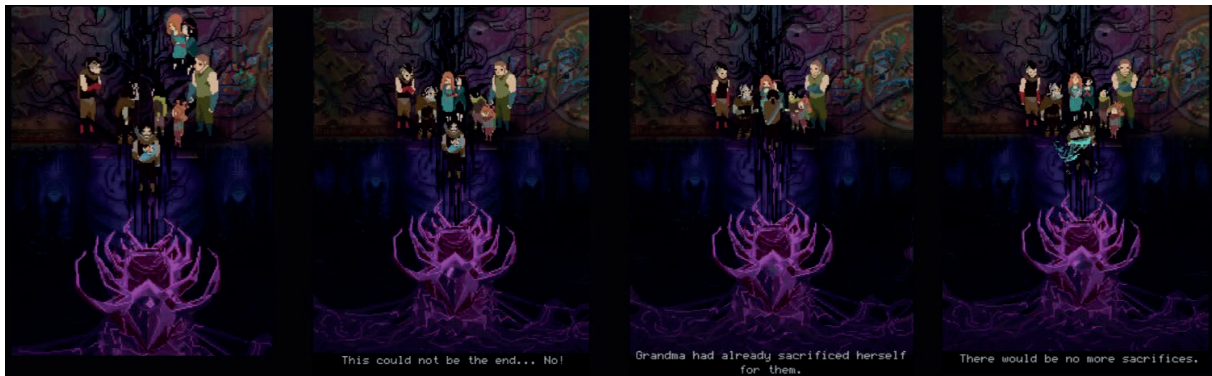
verir ve annenin rolü öyküde merkezi bir yer tutar. Mary, oyunun öyküsünde fedakâr, şefkatli, sürekli çocuklarını düşünen ve sürekli ailesi için endişe eden bir annedir. Oyundaki bir diğer anne de bilge babaannedir. Babaanne, çeşitli anlarda aileye yardım eder, onların gelişimine katkıda bulunur. Masallardaki bilge, vahşi cadı gibi temsil edilmektedir. Özgür, savaşçı ruhludur. Oyunun sonunda Mary’i kurtarıırken kahramanca ölür (Şekil 3). Ailedeki birçok karakter oynanabilir iken Mary de babaanne de oynanabilir değildir.

Children of Morta, hikaye anlatımına ve karakter gelişimine önem veren bir oyundur. Bu da aile içinde bireylerin rollerini vurgulayan diyaloglar, bireysel karakter özellikleri, bu

Şekil 2. Oynanabilir karakterler için seçim paneli (Children Of Morta, 2019)



Şekil 3. Oyun içi görseller: Babaanne kendisini feda ediyor (Children Of Morta, 2019)



özelliklerin oynayış tarzlarına olan yansımaları, oyun süresince olan olaylar ve bu olaylara farklı karakterlerin verdiği tepkiler, oyun içerisinde okunabilen arka plan hikayeleri ile açığa çıkar.

Children of Morta'daki Mary karakteri, İncil'deki Meryem'le başta ismi olmak üzere benzerlikler paylaşır. Mary, sadık ve koruyucu anne figürüyle geleneksel cinsiyet rolüyle uyumlu özellikleri sergiler. Mary dört çocuk annesidir ve beşinciye hamiledir (Şekil 4). Sık sık çocukları ve ailesi için kaygılanır. Annelik rolü dışında bir görüş belirttiğine pek rastlanmaz. Ailesine olan sadakati ve bağlılığı, kalıplaşmış cinsiyet rollerini yansıtır. Oyunun arka hikayesi üzerinden, zamanında kocasıyla tanışmalarının kaçırılması sayesinde olduğunu öğrenilir. Oyunun arka plan hikayesinde öğrenildiği üzere daha önce kaçırıldığında onu John kurtarmıştır, oyun içerisinde kaçırıldığında da yine başkaları tarafından kurtarılır. Bu da Mary'nin ne kadar edilgen, pasif bir karakter olarak çizildiğini göstermektedir. Bu sebeplerden ötürü Mary,

çalışma çerçevesinde "itaatkâr anne" olarak tanımlanmıştır.

Oyun, 14 kişilik bir ekip tarafından geliştirilmiştir (Unity, 2018). Dead Mage stüdyosunun ekip üyelerinin cinsiyet bilgilerine tam olarak erişilememiştir, ancak kariyer siteleri ve haber yayınları incelendiğinde karşılaşılan ekip üyelerinin hepsinin erkek olduğu gözlemlenmiştir. Güncel olarak kariyer sitesinde ekip üyesi olarak isim ve fotoğrafı görülen 32 kişinin 26'sı erkek, 2'si kadındır (Dead Mage, 2023).

4.3. Hades

Hades (2020), bağımsız oyun geliştirici ve yayımcısı Supergiant Games (2023a) tarafından geliştirilmiş, Yunan mitolojisi evreninde geçen bir oyundur. Oyunda, oyuncu Zagreus karakterini oynamaktadır. Zagreus oyun boyunca her biri kendi benzersiz kişiliğine, güçlere ve zayıflıklara sahip karakterlerle tanışır ve karşılaşır. Bu oyunda çeşitli toplumsal cinsiyet

Şekil 4. Oyun içi görseller: Mary doğum yapıyor (Children Of Morta, 2019)



rolleri ve göstergeleri, çeşitli cinsiyet kimlikleri ve cinsel yönelimler sergilenir. Bu temsillerin her biri oyun dünyasının merkezinde olmasa da, akıcı bir şekilde öyküye entegre edilmeleriyle kapsayıcı ve gerçekçi bir oyun dünyası yaratılır. Hades, sembolik bir jest olmaktan öte bir şekilde çeşitlilik temsiline nasıl öncelik verilebildiğini başarılı bir şekilde göstermektedir.

Oyun, ana karakter Zagreus ile annesi Persephone arasındaki ilişki de dahil olmak üzere çeşitli ilişkileri konu alır. Ancak oyuncu Persephone ile ancak oyunu “bitirdiğinde” tanışabilir. Çünkü oyunda oyuncu karakter Zagreus, oyunun kalıcı ölüm özelliği sebebiyle hedefine ulaşmadan sürekli olarak ölmektedir. Hades’in oğlu Zagreus, babasıyla anlaşamaz ve çeşitli sebepler üzerine sürekli yeraltı dünyasından kaçmaya çalışır. Sandığı gibi Nyx’in oğlu olmadığını öğrenir ve yeraltı dünyasından kaçarak annesi Persephone’yi bulmaya çalışır. Zagreus, kaçabilmek için defalarca Hades’le dövüşür. Sonunda kaçıp Persephone’ye ulaştığında oyun bitmez, ansızın tekrar ölür ve sorularına yanıt bulması için tekrar kaçması gerekir. Dolayısıyla oyunun hikayesi boyunca Persephone kayıptır, gizemlerle doludur. Ulaşılmaya çalışılır. Bu sebeple çalışmada “kayıp anne” olarak tanımlanmıştır.

Oyunda anne olarak Persephone’nin temsiliyeti çok yönlüdür. Kendi seçimlerini yapan güçlü ve bağımsız bir karakter olarak tasvir edilir. Zagreus ile olan ilişkisi süre olarak kısa olsa da oyunun anlatısının merkezi bir unsurudur. Etkileşimleri anlamlıdır. Diyalogları duygusal derinlik sağlar ve kahramanın motivasyonlarını yönlendirir. Persephone, duygulu, nazik, kendi kararlarını alan, güçlü bir figür olarak sunulur. Her ne kadar doğa sevgisi gibi tek tipleştirilmiş kadın ve anne özellikleri vurgulansa da, bunlar mitolojiden yola çıkılarak kurgulanan özelliklerdir ve Persephone’nin güçlü, kendi kararlarını alan karakter yapısıyla çelişmez.

Biyolojik annesi olmasa da anne-oğul ilişkisi özelliği olduğu için Nyx ile Zagreus’un ilişkileri de önemlidir (Şekil 6). Nyx ona yardım eder fakat gizli motivasyonu, birbirinden kopmuş olan Olimpos tanrıça ve tanrıları ile yeraltı tanrısı Hades’i barıştırmak, aileyi biraraya getirmektir. Aile bütünlüğünü sağlayacak olanın Zagreus olduğunu düşünmektedir. Persephone’nin Zagreus’un annesi olduğunu bilmeyen Olimposlu Tanrı ve Tanrıçalar da ona yardım eder.

Nyx, Zagreus’a yardım etse de ondan pek çok şeyi gizler, kendi amaçlarını ön plana koyar. Oyun boyunca en çok diyalog kurulan ve

Şekil 5. Nyx ve Zagreus (Hades, 2020).



bilgi alınan karakterlerden biri Nyx'tir. Ve bu karmaşık ilişki de, oyunda anne kavramının derin bir yorumlaması yapıldığını gösterir.

Bir başka önemli anne-çocuk ilişkisi ise, mitolojide de çok önemli olan Demeter- Persephone ilişkisidir. Oyundaki tüm diyaloglar Zagreus'la gerçekleştiğinden dolayı bu ilişkiyi bir anne-kız ilişkisi olarak oyun için diyaloglar üzerinde tanık olamasak da, gelişmeler Zagreus'un konuşmalarından takip edilmektedir. Şekil 7'de Demeter, Zagreus'a "Annelik bir lanettir, genç Zagreus" der. Bu da anne-çocuk ilişkilerinin çok yönlü ve derinlikli olarak ele alındığını göstermektedir.

Örneklemede geliştirici ekip üyeleri arasında kadınların görünür olduğu tek oyun Hades'tir. Yaklaşık 20 kişilik ana geliştirici ekip içerisinde 5'i kadındır (Hades, 2020). Gerek bağımsız gerek ana akım oyunlarla karşılaştırıldığında çok yönlü ve derinlikli karakterleri, karakterler arası karmaşık ve dinamik ilişkileri, farklı cinsel yönelimlerinin temsil edilmesi gibi özelliklerle öne çıkmaktadır.

5. SONUÇ

Sonuç olarak, bu örnekler rogue-benzeri oyunlarda annenin temsiline birer bakış sunar ve bağımsız oyunların temsil potansiyelini ve gücünü gözler önüne serer. The Binding of Isaac: Rebirth, Isaac ve annesi arasındaki karmaşık ilişkiyi kısa sinematik ara sahneler, düşmanların görselliği ve oynayış şekliyle ifade eder. Children of Morta, Mary üzerinden tek tipleşmiş, pasifleştirilmiş, eylemliliğe sahip olmayan bir anne ortaya koyar. Hades, Yunan mitolojisinin altında yatan aile yapısını vurgularken Persephone ve Zagreus arasındaki karmaşık anne-oğul ilişkisini samimi konuşmalarla keşfeder ve birbirlerine olan özlemlerini ve bir araya gelme kararlılıklarını ortaya koyar.

Bu karakter tiplerini isimlendirmek, gelecek çalışmalara hazırlık olması açısından olumlu bir deneme olabilir. Bu maksatla, pasifleştirilmiş, eylemlilik sahibi olmayan Mary'ye "itaatkâr anne", kendi oğluna işkence eden ve onu her anlamda yok eden Isaac'ın annesine "canavar anne", oyunlarda çok rastlanılan bir anlatı aracı olan, oyunun çoğunda görmediğimiz ama diğer karakterlerin motivasyonlarının kaynağı olan Persephone'ye "kayıp anne" betimlemesi uygun görülmüştür (Tablo 1).

Şekil 6. Demeter ve Zagreus arasındaki diyalog (Hades, 2020).



Her üç hikayenin de geri planında mitolojik ve dini arka plan vardır. Bu arka plan miti içinde anne-çocuk ilişkisi önemli yer tutmaktadır. The Binding of Isaac ve Hades bilinen anlatıları direk olarak konu alır. Children of Morta'da direk bir dini ve mitik anlatı olmasa da anlatının arka planını oluşturan mitsel bir öykü vardır. Oyun boyunca savaşılan ve karşı konulan kötülüğün gelmesinin sebebi, eril olan gücün dişil olan güçten çocuğunu ve eşinin çocuğuna gösterdiği ilgiyi kıskanmasıdır. Baba, çocuğuna olan ilgiyi kıskandığı için lanet koymuştur ve kötülük buradan doğar. Burada da hikayenin temelinde yine anne-çocuk ilişkisinin bulunduğu görülmektedir. Buna ek olarak, İran bazlı geliştiriciler tarafından tasarlanan, iyi ve kötü arasındaki savaşı konu alan bu oyunda, İran temelli Zerdüştlük inancının izleri okunmaktadır.

Tablo 2'de ortaya konulduğu üzere, The Binding of Isaac: Rebirth ve Children of Morta'da ekip üyelerinin tamamının, Hades'in ise 4'te 3'ünün erkek olduğu 14-20 kişilik ekipler tarafından geliştirildiği görülmektedir (LinkedIn, 2023a; LinkedIn, 2023b, Unity, 2023,).

Konu itibarıyla de The Binding of Isaac oldukça öznelken, diğer iki oyunun daha jenerik temalar ve anlatılarla ilgilendiği söylenebilir. The Binding of Isaac: Rebirth, temelde tek bir kişi tarafından tasarlanmıştır. Ufak bir ekip tarafından geliştirilmesi ve oyunun teması, anlatısı ve oynanışında kendi babasının travmatik geçmişinden esinlenmiş olması, oyun geliştirici ekibin deneyimlerinin oyuna ne kadar etkisi olabileceğini ortaya koymaktadır. Oyun medyumunu kendini ifade aracı olarak kullanmış, ana akım bir oyunda pek de mümkün olmayan özgünlükte bir eser meydana getirmiştir.

Bu üç oyundaki ekip üyesi sayısına bakıldığında, ekip üyesi sayısı arttıkça konunun daha genelleştiği, öznelikten uzaklaştığı gibi bir varsayımda bulunulabilir. Bu bir rastlantı olabileceği gibi, başka çalışmalarla test edilmeye değer olabilir.

Bağımsız oyunlar, benzersiz temaları keşfetme, hassas konuları ele alma ve daha kapsayıcı temsiller sunma konusunda ana akım oyun endüstrisi normlarından ayrılmaktadır. Bağımsız geliştiriciler, daha büyük yaratıcı özgürlüğü

Tablo 1. Karakter Tipolojisi

Oyun İsmi	Karakter	Karakter Tipi
<i>The Binding of Isaac: Rebirth</i>	Mom	canavar anne
<i>Children of Morta</i>	Mary	itaatkâr anne
<i>Hades</i>	Persephone	kayıp anne

Kaynak: Tablo bu çalışma kapsamında oluşturulmuştur.

Tablo 2. Ekip Yapısı Analizi

Oyun İsmi	Geliştirici Ekip Üyesi Sayısı	Kadın Ekip Üyesi Yüzdesi
<i>The Binding of Isaac: Rebirth</i>	20	0
<i>Children of Morta</i>	14	0
<i>Hades</i>	20	%25

Kaynak: Tablo bu çalışma kapsamında oluşturulmuştur.

benimseyerek, kalıpları sorgulayabilir, temsiliyeti genişletebilir ve oyunculara daha geniş bir perspektif ve deneyim yelpazesi sunabilir.

Annelerin oyunlardaki temsili eksikliği, sektör içindeki daha geniş cinsiyet dengesizliklerinin bir yansımasıdır. Kadınların oyun geliştirme rollerinde yetersiz temsil edilmesi, oyun hikayelerine farklı perspektiflerin ve yaşanmış deneyimlerin entegre edilmemesine etki etmiştir. Bu devam ettiği sürece, annelik konusunda klişe ve sınırlı tasvirleri sürmesi muhtemeldir. Gerek bağımsız gerek ana akım olsun oyun sektöründe cinsiyet eşitliği ihmal edilmekte olan toplumsal bir konudur. Medyanın hegemonik ataerkil anlatıyı yeniden üretmesi sebebiyle giderek büyüyen bir temsiliyet problemi oluşmuştur. Annenin temsili, bu büyük problemin ufak ama önemli bir işaretidir. Oyunlar da dahil olmak üzere tüm medya kanallarında annelik hakkında çeşitli ve kompleks temsiliyet gereklidir. Annelerin karşılaştığı zorlukları, hayatlarındaki karmaşıklıkları gösteren ve yaşadıkları kişisel büyümeyi keşfetmelerine ortak olan, onları kendi hedeflerine, kusurlarına ve eylemliliklerine sahip olan çok yönlü bireyler olarak tasvir eden medya ürünleri artmalıdır. Bu da ancak bu deneyimleri yaşayanların ya da yakınlarının mevcut oyun kültürünü benimsemesi, sahiplenmesi ve değiştirmesiyle mümkün olabilir.

Notlar

Oyun araştırmasında yardımcı olan Tuğrul Işık Güven ve Pınar Horozoğlu'ya teşekkürlerimle.

MASS Symposium 2023'te bildiri olarak sunulmuştur.

KAYNAKÇA

BEAUBIEN, J. (2017). Save the princess: Depictions of gender in indie video games [Yayımlanmamış tez]. Texas State University, San Marcos, Texas.

BOZKUR, B. & TAYLAN, A. (2020). Medyada Annelik Temsili: Ana Akım ve Alternatif Medyada Anneliğin

Sunumuna Yönelik Karşılaştırma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 34, 45-65. DOI: 10.31123/akil.781227.

CAMPBELL, C. (2016). Where are all the Moms in Video Games? *Polygon*. 7 Temmuz, <https://www.polygon.com/features/2016/7/7/12025874/where-are-the-video-game-moms> [Erişim Tarihi: 25.08.2023]

CANNOT BE TAMED. (2018). Where are all the Moms in Video Games? *YouTube*. 24 Mayıs <https://www.youtube.com/watch?v=VglzkGiYdJc&t=1s> [Erişim Tarihi: 20.08.2023]

CHILDREN OF MORTA (2019). PS4 [Oyun]. Dead Mage, Austin.

DANEELS, R., DENOO, M., VANDEWALLE, A., DUPONT, B. & MALLIET, S., 2022. The Digital Game Analysis Protocol (DiGAP): Introducing a guide for reflexive and transparent game analyses. *Game Studies*, 22(2).

HADES (2020). Nintendo Switch [Oyun]. Supergiant Games, San Francisco.

HARVEY, A., & FISHER, S. (2013). Intervention for inclusivity: Gender politics and indie game development.

HIGGINS, A. (2015). Cuties Killing Video Games: Gender Politics and Performance in Indie Game Developer Subculture [Undergraduate thesis, Ohio University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=ouhonors1429206684

LINKEDIN (2023b). Dead Mage Kişiler. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/company/dead-mage/people/> [Erişim Tarihi: 30.08.2023]

LINKEDIN (2023a). Supergiant Games Kişiler. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/company/supergiant-games/people/> [Erişim Tarihi: 30.08.2023]

ONAY, C. Z. & KIYLIOĞLU, L. (2021). Dijital oyunlarda kadın ve erkek temsiline toplumsal cinsiyet işaretleri bağlamında değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(41), 955-993.

PERREAULT, M. F., PERREAULT, G., & SUAREZ, A. (2021). What Does it Mean to be a Female Character in "Indie" Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games. *Games and Culture*, 17(2), 244-261. <https://doi.org/10.1177/155541202111026279>

ROGUEBASIN (2022) Berlin Interpretation [çevrimiçi]. https://www.roguebasin.com/index.php/Berlin_Interpretation [Erişim Tarihi: 30.08.2023]

STANG, S. (2019) "The Broodmother as Monstrous-

Feminine: Abject Maternity in Video Games", *Nordlit*, (42), pp. 233–256. doi: 10.7557/13.5014.

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (2014). PC [Oyun]. Nicalis, Santa Ana.

UNITY, (2018). Children of Morta: A Unity for 2D games case study. <https://unity.com/case-study/children-of-morta> [Erişim Tarihi: 20.08.2023]

WITTGENSTEIN, L. 2009 [1953]. *Philosophische Untersuchungen / philosophical investigations*, G. E. M. Anscombe, P.M.S. Hacker, & Joachim Schulte (eds.). Oxford: Blackwell.