

TÜRK PSİKOLOJİ YAZILARI

Turkish Psychological Articles

Cilt 28, Sayı 54, Aralık 2025

(Volume 28, Number 55, December 2025)

Türk Psikologlar Derneği Yayınıdır
Publication of the Turkish Psychological Association
Yayın Türü: Yaygın

Sahibi

Türk Psikologlar Derneği Yönetim Kurulu Adına
Gökhan Malkoç

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Gökhan Malkoç

Yayın Yönetmeni

Mehmet Harma

Yayın Yönetmen Yardımcıları (Soyadına Göre Alfabetik Sırada)

Feyza Çorapçı, Burak Doğruyol, Nilüfer Kafescioğlu, Müjgan İnözü Mermerkaya, Demet Özer,
Aybegüm Memişoğlu Sanlı, Yonca Toker-Gültaş, Berna A. Uzundağ

Dizgi, Sayfa Düzeni ve Teknik Koordinasyon: Ömer Altıok

Türk Psikoloji Yazıları Merkezi Yönetim Yeri:

Türk Psikologlar Derneği Genel Merkezi: Yüzüncü Yıl Mah., Fethiye Sokak, Sefa Apt. 5/1 G.O.P., Çankaya / Ankara
Tel: (0-312) 425 67 65 Faks: (0-312) 417 40 59 E-posta: bilgi@psikolog.org.tr Internet: http://www.turkpsikolojiyazilari.com

Baskı: MRK Baskı ve Tanıtım Hizm. Tic. Ltd. / İOSB Ağaç İşleri San. Sit. 1357. Sk. 43 Yenimahalle / Ankara
Tel: 0(312) 354 54 57 E-posta: mrkbaski@mrkbaski.com Sertifika No: 14338

Türk Psikoloji Yazıları hakemli bir dergidir, tüm yazılar gizlilik ilkesi gereğince bağımsız danışmanlar tarafından değerlendirilir.

Türk Psikoloji Yazıları haziran ve aralık aylarında olmak üzere yılda 2 sayı yayınlanır. Basım Tarihi: Aralık 2025

TÜRK PSİKOLOJİ YAZILARI

Cilt 28, Sayı 55, Aralık 2025

İÇİNDEKİLER

<i>Gökşin Özge Çakar, Yunus Emre Coşgun, Seda Merve Şahin, Meleksima Türkkırkı, Güliden Sayılan,</i>	Video Oyunlarında Cinsiyetçilik Ölçeği: Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması	1
<i>Nevin Yılmaz-Çiftçi</i>	Sosyal (Pragmatik) İletişim Bozukluğu: Semptomlar, Ayırıcı Tanı ve Güncel Tartışmalar	17
<i>Emine Uysal Yeliz Kındap Tepe</i>	Ebeveyn Kimliği Ölçeği: Psikometrik Özelliklerinin ve Belirleyicilerinin İncelenmesi	36
<i>Elif Kaşgöz Aslı Kılıç</i>	Olaysel Bellekte Yakınlık Etkisi Üzerine Bir Gözden Geçirme	53

Video Oyunlarında Cinsiyetçilik Ölçeği: Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması

Gökşin Özge Çakar¹
Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi

Yunus Emre Coşgun²
Marmara Üniversitesi

Seda Merve Şahin³
Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Meleksima Türkirkı⁴
Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi

Gül den Sayılan^{5*}
Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi

Özet

Çevrimiçi oyunlar, her gün daha fazla kullanıcı kazanan popüler bir boş zaman aktivitesidir. Oyuncuların cinsiyet dağılımları dünyada olduğu gibi Türkiye’de de eşit kabul edilebilecek düzeyde olsa da oyunların erkeklerin dünyası olduğuna dair inanış devam etmektedir. Fox ve Tang (2014) tarafından geliştirilen Video Oyunlarında Cinsiyetçilik Ölçeği (VOCÖ) bu toplumsal sorunu ölçmek için geliştirilmiş ilk standardize ölçüm aracıdır. Türkiye’deki geniş çevrimiçi oyuncu kitlesi ve kadınların bu kitledeki oranı değerlendirildiğinde, çevrimiçi oyunlarda cinsiyetçilik ve ayrımcılığın Türkiye örnekleminde incelenmesi önemlidir. Bu doğrultuda, bir ön çalışma ile iki çalışmadan oluşan araştırmamızın amacı, VOCÖ’nün Türkiye örnekleminde geçerlik güvenirlik çalışmasını yapmak ve ölçeği Türkçe alanyazına kazandırmaktır. Ön çalışma kapsamında ölçeği Türkçeye uyarlayıp, sonrasında birinci çalışmada ölçeğin faktör yapısını 580 kişilik bir örnekleme açıklayıcı faktör analizi ile inceledik. Analiz sonuçlarına göre ölçek toplam varyansın %55’ini açıklayan 3 faktörden (“Sosyal” Oyuncu $\alpha = .84$, Zayıf Halka $\alpha = .84$, Alınganlık $\alpha = .82$) oluşmaktadır. İkinci çalışmada ise Türkçe formun faktör yapısını doğrulayıcı faktör analizi ile 373 kişilik farklı bir örnekleme test ettik ve faktörlerin yapısal uyum gösterdiğini gördük. Ölçeğin yapı geçerliğini test etmek için geçerlik analizleri kapsamında yakınsak ve ayırt edici geçerliğini inceledik. Bulgular, beklediğimiz üzere, video oyunlarında cinsiyetçiliğin sosyal baskınlık, toplumsal cinsiyetle ilgili sistemi meşrulaştırma, femfobi ve erkeklik ideolojisi değişkenleri ile pozitif yönde ilişkili, sosyal beğenirlik ile ise ilişkisiz olduğunu gösterdi. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısını ilk çalışmada $\alpha = .91$, ikinci çalışmada $\alpha = .92$ olarak tespit ettik. Bulgularımız ölçeğin bireylerin video oyunlarında sergiledikleri cinsiyetçi eğilimleri ölçme konusunda güvenilir ve geçerli bir ölçüm aracı olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: video oyunları, cinsiyetçilik, ölçek geliştirme, geçerlik, güvenirlik

Abstract

Online games are a popular leisure activity, gaining more users every day. Although the gender distribution of players is relatively balanced both globally and in Türkiye, the perception of gaming as a male domain persists. The Sexism in Video Games Scale (SVGS), developed by Fox and Tang (2014), is the first standardized tool to measure this issue. Given Türkiye’s large online gaming population and the ratio of women within it, examining sexism in this context is essential. Through a preliminary study and two studies, we aimed to conduct the validity and reliability analyses of the SVGS in the Turkish sample and to adapt the scale into Turkish. In the preliminary study, we translated the scale into Turkish. In Study 1, exploratory factor analysis on a sample of 580 participants revealed a three-factor structure: “Social” Gamer ($\alpha = .84$), Weak Link ($\alpha = .84$), and Sensitivity ($\alpha = .82$), accounting for 55% of the total variance. In Study 2, confirmatory factor analysis with 373 participants confirmed the structural fit of this model. To test construct validity, we conducted convergent and discriminant validity analyses. As expected, the findings indicated sexism in video games was positively related to social dominance, gender system justification, femmephobia, and masculinity ideology, while unrelated to social desirability. Internal consistency coefficient was high across both samples ($\alpha = .91$, $\alpha = .92$). Findings indicate the Turkish version of the SVGS is a reliable and valid tool for assessing sexist attitudes in video game contexts.

Keywords: video games, sexism, scale development, validity, reliability

Yazışma Adresi: ¹Gökşin Özge Çakar, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, goksincakar2@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7702-1032

²Yunus Emre Coşgun, Marmara Üniversitesi, Egzersiz ve Spor Psikolojisi, yunusemrecosgun@hotmail.com, ORCID: 0009-0002-0737-1472

³Seda Merve Şahin, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, sahins@metu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1503-5292

⁴Meleksima Türkirkı, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, meleksima.turkirkı@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0674-5081

⁵Gül den Sayılan*, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, guldensayilan@aybu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0923-1668

Video Oyunlarında Cinsiyetçilik Ölçeği: Uyarlama, Geçerlik Güvenirlik Çalışması

Azınlık gruplara yönelik doğrudan ayrımcılık kültürel olarak eskisi kadar kabul görmemekte (Campbell ve ark., 1997) ve uygulanan ayrımcılık yasakları bağlamında suç kabul edilmektedir (bkz. 5237 sayılı Türk Ceza Kanunun 122. madde, 2004). Önyargının doğrudan gösterimi yasalar düzeyinde kabul görmese de internetin anonim doğası, ayrımcılık ve düşmanlığın yoğun bir şekilde ortaya çıktığı bir ortam yaratabilmektedir (Fortuna ve ark., 2021; Wachs ve Wright, 2018). Zamanla yaygınlaşan çevrimiçi oyunlar da bu durumun istisnası değildir. Örneğin, çevrimiçi oyunlarda kadın oldukları açıkça bilinen oyuncuların cinsiyetlerinden dolayı ayrımcılığa maruz kalabildikleri görülmektedir (Tang ve ark., 2020).

Bu bilgiler temelinde çevrimiçi oyunlarda bireylerin yaşadığı ayrımcılığı ölçecek psikometrik araçların geliştirilmesi önemlidir. Ancak ulusal alanyazında bu ayrımcılık türünü ölçmeye yönelik bir ölçüm aracı bulunmamaktadır. Bu ihtiyaçtan hareketle, araştırmamızın amacı *Video Oyunlarında Cinsiyetçilik Ölçeğini* [*Video Game Sexism Scale*] (VOCÖ) (Fox ve Tang, 2014) Türkçe alanyazına kazandırmaktır.

Çalışmanın Bağlamı: Çevrimiçi Oyunlar

Boş zamanlarında çevrimiçi oyunlar oynamaktan hoşlanan insanlar kendilerini *oyuncu* [gamer] olarak adlandırmakta ve 2020 itibarıyla dünyada 2,69 milyar oyuncu bulunmaktadır (Gilbert, 2025). Bireyler çevrimiçi oyunlara çeşitli sebeplerle ilgi gösterse de (Yee, 2006a) oyunların sosyalleşme içeren doğasının popülerliklerini sağlayan faktörlerden birisi olduğu söylenebilir (Tang ve Fox, 2016).

Oyuncuların % 70'i oyunların yeni kişilerle tanışmak ve yeni ilişkiler kurmakta etkili olduğunu belirtmiştir (ESA, 2024). Ayrıca, çevrimiçi oyunları oynamak bireylerde aidiyet hissini arttırmakta, stresi azaltarak psikolojik iyi oluşu desteklemektedir (Wack ve Tantleff-Dunn, 2009). Dolayısıyla, çevrimiçi oyunların oldukça çeşitli bir kitleyi kendine çekmiş olması şaşırtıcı değildir (Shaw, 2011; Yee, 2006b). Türkiye'de kadınlar bu kitlenin % 45'ini oluşturmaktadır (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2025). Buna rağmen, çevrimiçi oyunların maskülen bir aktivite olduğuna dair bir inanış varlığını sürdürdüğünden (Fox ve Tang, 2014) kadınlar çoğunlukla bu topluluğun dışında kabul edilmekte ve oyunlar *erkeklerin dünyası* olarak görülmektedir (Kendrick, 2021). Erkek oyunculara oyuna *ait olmadığım* düşündükleri kadın oyunculara karşı düşmanca tavırlar sergileyebilmektedir (Kowert ve ark., 2017; Tang ve ark., 2020). Çevrimiçi ortamların sunduğu anonimlik ve sosyal ipuçlarının azlığı da bu düşmanca tepkilerin şiddetinin artmasına sebep olabilmektedir (Fox ve ark., 2015; Fortuna ve ark.,

2021).

Çevrimiçi ortamlarda karşılaştıkları ayrımcılık, kadın oyunculara ruminasyona (Fox ve Tang, 2016), dışlanma hissine ve cesaret kırılmasına (Steiner ve ark., 2009) yol açabilmekte ve oyunları bırakmaları ile sonuçlanabilmektedir. Ayrıca, bireylerin güçlü duygusal ilişkiler kurmasına fırsatlar sunan çevrimiçi oyun topluluklarından (Cole ve Griffiths, 2007) geri çekilmek ya da kimliklerini gizlemek zorunda kalan kadınların (Choe ve ark., 2020) sosyal destek gruplarından mahrum kaldıklarını söylemek mümkündür.

Mevcut Çalışma

Alanyazında video oyunlarında cinsiyetçilikle ilgili birçok çalışma bulunmasına karşın bu çalışmalar genellikle nitel yöntemlerle gerçekleştirilmiştir (örn., Delamere ve Shaw, 2008; Easpaig, 2018; Foust, 2023). Fox ve Tang (2014) tarafından geliştirilen VOCÖ bu sosyal sorunu ölçmeyi amaçlayan ilk standardize ölçüm aracıdır. Türkiye'deki çevrimiçi oyuncu sayısı ve kadınların bu oyuncular içerisindeki oranı düşünüldüğünde, çevrimiçi oyunlarda cinsiyetçiliğin Türkiye örnekleminde incelenmesi önemlidir. Bu doğrultuda, bir ön çalışma ile iki çalışmadan oluşan bu araştırmayı gerçekleştirmeyi amaçlıyoruz, Fox ve Tang tarafından geliştirilmiş VOCÖ'nün (2014) Türkiye örnekleminde geçerlik güvenirlik çalışmasını yapmak ve ölçeğin Türkçe alanyazına kazandırmaktır.

Çeviri Süreci ve Ön Çalışma: Ölçeğin Türkiye Bağlamına Uyarlanması

Ölçeğin Türkçeye uyarlanmasını üç aşamalı olarak gerçekleştirdik. İlk aşamada üç araştırmacı ölçek maddelerini birbirinden bağımsız olarak Türkçeye çevirmiş ve bu çevirileri karşılaştırarak maddeleri son haline getirmiştir. İkinci aşamada, ilkinden farklı üç araştırmacı Türkçe maddeleri birbirinden bağımsız olarak İngilizceye çevirmiş ve çevirileri karşılaştırarak İngilizce çevirileri son haline getirmiştir. Uyarlamanın son aşamasında ise sosyal psikoloji alanında uzmanlaşmış her iki dile hâkim bir araştırmacı ölçeğin tekrar İngilizceye çevrilmiş versiyonunu orijinal maddeler ile karşılaştırarak aradaki uyumu değerlendirmiştir. Bu aşamaların ardından araştırmacılar olarak aldığımız geri bildirimlerle ölçek maddelerini düzenleyerek ön çalışma aşamasına geçtik.

Ön çalışmada, asıl çalışmanın katılımcı profiline uygun olarak 24 oyuncu yer almıştır. Katılımcılardan ölçek maddelerinin anlaşılabilirliğini beşli Likert sistemiyle puanlamalarını (1= *hiç anlaşılır değil*, 5 = *tamamen anlaşılır*) ve önerilerde bulunmalarını istedik. Yaptığımız değerlendirmeler sonucunda maddelerin anlaşılabilirlik

puan ortalamasının 5 üzerinden 4,42 olduğunu tespit ettik, dolayısıyla maddelerin anlaşılır bulunduğu kanaat getirdik. Gelen öneriler doğrultusunda ölçek maddelerini son hali verdik ve veri toplama aşamasına geçtik.

Çalışma 1: Ölçeğin Faktör Yapısının Keşfedilmesi

Birinci çalışmanın amacı Fox ve Tang (2014) tarafından geliştirilen VOCÖ'nün Türkiye örneklemindeki faktör yapısını keşfetmektir. İlişkisel desenli nicel bir araştırma olarak planladığımız bu çalışmada, ön çalışmada çevirdiğimiz maddelerle bir dizi faktör analizi gerçekleştirdik. Hazırlama etkisinden kaçınmak için ölçekleri katılımcılara rastgele sunduk. Ölçeğin güvenilirliğini Cronbach's alpha (α) iç tutarlılık katsayısı aracılığı ile test ettik. Ölçeğin yapı geçerliğini ise *yakınsak geçerlik* [*convergent validity*] ile *ayırt edici geçerlik* [*discriminant validity*] üzerinden değerlendirdik. Bu doğrultuda, katılımcılar VOCÖ yanında, ölçeğin yakınsak geçerlik düzeyinin test edilmesi amacıyla alanyazında cinsiyetçilikle ilişkili kabul edilen (bkz. Barron ve ark., 2008; Hoskin, 2017; Jost ve Kay, 2005; Roets ve ark., 2012) dolayısıyla bu ölçekle anlamlı ilişki göstermesini beklediğimiz Sosyal Baskınlık Yönelimi Ölçeği, Toplumsal Cinsiyetle İlgili Sistemi Meşrulaştırma Ölçeği, Femfobi Ölçeği ve Erkeklik İdeolojisi Ölçeği ile ayırt edici geçerliği test etmek amacıyla kullandığımız Sosyal Beğenirlik Ölçeği kısa formunu doldurmuşlardır. Sosyal baskınlık yönelimi, grup temelli eşitsizliği meşrulaştırmaya yönelik bir eğilimdir (Pratto ve ark., 1994), dolayısıyla toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini cinsiyetçi oyun tutumları da benzer şekilde meşrulaştırır (Fox ve Tang, 2014). Bu nedenle beklentimiz VOCÖ ile sosyal baskınlık yönelimi arasında pozitif ve orta düzeyde bir ilişki olmasıdır ($r \approx .30-.50$). Benzer şekilde, oyunlardaki cinsiyetçi tutumların, cinsiyet hiyerarşisini koruyan sistemleri onaylamayı ifade eden toplumsal cinsiyete yönelik sistemi meşrulaştırma eğilimi (Jost ve Kay, 2005) ile ilişkili olacağını ve dolayısıyla VOCÖ ile bu değişken arasında pozitif orta düzeyde ilişki olacağını varsaydık ($r \approx .30-.50$). Video oyunlarındaki cinsiyetçilik sıklıkla feminenliğe karşı düşmanca tutumları içerir (Salter ve Blodgett, 2012). Dolayısıyla bizim de beklentimiz feminenliğin değersizleştirilmesini ifade eden femfobi ile VOCÖ arasında pozitif ve yüksek düzeyde bir ilişki olmasıdır ($r \approx .50-.70$). Son olarak, güç, rekabet ve kadınlara karşı üstünlük algısıyla ilişkili olan erkeklik ideolojisi ile (Connell, 2005; Mahalik ve ark., 2003) VOCÖ arasında pozitif ve yüksek düzeyde bir ilişki bekledik ($r \approx .50-.70$). Ayırt edici geçerlik bağlamında ise beklentimiz sosyal beğenirlik ile VOCÖ arasında ise ilişkisizlik veya düşük düzeyde ilişkidir ($r < .10$).

Yöntem

Katılımcılar

Araştırmamızın evrenini çevrimiçi oyun oynayan yetişkin bireyler, örneklemini ise sosyal medya platformlarından ulaşılan ve takım oyunu oynayan yetişkin oyuncular oluşturmaktadır. Tabachnick ve Fidell'in (2013) açılımlayıcı faktör analizi (AFA) için örneklem büyüklüğü konusundaki önerisi doğrultusunda en az 300 katılımcıya ulaşmayı hedefledik. Katılımcılara sosyal medya platformları (X, Instagram) aracılığı ile uygun örnekleme yöntemi ve kartopu tekniği ile ulaştık. Farklı yaş ve eğitim düzeylerinden herhangi bir takımlı çevrimiçi oyun oynayan 963 yetişkin bireyden veri topladık. Çalışmayı yarım bırakan 52 kişinin ve takım oyunu oynamayan 331 kişinin çıkarılmasının ardından analizleri 580 (251 kadın, 322 erkek ve 7 diğer) katılımcı ile yürüttük. Katılımcıların yaş aralığı 18 ile 48 arasında değişmektedir ($Ort. = 23,2$, $SS = 4,4$). Demografik bilgileri Tablo 1'de sunmaktayız.

Ölçüm Araçları

Demografik Bilgiler. Demografik bilgi formunda yaş, cinsiyet, günde ortalama çevrimiçi oyunlarda geçirdikleri süre ve oyun türüne ilişkin sorular yer almıştır.

Video Oyunlarında Cinsiyetçilik. Araştırma kapsamında Türkçeye uyarladığımız ölçek Fox ve Tang (2014) tarafından video oyunlarında cinsiyetçi eğilimleri ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. 16 maddeden ve tek faktörden oluşan ölçeğin orijinal çalışmada iç tutarlılık katsayısı ,92 olarak rapor edilmiştir. Katılımcılar ölçeği yedili (1 = *kesinlikle katılmıyorum*, 7 = *kesinlikle katılıyorum*) Likert tipi ölçek üzerinden değerlendirmektedir. Ölçekten alınan puanların artması cinsiyetçi eğilimin arttığını göstermektedir.

Sosyal Baskınlık Yönelimi. Sosyal Baskınlık Yönelimi Ölçeği Pratto ve arkadaşları (1994) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin Akbaş (2010) tarafından yapılan Türkçe uyarlaması Türkiye örnekleminde iki faktörden oluştuğunu göstermektedir: grup temelli baskınlık ($\alpha = .81$) ve eşitliğe karşı çıkma ($\alpha = .91$). Bu çalışmada, ölçeğin 10. maddesinde yer alan bir yazım hatası nedeniyle bu maddeyi analizlere dahil etmedik ve ölçeğin 15 maddelik versiyonunu kullandık. Katılımcılar, grup temelli baskınlık ve eşitliğe karşı çıkma faktörlerini ölçen 15 maddeyi, yedili (1 = *kesinlikle katılmıyorum*, 7 = *kesinlikle katılıyorum*) Likert tipi ölçek üzerinden değerlendirmektedir. Ölçekten alınan puanların artması sosyal baskınlık yöneliminin arttığını göstermektedir.

Toplumsal Cinsiyetle İlgili Sistemi Meşrulaştırma. Jost ve Kay (2005) tarafından geliştirilen sekiz maddeli ölçek ($\alpha = .88$) Ercan (2009) tarafından 6 maddeli olarak kullanılmıştır ($\alpha = .65$). Bu çalışma kapsamında

Tablo 1. Demografik Bilgiler

Değişkenler	N	Yüzdelik Oran	Ort.	SS
Yaş	580		23,2	4,42
Cinsiyet				
Kadın	251	% 43,3		
Erkek	322	% 55,5		
Diğer	7	% 1,2		
Oyun Türü				
Macera	162	% 13,8		
Strateji	276	% 23,5		
Aksiyon	302	% 25,8		
Simülasyon	114	% 9,74		
Rol Yapma	180	% 15,3		
Diğer	136	% 11,6		
Haftalık Oyun Süresi				
0-2 Saat	173	% 29,8		
2-4 Saat	255	% 44		
4-6 Saat	103	% 17,8		
6+ Saat	49	% 8,4		

Not. N, Ort. ve SS sırasıyla örneklemin büyüklüğünü, ortalamasını ve standart sapmasını temsil etmektedir.

katılımcılar, ölçeğin 8 maddelik versiyonunu, 1 (*kesinlikle katılmıyorum*) ve 7 (*kesinlikle katılıyorum*) arasında değişen Likert tipi ölçek üzerinden değerlendirmektedir. Yükselen puan sistemi meşrulaştırma eğiliminin arttığını göstermektedir.

Sosyal Beğenirlik. Crowne ve Marlowe (1960) tarafından geliştirilen ve kısa formlarına ilişkin geçerlik çalışması Reynolds (1982) tarafından yapılan Marlowe-Crowne Sosyal Beğenirlik Ölçeği Kısa Formu ($\alpha = ,76$), Akın-Arık ve arkadaşları (2021) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır ($\alpha = ,76$). Katılımcılar 13 maddeden oluşan ölçekteki maddeleri “*doğru*” veya “*yanlış*” olarak değerlendirmektedir. Yükselen puan, katılımcının sosyal beğenirlik düzeyinin yükseldiğini göstermektedir.

Femfobi. Hill ve Willoughby (2005) tarafından geliştirilen ve Cingöz-Ulu ve ark. (2016) tarafından Türkçeye uyarlanan Toplumsal Cinsiyetçilik ve Transfobi Ölçeğinin 9 maddesi Hoskin’in (2018) yanı sıra Türkoğlu ve Sayılan (2023) tarafından da femfobi eğilimini ölçmek için kullanılmıştır. Orijinal ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ,90 ve ölçeğin Türkoğlu ve Sayılan (2023) tarafından kullanılan versiyonunda iç tutarlılık katsayısı ,88 olarak bulunmuştur. Katılımcılar, 9 maddeyi yedili (1 = *kesinlikle katılmıyorum*, 7 = *kesinlikle katılıyorum*) Likert tipi ölçek üzerinden değerlendirmektedir. Ölçek-

ten alınan puanların artması femfobi düzeyinin arttığını göstermektedir.

Erkeklik İdeolojisi. Türkoğlu ve Sakallı (2024) tarafından geliştirilen Erkeklik İdeolojisi Ölçeği saygınlık/sorumluluk ($\alpha = ,92$); geyleri küçümseme ($\alpha = ,94$); duygusal kısıtlama ($\alpha = ,82$) ve üstünlük ($\alpha = ,78$) olmak üzere dört faktörden oluşmaktadır. Katılımcılar, 22 maddeyi altılı (1 = *kesinlikle katılmıyorum*, 6 = *kesinlikle katılıyorum*) Likert tipi ölçek üzerinden değerlendirmektedir. Ölçekten alınan puanların artması benimseme düzeyinin arttığını göstermektedir.

Bulgular

Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA)

VOCÖ’nün temel faktör yapısını incelemek için Jamovi (2.3.19) aracılığıyla bir dizi AFA gerçekleştirdik. Faktörlerin sayısına Kaiser’in özdeğerlerin 1’i üzerinde olması kriteri, *Catell yamaç grafiği* [*scree plot*], Monte Carlo paralel analiz yöntemi ve maddelerin yorumlanması aracılığı ile karar verdik. Kaiser-Meyer-Olkin değeri ,93) Bartlett Küresellik testi ($\chi^2 (120) = 4926, p < ,001$) sonuçları verinin AFA için uygun olduğunu ve örneklemin yeterli olduğunu göstermiştir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Faktör analizinde faktör çıkarma yöntemi

olarak temel eksen faktörleme [principal axis factoring] yöntemini kullandık. Maddeler arasında korelasyonun yüksek olması ve maddelerin teorik olarak birbiri ile ilişkili olması nedeniyle oblimin rotasyon uygulamayı tercih ettik (Güngör, 2016).

Analiz sonuçlarına göre ölçek 3 faktörden oluşmakta (faktör analizi sonuçları için bkz. Tablo 2) ve orijinalindeki tek faktörlü yapıya (%43,1) karşın üç faktörlü yapısı (%55) ile daha fazla varyans açıklamaktadır. İlk faktör varyansın % 20,5'ini açıklamıştır. Maddelerin faktör yükleri ,40 (Madde 14) ve ,89 (Madde 3) arasında değişmektedir. Bu faktörü, kadınların özel ilgi ya da sosyalleşme amacıyla oyun oynamasına vurgu yaptığı için “sosyal” oyuncu olarak adlandırdık.

İkinci faktör varyansın %18,2'ini açıklamıştır. Maddelerin faktör yükleri ,41 (Madde 2) ve ,95 (Madde 9) arasında değişmektedir. Ölçek maddeleri oyun dünyasının erkek odaklı olduğu ve kadınların oyunlarda yeterince iyi olmadıklarına dair maddeleri içerdiğinden bu faktörü *zayıf halka* olarak adlandırdık.

Son olarak, üçüncü faktör varyansın %16,7'sini açıklamıştır. Maddelerin faktör yükleri ,43 (Madde 11) ile ,89 (Madde 6) arasında değişmektedir. Ölçek maddeleri kadınların oyunlarda hassas oldukları ya da alıngan olduklarına dair maddeleri içerdiğinden bu faktörü *alınganlık* olarak adlandırdık. Tüm alt faktörler birbirleriyle anlamlı pozitif korelasyon göstermiştir (alt faktörler arası korelasyon değerleri için bkz. Tablo 3). İlgilenen okuyucular çalışmanın verilerine https://osf.io/yecng/?view_only=3fea091e3b3b44b784b26c832660cb70 adresinden erişebilirler.

Geçerlik ve Güvenirlik Analizi Sonuçları

VOCÖ'nün yapı geçerliğini yakınsak ve ayırt edici geçerlik açısından inceledik. Pearson korelasyon testi sonuçları beklediğimiz üzere video oyunlarında cinsiyetçilik eğilimi, sosyal baskınlık yönelimi ($r = ,38$) ve toplumsal cinsiyet ile ilgili sistemi meşrulaştırma ($r = ,43$) ile orta düzeyde; femfobi ($r = ,51$) ve erkeklik ideolojisini destekleme ($r = ,58$) eğilimleri ile ise yüksek

Tablo 2. Maddelerin Faktör Yükleri

	Faktörler		
	SO	ZH	AF
3. Video oyunu oynayan kadınlar erkeklerden özel ilgi bekledikleri için oyun oynarlar.	,89	,02	-,04
4. Kadınlar bilgisayar oyunlarını sadece erkeklerin dikkatini çekmek için oynarlar.	,78	,01	-,04
8. Kendilerine oyuncu diyen kadınlar özel muameleyi hak ettiklerini düşünürler.	,52	,14	,21
1. Video oyunu oynayan çoğu kadın bu oyunları sadece erkek arkadaşlarıyla oynar.	,46	-,01	,18
16. Kadınlar oyunları düşmanları öldürmek ya da görev tamamlamak için oynamazlar.	,44	,13	,15
15. Kadınlar oynamaktansa karakterlerini giydirmeye zaman harcamayı tercih ederler.	,43	,18	,15
14. Kadınlar oyunlarda her şeyden çok sosyalleşmekle ilgilenirler.	,40	,07	,22
9. Bir kadının oynaması oyunun kalitesini düşürür.	-,11	,95	-,01
10. Eğer bir kadın bir takım ya da klanda oynuyorsa, neredeyse her zaman takımın en zayıf halkasıdır.	,10	,65	,10
12. Kadınların etrafta olması oyunun eğlencesini azaltır.	,17	,65	-,03
13. Video oyunları erkeklerin dünyasıdır ve kadınlar oraya ait değildir.	,17	,63	-,08
2. Video oyunu oynayan çoğu kadın bu oyunlarda çok iyi değildir.	,22	,41	,28
6. Kadınlar oyunlardaki cinsel içerikli yorumlara fazla alınırlar.	-,06	-,01	,89
7. Kadınlar oyunlarda dolaşan cinsel şakalar ve çıplak kadın resimleri hakkında fazla hassaslar.	-,05	-,02	,77
5. Kadınlar video oyunlarında olan şeylere çok kolay alınırlar.	,21	-,01	,67
11. Kadınlar oyunlardaki sataşmalarla (rakibin kışkırtıcı, tahrik edici konuşmaları) erkekler gibi baş edemezler.	,20	,15	,43
Ort.	1,81	1,55	2,66
SS	1,01	0,99	1,54
İç Tutarlılık Kat Sayısı (Conrbach's Alpha)	,84	,84	,83

Not. SO = “Sosyal” Oyuncu, ZH = Zayıf Halka, AF = Alınganlık Faktörü

N = 580. Temel eksen faktörleme ve oblimin rotasyonu kullanılmıştır. Faktör yükleri ,40 ve üzeri olanlar koyu renkle gösterilmiştir.

Tablo 3. Betimleyici İstatistikler ve Değişkenler Arası Korelasyonlar (Çalışma 1)

	VOC	SOF	ZHF	AF	SBY	TCSM	SB	FEM	Eİ
VOC	—								
SOF	,92***	—							
ZHF	,85***	,74***	—						
AF	,83***	,62***	,54***	—					
SBY	,38***	,31***	,33***	,34***	—				
TCSM	,43***	,33***	,38***	,41***	,31***	—			
SB	,01	,02	,02	-,02	,14***	-,13**	—		
FEM	,51***	,44***	,42***	,42***	,38***	,34***	-,03	—	
Eİ	,58***	,50***	,52***	,52***	,42***	,45***	-,04	,71***	—
Ort.	1,94	1,81	1,55	2,66	2,65	2,49	1,49	1,84	2,34
SS	0,99	1,01	0,99	1,54	1,16	0,93	0,16	0,93	0,79
α	,91	,84	,84	,83	,88	,61	,45	,79	,90

Not. VOC = Video Oyunlarında Cinsiyetçilik, SOF = “Sosyal” Oyuncu Faktörü, ZHF = Zayıf Halka Faktörü, AF = Alınganlık Faktörü, SBY = Sosyal Baskınlık Yönelimi, TCSM= Toplumsal Cinsiyetle İlgili Sistemi Meşrulaştırma, SB = Sosyal Beğenilirlik, Eİ = Erkeklik İdeolojisi, FEM = Femfobi, Ort. = Ortalama, SS = Standart Sapma. * $p < ,05$, ** $p < ,01$, *** $p < ,001$

düzeyde pozitif yönlü korelasyon göstermiştir. Benzer şekilde video oyunlarında cinsiyetçilik eğiliminin ölçeğin ayırt edici geçerliğini test etmek için kullandığımız sosyal beğenirlik eğilimi ile ilişkisiz olduğunu tespit ettik. Bulgular ayrıca ölçeğin geçerliğine ilişkin hipotezlerin alt faktörler için de desteklendiğini göstermiştir (bkz. Tablo 3).

Ölçeğin güvenilirliğini Cronbach (1951) iç tutarlılık katsayısı ile hesapladık. Analiz sonuçları ölçeğin iç tutarlılığının tüm ölçek ve alt ölçekler düzeyinde kabul edilebilir olduğunu göstermiştir (bkz. Tablo 3).

Tartışma

VOCÖ’nün Türkçe uyarlamasında kullanılan AFA sonuçları orijinal ölçekteki tek faktörlü yapının aksine 3 faktörlü yapıyı desteklemiştir. Ayrıca toplam açıklanan varyans üç faktörlü yapıda tek faktörlü yapıya göre daha yüksektir. Bu nedenle, ilk çalışma sonucunda üç faktörlü yapının Türkiye bağlamında video oyunlarındaki cinsiyetçiliği ölçmek için daha uygun olduğu sonucuna vardık.

Ölçeğin geçerliği bağlamında toplam ölçek ve alt faktörler bazında elde edilen katsayılar yeterlidir (Tavakol ve Dennick, 2011). Ayrıca toplam ölçek için bu çalışmada elde ettiğimiz iç tutarlılık katsayısı orijinal çalışmanın güvenilirlik katsayısına oldukça yakın ve yüksek düzeydedir. Tüm bunlar, ölçeğin Türkiye örnekleminde de güvenilir olduğunu göstermektedir.

Ölçeğin tamamı ve alt faktörleri yakınsak geçerliği

test etmek için kullandığımız femfobi, sosyal baskınlık, erkeklik ideolojisi ve toplumsal cinsiyet ile ilgili sistemi meşrulaştırma eğilimleri ile beklediğimiz üzere anlamlı ve pozitif yönde korelasyonlara sahiptir. Ayırt edici geçerlik için kullandığımız sosyal beğenirlik eğilimi ile ise anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu durum, VOCÖ’nün Türkiye bağlamında kullanılabilecek geçerli bir ölçek olduğunu doğrular niteliktedir.

Çalışma 2: Ölçeğin Faktör Yapısının Test Edilmesi

İkinci çalışmanın amacı ilk çalışmada Türkiye örneklemindeki VOCÖ’nün AFA ile elde ettiğimiz faktör yapısını sınamaktır. Bu çalışmada AFA sonucu elde ettiğimiz faktör yapısını doğrulayıcı faktör analizi ile test ettik ve aynı zamanda geçerlik ve güvenilirlik testlerini tekrarladık.

Yöntem

Katılımcılar

Çalışmanın örneklem büyüklüğünün belirlenmesinde Nunnally ve Bernstein’in (1994) gösterge [indicator] başına en az 10 katılımcı önerisi doğrultusunda bu çalışma için en az 160 katılımcıya ulaşmayı hedefledik. Çalışma kapsamında farklı yaş ve eğitim düzeylerinden herhangi bir takımlı çevrimiçi oyun oynayan 1869 yetişkin bireyden veri topladık. Katılımcılara sosyal medya platformları (X, Instagram) aracılığı ile uygun örneklem yöntemi ve kartopu tekniği ile ulaştık. Çalışmayı yarıda bırakan 1196 kişinin ve takımlı çevrimiçi oyun

Tablo 4 . Çalışma 2: Demografik Değişkenlerin İstatistikleri

Değişkenler	N	Yüzdelik Oran	Ort.	SS
Yaş	373		23	5,06
Cinsiyet				
Kadın	178	% 47,7		
Erkek	189	% 50,7		
Diğer	6	% 1,6		
Oyun Türü				
Macera	118	% 14,01		
Strateji	194	% 23,04		
Aksiyon	211	% 25,05		
Simülasyon	96	% 11,4		
Rol Yapma	134	% 15,9		
Diğer	89	% 10,5		
Oyun Süresi				
0-2 Saat	99	% 26,5		
2-4 Saat	165	% 44,2		
4-6 Saat	74	% 19,8		
6+ Saat	35	% 9,4		

Not. N, Ort. ve SS sırasıyla örneklem büyüklüğünü, ortalamasını ve standart sapmasını temsil etmektedir.

oynamayan 300 kişinin çıkarılmasının ardından analizleri 373 (178 kadın; 189 erkek; 6 diğer) katılımcı ile yürüttük. Katılımcıların yaş aralığı 18 ile 60 arasında değişmektedir ($Ort. = 23$, $SS = 5,1$). Katılımcıların demografik bilgilerini Tablo 4'te sunmaktayız.

Ölçüm Araçları

Bu çalışmada, ilk çalışmada kullandığımız ölçüm araçlarını kullandık. Sosyal Baskınlık Ölçeğinin ise 16 maddelik tam halini kullandık. Bu çalışma için ölçeklerin güvenilirliğini gösteren iç tutarlılık katsayılarını Tablo 6'da sunmaktayız.

Bulgular

Doğrulamalı Faktör Analizi

AFA'da elde edilen faktör yapısının veri ile uyumlu olup olmadığını test etmek için EQS 6.4 aracılığıyla *en çok olasılırlık* [*maximum likelihood*] yöntemi ile bir dizi doğrulamalı faktör analizi yürüttük. Analizlerde ölçeğin faktör yapısının veriye uygunluğunu ki-kare testi (χ^2) yaklaşık hataların ortalamasının karekökü (RMSEA) ve karşılaştırmalı uyum indeksi (CFI) aracılığı ile test ettik. $\chi^2/sd \leq 3$, $RMSEA \leq ,08$, $CFI \geq ,90$, iç içe [nested] modeller için ki kare fark testi ($\Delta\chi^2$) kriterlerini iyi uyumun göstergeleri olarak aldık (Hu ve Bentler, 1999;

Schermelleh-Engel ve ark., 2003). Analizlerimizde çok değişkenli normal dağılım varsayımı karşılanmadığı için (Mardia normalize $Z = 108,76$) dayanıklı [robust] istatistiki değerleri raporladık (Hu ve Bentler, 1999; Li, 2015).

İlk olarak, birinci çalışmada yürütülen AFA sonuçlarında elde ettiğimiz üç faktörlü yapının veriye uygunluğunu sınadık. Her bir faktör için faktör yükleri en yüksek olan üçüncü (,88), altıncı (,89) ve dokuzuncu (,95) maddeleri çapa madde olarak belirledik ve 1'e sabitledik (Test edilen modellerin özeti için bkz. Tablo 5). Analiz sonucuna göre ölçüm modeli (Model 1) için *Satorra-Bentler* $\chi^2(101) = 249,44$, $p < ,001$ 'dir. Ki-kare değerinin serbestlik derecesine oranı 2,46'dır ve kabul edilebilir aralıktadır. Model uyum endekslerini incelediğimizde modelin veri ile zayıf bir uyum gösterdiği tespit ettik ($CFI = ,85$, $RMSEA = ,06$, % 90 CI [$,05$, $,07$]). Düzeltme önerileri doğrultusunda, alınganlık faktöründe yer alan altıncı ("*Kadınlar oyunlardaki cinsel içerikli yorumlara fazla alınırlar.*") ve yedinci ("*Kadınlar oyunlarda dolaşan cinsel şakalar ve çıplak kadın resimleri hakkında fazla hassaslar.*") maddeleri inceledik ve aralarındaki anlamsal ilişkileri dikkate alarak hata varyansları arasında kovaryans ilişkisi kurduk. Benzer şekilde, zayıf halka faktöründe yer alan ikinci ("*Video oyunu oynayan çoğu kadın bu oyunlarda çok iyi değildir.*") ve onuncu ("*Eğer bir kadın bir takım ya da klanda oynuyorsa, nere-*

Tablo 5. Doğrulayıcı Faktör Analizi Model İstatistikleri

Model	S-B χ^2	df	p	RMSEA	CI	CFI
Model 1	249,44	101	,001	,06	,05 - ,07	,85
Model 2	170,28	98	,001	,05	,03 - ,06	,93
Model 3	418,5	104	,001	,09	,08 - ,10	,69

Not. Tabloda dayanaklı istatistik sonuçları verilmiştir.

deyse her zaman takımın en zayıf halkasıdır.”) maddeler ile “sosyal” oyuncu faktöründe yer alan üçüncü (“*Video oyunu oynayan kadınlar erkeklerden özel ilgi bekledikleri için oyun oynarlar.*”) ve dördüncü (“*Kadınlar bilgisayar oyunlarını sadece erkeklerin dikkatini çekmek için oynarlar.*”) maddeler arasındaki anlamsal ilişkileri dikkate alarak hata varyansları arasında kovaryans ilişkisi kurduk. Bu düzeltmeler sonucunda elde edilen üç faktörlü model (Model 2) veri ile iyi bir uyum göstermiştir (Satorra-Bentler $\chi^2(98) = 170,28$, $p < ,001$, CFI = ,93, RMSEA = ,05, % 90 CI [,03, ,06]).

İlk çalışmada elde edilen yapıya alternatif bir model olarak ölçeğin tek faktörlü orijinal yapısının veriyeye uygunluğunu sınadık (Model 3). Analiz sonucuna göre, Satorra-Bentler $\chi^2(104) = 418,15$, $p < ,001$ ’dir. Ki-kare değerinin serbestlik derecesine oranı 4,02’dir ve kabul edilebilir bir aralıkta değildir. Model uyum endekslerini incelediğimizde de modelin veri ile oldukça düşük bir uyum gösterdiğini tespit ettik (CFI = ,69, RMSEA = ,09, % 90 CI [,08, ,10]). Bu durum, tek faktörlü yapının Türkiye örnekleminde elde edilen veri ile uyumlu olmadığını göstermektedir.

Sonuç olarak, oluşturduğumuz üç faktörlü modelin uyum indeksleri, tek faktörlü orijinal ölçüme göre iyi bir derecede gelişmiştir ($\Delta\chi^2(3) = 81,05$, $p < ,001$). Aynı zamanda, düzeltme önerileri doğrultusunda yaptığımız değişikliklerin ardından modelimizin uyum endeksleri üç faktörlü ilk yapıma göre de anlamlı olarak farklılaşmıştır ($\Delta\chi^2(3) = 44,90$, $p < ,001$). Doğrulayıcı faktör analizi için model istatistiklerini Tablo 5’de sunmaktayız. İlgilenen okuyucular çalışmanın verilerine https://osf.io/ye-cng/?view_only=3fea091e3b3b44b784b26c832660cb70 adresinden erişebilirler.

Geçerlik ve Güvenirlik Analizi Sonuçları

İkinci çalışmada VOCÖ’nün yapı geçerliğini test etmek için geçerlik analizleri kapsamında yakınsak ve ayırt edici geçerliği inceledik. İlk çalışmaya benzer şekilde, video oyunlarında cinsiyetçilik eğiliminin yakınsak geçerlik bağlamında sosyal baskınlık ($r = ,51$), toplumsal cinsiyet ile ilgili sistemi meşrulaştırma ($r = ,53$), femfobi ($r = ,71$) ve erkeklik ideolojisi ($r = ,69$) eğilimleri ile pozitif yönlü yüksek korelasyona sahip olduğunu tespit ettik. Ayırt edici geçerlik bağlamında ise video

oyunlarında cinsiyetçilik eğiliminin sosyal beğenirlik eğilimi ile anlamlı bir korelasyon göstermediğini tespit ettik. Bulgular, ölçeğin alt faktörleri için de korelasyon hipotezlerimizi karşılamıştır (bkz. Tablo 6).

Ölçeğin güvenirliğini Cronbach (1951) iç tutarlılık katsayısı ile hesapladık. Bulgular ölçeğin iç tutarlılığının ölçek ve alt faktör düzeyinde kabul edilebilir olduğunu gösterdi. Geçerlik çalışması kapsamında kullandığımız ölçekler arası korelasyonları, tanımlayıcı istatistikleri ve ölçeklerin iç tutarlılık katsayılarını Tablo 6’da sunmaktayız.

Tartışma

Çalışmanın bulguları VOCÖ’nün Türkçe uyarılmasında AFA sonucunda oluşturulan 3 faktörlü yapının doğrulayıcı faktör analizi ile desteklendiğini göstermektedir. Ölçeğin yakınsak geçerliğini test etmek için kullandığımız femfobi, sosyal baskınlık yönelimi, erkeklik ideolojisi ve toplumsal cinsiyetle ilgili sistemi meşrulaştırma değişkenleri ile ölçeğin üç alt boyutu arasında beklediğimiz üzere pozitif yönde anlamlı korelasyonlar bulunduğunu tespit ettik. Bu durum, VOCÖ’nün geçerli bir ölçek olduğunu doğrulamaktadır. Ayırt edici geçerliği test etmek için kullandığımız sosyal beğenirlik ile ise anlamlı bir ilişki bulunmaması da bu sonucu destekler niteliktedir.

Genel Tartışma

Bu çalışmada VOCÖ’yü Türkçe alanyazına kazandırmayı amaçladık. Bu doğrultuda biri ön çalışma olmak üzere üç çalışma gerçekleştirdik ve analizler sonucunda ölçeğin Türkiye bağlamında video oyunlarındaki cinsiyetçiliği ölçmek amacıyla kullanılabilecek geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu sonucuna vardık.

Ölçeğin yakınsak geçerliğini test etmek amacıyla kullandığımız değişkenlerle olan ilişkisini incelediğimizde video oyunlarında cinsiyetçilik ve alt faktörleri, erkeklik ideolojisi ile en yüksek korelasyonu göstermiştir. Erkeklik ideolojisi spesifik özelliklere uyum ve onaylamayı içerir ve erkeklerin davranışlarıyla ilgili toplumsal cinsiyet rolleri ile bağlantılıdır (Pleck ve ark., 1993). Dahası, erkeklik ideolojisinin cinsiyetçilik (Barron ve ark., 2008; Leaper ve Van, 2008) ile ilişkili olabileceğini

Tablo 6. Betimleyici İstatistikler ve Değişkenler Arası Korelasyonlar (Çalışma 2)

	VOC	SOF	ZHF	AF	SBY	TCSM	SB	FEM	Eİ
VOC	—								
SOF	,93***	—							
ZHF	,88***	,79***	—						
AF	,82***	,63***	,55***	—					
SBY	,51***	,43***	,48***	,44***	—				
TCSM	,53***	,46***	,48***	,46***	,47***	—			
SB	,06	,05	,09	,03	,20***	-,03	—		
FEM	,71***	,66***	,63***	,57***	,49***	,52***	,01	—	
Eİ	,69***	,64***	,59***	,57***	,48***	,55***	-,04	,77***	—
Ort.	2,02	1,92	1,61	2,70	2,83	2,56	1,52	1,91	2,19
SS	1,15	1,21	1,18	1,63	1,08	1,02	0,18	1,12	0,88
α	,92	,86	,89	,83	,90	,65	,49	,85	,91

Not. VOC = Video Oyunlarında Cinsiyetçilik, SOF = “Sosyal” Oyuncu Faktörü, ZHF = Zayıf Halka Faktörü, AF = Alınganlık Faktörü, SBY = Sosyal Baskınlık Yönelimi, TCSM = Toplumsal Cinsiyetle İlgili Sistemi Meşrulaştırma, SB = Sosyal Beğenilirlik, Eİ = Erkeklik İdeolojisi, FEM = Femfobi, Ort. = Ortalama, SS = Standart Sapma.

* $p < ,05$, ** $p < ,01$, *** $p < ,001$

söyleyen bulgular mevcuttur. Bu yönleriyle incelediğimizde özellikle kadınların geleneksel olarak erkek alanı olarak kabul edilen video oyunları ortamında bulunmaması gerektiğini söyleyen maddeleri içeren VOCÖ'nün erkeklik ideolojisi ile gösterdiği pozitif yönde korelasyon alanyazınla uyumlu bir bulgudur.

İkinci olarak, video oyunlarında cinsiyetçilik ve alt faktörleri aynı zamanda femfobi ile yüksek sayılabilecek bir korelasyon göstermiştir. Femininliğin sistematik olarak değersizleştirilmesi olarak tarif edilen femfobi, kadınsılık ve doğru şekilde kadın olma üzerine sınırları dayatarak eşit olmayan cinsiyet düzenini korur ve maskülenliğin feminenlik üzerindeki baskınlığının devamını sağlar (Hoskin, 2017; 2019). Dolayısıyla çalışmamızda, cinsiyetler arası statükoyu koruma hedefi güden femfobinin kadınların bulunmasının oyunu değersizleştirdiğini öne süren maddelere sahip bu ölçekle yüksek pozitif korelasyon bulgusu alanyazın ile uyumludur.

Üçüncü olarak, sosyal baskınlık yönelimi önyargı ve ayrımcılığı açıklamada önemli bir değişken olarak öne çıkmaktadır (Esses ve ark., 1998). Erkeklerin çevrimiçi oyun ortamında çoğunlukla kadınlardan kalabalık olduğu ve dolayısıyla maskülen normların bu ortamdaki hakimiyeti düşünüldüğünde, sosyal baskınlık yöneliminin video oyunlarında cinsiyetçilik ve alt faktörleri ile anlamlı pozitif korelasyon göstermesi şaşırtıcı değildir.

Son olarak, toplumsal cinsiyetle ilgili sistemi meşrulaştırma spesifik olarak mevcut cinsiyet hiyerarşisi ve toplumsal cinsiyet rollerini aklileştirme ve koruma eğilimini ifade etmektedir (Jost ve Kay, 2005; Moreno-Jiménez, 2016). Var olan cinsiyet rollerini korumaya yönelik

olan bu kavramın, kadınların ait olmadığı bir yerde olduğuna ilişkin maddeler içeren bu ölçek ve alt faktörleriyle gösterdiği anlamlı pozitif korelasyon yine alanyazın ile uyumludur.

Çalışmanın Sınırlılıkları ve Öneriler

Çalışmamızın bir potansiyel kısıtlılığı verilerin çevrimiçi ortamda toplanmasıdır. Her ne kadar çevrimiçi verinin güvenirliği yönünde hem olumlu hem olumsuz görüşler bulunsun da (Chang ve Vowles, 2013; Luce ve ark., 2007) çevrimiçi veri toplarken katılımcıların çevresel faktörlerinin araştırmacılar tarafından kontrol edilemiyor oluşu göz önüne alınmalıdır. Bu sebeple çalışmanın farklı örneklemelerde tekrarlanması faydalı olacaktır.

İkinci olarak, çalışma kapsamında Türkçeye uyarlanan ölçek bir öz bildirim ölçeğidir ve öz bildirim ölçeklerinin güvenirliği de benzer şekilde sorgulanmaktadır (Coren ve Porac, 1978; Yu, 2010). Bu çalışmada da kişilerin kendi cinsiyetçi eğilimlerini fark etmiyor olması ya da görüş ve davranışlarının cinsiyetçi olduğunun bilincinde olmaması son derece olasıdır. Dijital ortamlardaki cinsiyetçi tutumun ölçülmesinde ileride farklı ölçüm yöntemlerinin kullanılması da alanyazın açısından faydalı olacaktır.

Son olarak, dijital ortamlar ve ilgili çalışmaların alanyazında oldukça yeni olduğu söylenebilir. Daha önce de ifade edildiği üzere gerek dünyada gerekse de ülkemizde dijital oyunlar kapsamında alanyazın oldukça dardır. Bu sebeple çalışmada dilimize uyarlanan bu ölçek ile de daha fazla çalışmaya ihtiyaç vardır.

Kaynaklar

- Akbaş, G. (2010). *Social identity and intergroup relations: The case of Alevi and Sunni in Amasya* (No. 31676381) [Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Proquest Dissertations & Theses Global. <https://www.proquest.com/dissertations-theses/social-identity-intergroup-relations-case-alevis/docview/3132860124/se-2>
- Akın-Arıkan, C., Baştemur, S., & Demirtaş Zorbaz, S. (2021). Adaptation of the Marlowe-Crowne social desirability scale short form C to the Turkish culture: Validity and reliability study. *Hayef: Journal of Education*, 18(2), 278–294. <https://doi.org/10.5152/hayef.2021.20026>
- Barron, J. M., Struckman-Johnson, C., Quevillon, R., & Banka, S. R. (2008). Heterosexual men's attitudes toward gay men: A hierarchical model including masculinity, openness, and theoretical explanations. *Psychology of Men and Masculinity*, 9(3), 154–166. <https://doi.org/10.1037/1524-9220.9.3.154>
- Campbell, B., Schellenberg, E. G., & Senn, C. Y. (1997). Evaluating measures of contemporary sexism. *Psychology of Women Quarterly*, 21(1), 89–102. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00102.x>
- Chang, T. Z., & Vowles, N. (2013). Strategies for improving data reliability for online surveys: A case study. *International Journal of Electronic Commerce Studies*, 4(1), 131–140. <https://doi.org/10.7903/ijecs.1121>
- Choe, K., Doh, S. J., & Ha, J. (2020). Adolescents' experiences and coping with sexism affect both female and male online gamers in South Korea. *Sex Roles*, 83(1–2), 43–53. <https://doi.org/10.1007/s11199-019-01094-0>
- Cingöz-Ulu, B., Türkoğlu, B., & Sayılan, G. (2016). Kadın şiddet mağdurlarına yönelik tutumlar da mağdurun trans kimliğinin etkisi. *Türk Psikoloji Yazıları*, 19 (Özel Sayı), 94–104. <https://www.tpd.com.tr/tr/yayinlar/dergiler/1031828/tpy1301996120160000m000049.pdf>
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Connell, R. (2005). *Masculinities* (2. baskı). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003116479>
- Coren, S., & Porac, C. (1978). The validity and reliability of self-report items for the measurement of lateral preference. *British Journal of Psychology*, 69(2), 207–211. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.1978.tb01649.x>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334. <https://doi.org/10.1007/bf02310555>
- Crowne, D. P., & Marlowe, D. (1960). Marlowe-Crowne social desirability scale. *PsychTESTS Dataset*. <https://doi.org/10.1037/t05257-000>
- Delamere, F. M., & Shaw, S. M. (2008). “They see it as a guy’s game”: The politics of gender in digital games. *Leisure/Loisir*, 32(2), 279–302. <https://doi.org/10.1080/14927713.2008.9651411>
- Easpaig, B.N.G. (2018). An exploratory study of sexism in online gaming communities: Mapping contested digital terrain. *Community Psychology In Global Perspective*, 4(2), 119–135. doi:10.1285/i24212113v4i2p119
- Ercan, N. (2009). *Evlilikte kadına yönelik fiziksel şiddete ilişkin tutumların yordayıcıları: Çelişik duygulu cinsiyetçilik, sistemi meşrulaştırma ve dini yönelim*. [Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi].
- Entertainment Software Association (2021). *Essential facts about the video game industry*. Entertainment Software Association (ESA). <https://www.theesa.com/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> adresinden 5 Haziran 2023 tarihinde alınmıştır.
- Entertainment Software Association (2024). *2024 Essential facts about the U.S. video game industry*. Entertainment Software Association (ESA). <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/> adresinden 11 Nisan 2025 tarihinde alınmıştır.
- Esses, V. M., Jackson, L. M., & Armstrong, T. L. (1998). Intergroup competition and attitudes toward immigrants and immigration: An instrumental model of group conflict. *Journal of Social Issues*, 54(4), 699–724. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1998.tb01244.x>
- Fortuna, P., Soler-Company, J., & Wanner, L. (2021). How well do hate speech, toxicity, abusive and offensive language classification models generalize across datasets? *Information Processing ve Management*, 58(3). <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2021.102524>
- Fox, J., Cruz, C., & Lee, J. Y. (2015). Perpetuating online sexism offline: Anonymity, interactivity, and the effects of sexist hashtags on social media. *Computers in Human Behavior*, 52, 436–442. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.024>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers*

- in *Human Behavior*, 33, 314–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media and Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Foust, J. (2023). The habitus of misogyny: Bourdieu and the institutionalization of sexist abuse in the video games industry. *Media, Culture & Society*, 46(4), 762–776. <https://doi.org/10.1177/01634437231219383>
- Gilbert, N. (2025). *Number of gamers worldwide 2024: Demographics, statistics, and predictions*. Financesonline.com. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> adresinden 4 Mart 2025 tarihinde alınmıştır.
- Güngör, D. (2016). Psikolojide ölçme araçlarının geliştirilmesi ve uyarlanması kılavuzu. *Türk Psikoloji Yazıları*, 19(38), 104–112.
- Hill, D. B., & Willoughby, B. L. B. (2005). The development and validation of the genderism and transphobia scale. *Sex Roles*, 53(7–8), 531–544. <https://doi.org/10.1007/s11199-005-7140-x>
- Hoskin, R. A. (2017). Femme theory: Refocusing the intersectional lens. *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice*, 38(1), 95–109. <https://atlantisjournal.ca/index.php/atlantis/article/view/4771>
- Hoskin, R. A. (2019). Femmephobia: The role of anti-femininity and gender policing in LGBTQ+ people's experiences of discrimination. *Sex Roles*, 81(11–12), 686–703. <https://doi.org/10.1007/s11199-019-01021-3>
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1–55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Jost, J. T., Banaji, M. R., & Nosek, B. A. (2004). A decade of system justification theory: Accumulated evidence of conscious and unconscious bolstering of the status quo. *Political Psychology*, 25(6), 881–919. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2004.00402.x>
- Jost, J. T., & Kay, A. C. (2005). Exposure to benevolent sexism and complementary gender stereotypes: consequences for specific and diffuse forms of system justification. *Journal of Personality and Social Psychology*, 88(3), 498–509. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.88.3.498>
- Kendrick, S. (2021). *Misogyny and gaming: The maintenance of a male-gendered gamer culture*. [Yüksek Lisans Tezi, Ryerson University] <https://doi.org/10.32920/ryerson.14663763>
- Kowert, R., Breuer, J., & Quandt, T. (2017). Women are from FarmVille, men are from ViceCity: The cycle of exclusion and sexism in video game content and culture. *New perspectives on the social aspects of digital gaming* içinde (ss. 136–150). Routledge.
- Leaper, C., & Van, S. R. (2008). Masculinity ideology, covert sexism, and perceived gender typicality in relation to young men's academic motivation and choices in college. *Psychology of Men & Masculinity*, 9(3), 139–153. <https://doi.org/10.1037/1524-9220.9.3.139>
- Li, C.H. (2016). Confirmatory factor analysis with ordinal data: Comparing robust maximum likelihood and diagonally weighted least squares. *Behavior Research Methods*, 48(3), 936–949. <https://doi.org/10.3758/s13428-015-0619-7>
- Luce, K. H., Winzelberg, A. J., Das, S., Osborne, M. I., Bryson, S. W., & Taylor, C. B. (2007). Reliability of self-report: Paper versus online administration. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1384–1389. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.12.008>
- Mahalik, J. R., Locke, B. D., Ludlow, L. H., Diemer, M. A., Scott, R. P. J., Gottfried, M., & Freitas, G. (2003). Development of the conformity to masculine norms inventory. *Psychology of Men & Masculinity*, 4(1), 3–25. <https://doi.org/10.1037/1524-9220.4.1.3>
- Moreno-Jiménez, P. (2016). Citizen participation according to causal perceptions of third-world poverty, belief in a just world and gender system justification. *Australian Journal of Psychology*, 68(2), 82–90. <https://doi.org/10.1111/ajpy.12093>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3. ed.). McGraw-Hill.
- Pleck, J. H., Sonenstein, F. L., & Ku, L. C. (1993). Masculinity ideology: Its impact on adolescent males' heterosexual relationships. *Journal of Social Issues*, 49(3), 11–29. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1993.tb01166.x>
- Pratto, F., Sidanius, J., Stallworth, L. M., & Malle, B. F. (1994). Social dominance orientation: A personality variable predicting social and political attitudes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67(4), 741–763. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.67.4.741>
- Reynolds, W. M. (1982). Development of reliable and valid short forms of the Marlowe-Crowne social desirability scale. *Journal of Clinical Psychology*, 38(1), 119–125. <http://dx.doi.org/>

- g/10.1002/1097-4679(198201)38:1<119::aid-jc-lp2270380118>3.0.co;2-i
- Roets, A., Van Hiel, A., & Dhont, K. (2012). Is sexism a gender issue? A motivated social cognition perspective on men's and women's sexist attitudes toward own and other gender. *European Journal of Personality*, 26(3), 350–359. <https://doi.org/10.1002/per.843>
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401–416. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Schermelleh-Engel, K., Moosbrugger, H., & Müller, H. (2003). Evaluating the fit of structural equation models: Tests of significance and descriptive goodness-of-fit measures. *Methods of Psychological Research*, 8(2), 23–74. <https://doi.org/10.23668/psycharchives.12784>
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Sidanius, J., & Pratto, F. (1999). *Social dominance: An intergroup theory of social hierarchy and oppression*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139175043>
- Sidanius, J., Cotterill, S., Sheehy-Skeffington, J., Kteily, N., & Carvacho, H. (2016). *Social dominance theory: Explorations in the psychology of oppression*. The Cambridge Handbook of the Psychology of Prejudice, 149–187. <https://doi.org/10.1017/9781316161579.008>
- Steiner, C. M., Kickmeier-Rust, M. D., & Albert, D. (2009). Little big difference: Gender aspects and gender-based adaptation in educational games. *Learning by Playing, Game-Based Education System Design and Development*, 150–161. https://doi.org/10.1007/978-3-642-03364-3_20
- Tabachnick, B., & Fidell, L. (2013). *Using Multivariate Statistics*. Boston, MA: Pearson Education Inc.
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513–521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127–135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53–55. <https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd>
- Thompson, E. H., Pleck, J. H., & Ferrera, D. L. (1992). Men and masculinities: Scales for masculinity ideology and masculinity-related constructs. *Sex Roles*, 27(11–12), 573–607. <https://doi.org/10.1007/bf02651094>
- Türk Ceza Kanunu No. 5237. (2004). *Türkiye Cumhuriyeti Resmi Gazete*. Erişim için: <https://www.resmigezete.gov.tr/eskiler/2004/10/20041012.htm>
- Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2025, 28 Şubat). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2024*. <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/tr/>
- Türkoğlu, B., & Sakallı, N. (2024). Development of traditional masculinity ideology scale and its association with ambivalent sexism. *Psikoloji Çalışmaları*, 44(2), 255–274. <https://doi.org/10.26650/SP2023-1164878>
- Türkoğlu, B., & Sayılan, G. (2023). How is masculinity ideology related to transprejudice in Turkey: The mediatory effect of femmephobia. R. A. Hoskin & K. L. Blair (Ed.), *Critical femininities* içinde (s. 86–100). Routledge.
- Wachs, S., & Wright, M. (2018). Associations between bystanders and perpetrators of online hate: The moderating role of toxic online disinhibition. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(9), 2030. <https://doi.org/10.3390/ijerph15092030>
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>
- Yee, N. (2006a). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yee, N. (2006b). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yu, C.H.A. (2010). *Reliability of self-report data*. <https://www.creative-wisdom.com/teaching/WBI/memory.shtml> adresinden 2 Eylül 2023 tarihinde alınmıştır.

EK 1 Video Oyunlarında Cinsiyetçilik Ölçeği**“Sosyal” Oyuncu Faktörü**

1. Video oyunu oynayan çoğu kadın bu oyunları sadece erkek arkadaşlarıyla oynar.
3. Video oyunu oynayan kadınlar erkeklerden özel ilgi bekledikleri için oyun oynarlar.
4. Kadınlar bilgisayar oyunlarını sadece erkeklerin dikkatini çekmek için oynarlar.
8. Kendilerine oyuncu diyen kadınlar özel muameleyi hak ettiklerini düşünürler.
14. Kadınlar oyunlarda her şeyden çok sosyalleşmekle ilgilenirler.
15. Kadınlar oynamaktansa karakterlerini giydirmeye zaman harcamayı tercih ederler.
16. Kadınlar oyunları düşmanları öldürmek ya da görev tamamlamak için oynamazlar.

Zayıf Halka Faktörü

2. Video oyunu oynayan çoğu kadın bu oyunlarda çok iyi değildir.
9. Bir kadının oynaması oyunun kalitesini düşürür.
10. Eğer bir kadın bir takım ya da klanda oynuyorsa, ne-redeyse her zaman takımın en zayıf halkasıdır.
12. Kadınların etrafta olması oyunun eğlencesini azaltır.
13. Video oyunları erkeklerin dünyasıdır ve kadınlar oraya ait değildir.

Alınganlık Faktörü

5. Kadınlar video oyunlarında olan şeylere çok kolay alınırlar.
6. Kadınlar oyunlardaki cinsel içerikli yorumlara fazla alınırlar.
7. Kadınlar oyunlarda dolaşan cinsel şakalar ve çıplak kadın resimleri hakkında fazla hassaslar.
11. Kadınlar oyunlardaki sataşmalarla (rakibin kışkırtıcı, tahrik edici konuşmaları) erkekler gibi baş edemezler.