

Gender in digital game environments: A thematic analysis of mobile games for children¹

Sibel Karabekmez² 

² Vocational School of Health Services, Department of Child Care and Youth Services, Ağrı İbrahim Çeçen University, Ağrı, Türkiye.

ABSTRACT

This study aims to examine gender representations in popular mobile games for early childhood. Based on the premise that digital games create an influential cultural environment for children from an early age, shaping social roles, norms, and identity construction processes, this study considers the analysis of representational structures in mobile games to be important. The sample was created by selecting eight mobile games listed in the "most popular free" category on the App Store using the child filter and a purposive sampling method. Document analysis was used in the study. Data were collected through a semi-structured observation and coding form developed by the researcher. Data were analyzed using a hybrid thematic analysis approach (using both inductive and deductive coding). The findings show that gender representations in mobile games are grouped under six main themes: repaired femininity, designed femininity, femininity in the showcase, masculine heroism, flexible gender roles in the family, and shaping gender representations. The analysis results indicate that femininity is heavily coded through appearance, grooming, and aesthetic arrangement, whereas masculine representations are structured more around tasks, expertise, and public action. However, some games also present gender roles in more flexible, diverse, and counter-stereotypical ways. The study suggests that mobile games can be considered digital environments in which gender representations are reproduced and, in some cases, presented in more flexible ways. Based on these findings, it is recommended that gender representations in digital game design be considered critically and that more inclusive content be developed within the context of early childhood education.

KEYWORDS

Early childhood, mobile games, gender, digital games, thematic analysis.

Dijital oyun ortamlarında toplumsal cinsiyet: Çocuk mobil oyunları üzerine bir tematik analiz

ÖZET

Bu çalışma, erken çocukluk dönemine yönelik popüler mobil oyunlarda toplumsal cinsiyet temsillerini incelemeyi amaçlamaktadır. Dijital oyunların çocukların erken yaşlardan itibaren sosyal roller, normlar ve kimlik inşası süreçleri üzerinde etkili bir kültürel ortam oluşturduğu kabulünden hareketle, bu çalışma mobil oyunlardaki temsil yapılarının analiz edilmesini önemli görmektedir. Çalışmanın örnekleme, App Store'da "en popüler ücretsiz" kategorisinde yer alan ve çocuk filtresiyle listelenen sekiz mobil oyunun amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmesiyle oluşturulmuştur. Araştırmada doküman incelemesi kullanılmıştır. Veriler araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış gözlem ve kodlama formu aracılığıyla toplanmıştır. Veriler hibrit tematik analiz yaklaşımı (indüktif

¹ Bu çalışma, 28–30 Nisan 2026 tarihlerinde düzenlenen 3. Uluslararası Bütünleşik Sosyal Araştırmalar ve Disiplinlerarası Çalışmalar Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur / This study was presented as an oral presentation at the 3rd International Congress of Integrated Social Research and Interdisciplinary Studies held on April 28–30, 2026.

Cite: Karabekmez, S. (2026). Gender in digital game environments: A thematic analysis of mobile games for children. *Ordu University Institute of Social Sciences Journal of Social Sciences Research*, ISRIS 2026 Special Issue, Article Number 6. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.1948610>

Corresponding Author: skarabekmez@agri.edu.tr

ve dedüktif kodlamanın birlikte kullanıldığı) ile analiz edilmiştir. Bulgular, mobil oyunlarda toplumsal cinsiyet temsillerinin altı temel tema altında toplandığını göstermektedir: onarılan feminenlik, tasarlanan feminenlik, vitrindeki feminenlik, maskülen kahramanlık, ailede esneyen cinsiyet rolleri ve şekillenen cinsiyet temsilleri. Analiz sonuçları, feminenliğin özellikle görünüş, bakım ve estetik düzenleme üzerinden yoğun biçimde kodlandığını; maskülen temsillerin ise daha çok görev, uzmanlık ve kamusal eylem odaklı olarak yapılandırıldığını ortaya koymaktadır. Bununla birlikte bazı oyunlarda toplumsal cinsiyet rollerinin daha esnek, çoklu ve stereotip karşıtı biçimlerde sunulduğu da görülmektedir. Araştırma, mobil oyunların toplumsal cinsiyet temsillerinin yeniden üretildiği ve bazı durumlarda daha esnek biçimlerde sunulabildiği dijital ortamlar olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, dijital oyun tasarımlarında toplumsal cinsiyet temsillerinin eleştirel bir bakışla düşünülmesi ve erken çocukluk eğitimi bağlamında daha kapsayıcı içeriklerin geliştirilmesi önerilmektedir.

ANAHTAR KELİMELER

Erken çocukluk, mobil oyunlar, toplumsal cinsiyet, dijital oyunlar, tematik analiz.

Introduction

Early childhood is a critical developmental period in which children begin to make sense of the social world and develop their first cognitive patterns regarding gender. During this period, children learn to distinguish between the categories of girls and boys. They also begin to construct meanings about how different people look, which activities are considered appropriate for whom, and which behaviors are associated with particular genders. Cognitive developmental theory and gender schema theory propose that children actively seek gender-related cues in their environment and use these cues in the formation of gender schemas (Martin & Ruble, 2004, 2010). Social cognitive theory emphasizes that this process occurs through direct experience as well as observation, modeling, and symbolic models (Bussey & Bandura, 1999).

Gender is conceptualized not as a biological characteristic but as a social practice reproduced through everyday interactions (West & Zimmerman, 1987). This perspective suggests that the media content children encounter contains cultural patterns related to the construction, maintenance, and normalization of gender. In this context, it can be argued that children encounter symbolic meanings through media characters and narratives about which appearances, behaviors, and social roles are considered appropriate, valuable, or desirable (Bussey & Bandura, 1999; West & Zimmerman, 1987).

Indeed, studies on gender representations indicate that femininity and masculinity may be represented in unequal and stereotypical ways within media content (Santoniccolo et al., 2023; Ward & Grower, 2020). Content analyses focusing on children's media further demonstrate that gender stereotypes can be reproduced through characters' appearances, personalities, behaviors, and communication styles (Baker & Raney, 2007). In addition, the literature also includes longitudinal findings suggesting that children's engagement with gendered popular media content may be associated with more stereotypical behavioral patterns over time (Coyne et al., 2016). Therefore, examining representations in children's media is important for understanding how gender is reflected in early childhood.

Contemporary childhood is no longer limited to books, cartoons, and television content. Current studies in the field of early childhood and digital media show that children's media ecology is increasingly shaped by mobile devices, applications, and interactive digital environments (Barr et al., 2024). A systematic review of digital play in early childhood likewise indicates that the existing literature is largely centered on touchscreens and applications and that digital play may involve gender-related patterns (Chu et al., 2024). At the same time, some studies on digital applications for children focus on their educational value (Wirth et al., 2024), whereas others examine character diversity and representation patterns (Bruner & Kucirkova, 2025). Although these studies provide important insights into digital applications and children's media, research examining how gender is constructed through visual, behavioral, and interactive structures in

digital games that children play directly remains relatively limited (Chu et al., 2024; De la Torre-Sierra & Guichot-Reina, 2025; Huh, 2015).

Games that rank highly in app stores tend to gain greater visibility and reach wider audiences. Therefore, focusing on popular mobile games is important for examining how gender representations are constructed in digital content that children are more likely to encounter. Accordingly, this study aims to examine the visual, behavioral, and contextual patterns through which gender representations are constructed in popular mobile games designed for children. In this respect, the study analyzes character presentations, role distributions, visual elements, activity types, social interaction patterns, and spatial contexts in games from a gender perspective. The study is expected to contribute to the fields of early childhood education, children and media studies, and digital game research by revealing how gender is constructed in popular mobile games to which children are frequently exposed. In this sense, the study aims to contribute both to current discussions on children's interactive media experiences and to our understanding of the digital manifestations of gender development in childhood.

Method

Research design

This study used document analysis to examine gender representations in mobile games for children. In the study, mobile games were considered digital documents with which children interact. Document analysis refers to the process of systematically reviewing, evaluating, and interpreting printed or electronic materials (Bowen, 2009).

Sample

The sample of this study was selected from children's games available on the App Store using the purposive sampling method. In this study, the platform from which the sample was drawn was limited to the App Store. The main reason for this is that the App Store provides a clearer and more systematic ranking structure for applications intended for children. The lack of a similar standardized and comparable ranking system in the Google Play Store makes direct matching across platforms difficult. Therefore, a single platform was preferred in order to ensure consistency and replicability in the sampling process. In addition, focusing on the 'most popular free' category allowed the systematic selection of games that were highly visible on the platform and relatively easy to access because they were free. However, the popularity ranking in the App Store was not considered a direct indicator of children's actual exposure to or repeated use of these games. Furthermore, selecting games from a ranking-based system provided a more transparent and reproducible sampling procedure for future studies. Within the scope of purposive sampling, the sample selection process was carried out in two stages. In the first stage, on 10 February 2026, 25 mobile games listed by the platform under the "most popular free" category on the App Store were identified via the <https://apps.apple.com/tr/iphone/games> link, using the "children" filter (Figure 1). In the information section on the platform, it is stated that all of the games are suitable for users aged 4 and above.

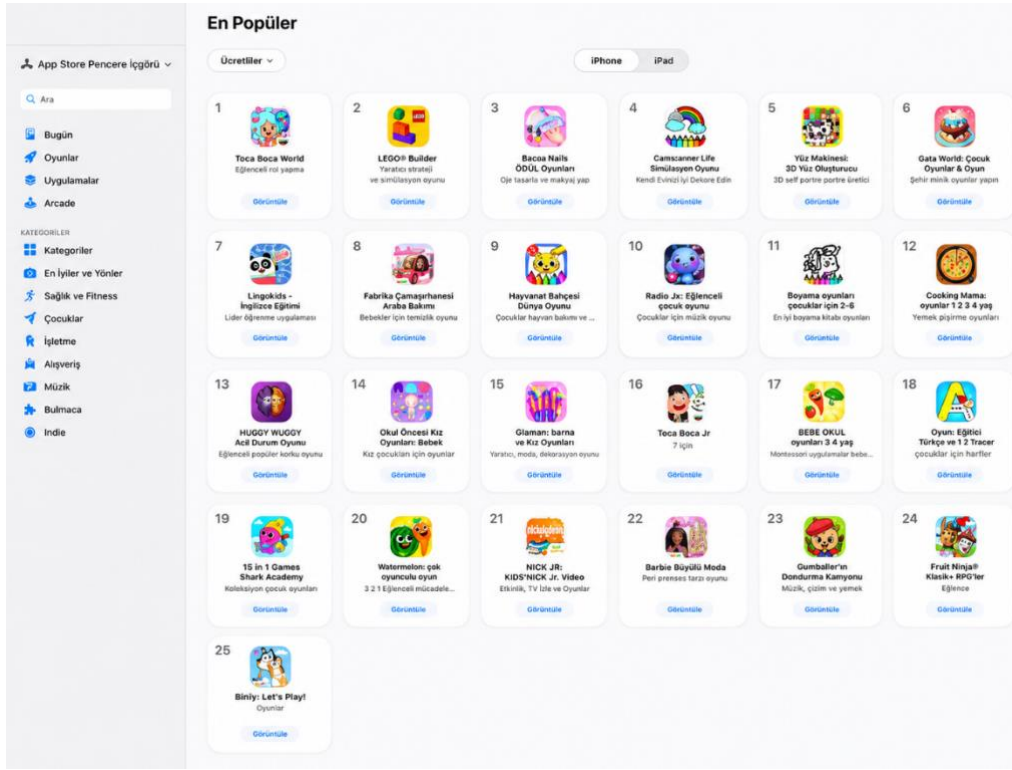


Figure 1 The most popular free children's mobile games on the App Store

In the first stage, mobile applications whose primary purpose is gameplay and entertainment were the focus. Accordingly, digital books, writing, quiz/flashcard, video watching, messaging, singing along to songs, language learning, coloring, sports/exercise, and similar non-game or gamified auxiliary applications whose primary purpose is education, skill development, or tool usage were excluded. Following this initial screening, inclusion and exclusion criteria were determined for the second stage in order to examine gender representations in a meaningful and analyzable way. Within the scope of the inclusion criteria, games were expected to meet at least one of the following criteria:

- Characters and bodily representations: The game includes human characters, human-like characters, anthropomorphic animated characters represented with human characteristics, or meaningful visual elements/partial representations of the human body
- Character interaction and selection: It allows the user to select, customize, or socially interact with characters that may be associated with gender
- Social and behavioral roles: Characters are presented within socially meaningful roles
- Symbolic indicators: Gender is represented through visual, behavioral, or contextual indicators

Within the scope of the exclusion criteria, games with the following characteristics were excluded from the study:

- Games that do not include any characters and are only object- or process-based (e.g., mechanical cooking games that progress only by clicking on an object)
- Games that, even if they include characters, do not present a social narrative or analyzable gender indicators (e.g., abstract puzzle or jigsaw games)

Table 1 Evaluation of games according to inclusion and exclusion criteria

Game name	Stage 1	Reason	Stage 2	Reason
Toca Boca World	Included	A game based on character management and world building	Included	It offers a large number of customizable human characters, domestic roles, professions, and a rich social world
LEGO Builder: 3D Instructions	Excluded	A 3D building guide for physical LEGO sets	-	-
Nail and Nail Polish Kids Games	Included	A role-playing/simulation game involving actions performed on a hand	Included	It includes interaction with the appearance of the hand (care, nail polish application, decoration, etc.)
Coloring Game for Kids	Excluded	A coloring application	-	-
Tiny Minies-Educational Games	Included	A game platform containing mini-games (puzzle, matching)	Excluded	It consists of abstract/mechanical tasks such as object matching and shape placement. It does not provide a social narrative
Cake Making Kids Game 2-5 Years	Included	A cake-making simulation game	Excluded	The game is limited only to kitchen tools and materials. It does not include characters with which interaction occurs or who take on an analyzable social role
Lingokids-Play and Learn	Excluded	A language learning application	-	-
Barbie Dreamhouse Adventures	Included	A comprehensive game based on interaction between characters	Included	It includes clearly defined female/male characters, domestic life roles, and social interactions
Coloring Games: Color and Paint	Excluded	A coloring application	-	-
Buddy.ai-English Kids Game	Excluded	A language learning application	-	-
Coloring games kids game 3	Excluded	A coloring application	-	-
Kids Cooking Games 2-5 Years	Included	A cooking simulation game	Excluded	The cooking process is entirely object-focused. It does not include character representation or narrative content
MentalUP Mind & Intelligence Games	Included	A game aimed at cognitive skills	Excluded	It consists of abstract/mechanical tasks such as object matching and shape placement. It does not present a social narrative or character representation
Chibi Baby Girl Games 2-6	Included	A game based on character creation and dressing up	Included	It includes baby (avatar) creation, clothing selection, and visual indicators
Beauty Salon Girls Games	Included	A makeup and hair salon simulation game	Included	It includes manipulation of characters' appearance (hair, makeup, etc.)
Toca Boca Jr	Included	A game world where interaction with characters takes place	Excluded	Rather than a single game structure, it functions as a platform/hub containing multiple games (Toca Kitchen, Toca Lab, Toca Builders, etc.)
Educational Kids Games 3-5 Years	Excluded	An application focused on concept teaching in flashcard/quiz format	-	-
Educational Children Games: Age 3	Excluded	An application focused on letter and number tracing/writing practice	-	-
3-5 Age Educational Kids Games	Excluded	An application focused on alphabet, numbers, and concept teaching (quiz)	-	-
Educational Games for Kids	Excluded	An application focused on basic concept teaching	-	-
TRT Children Library: Read, Listen	Excluded	A digital book application	-	-
Barbie Magical Fashion	Included	A game focused on design and character styling	Included	It includes themes such as princess, fashion, and visual decoration
Children's coloring books	Excluded	A coloring application	-	-

PAW Patrol Rescue World	Included	An adventure game based on mission completion and character management	Included	It presents occupational representations through anthropomorphic (human-like) dog characters taking on professional roles (firefighter, police officer, etc.)
Bluey: Let's Play!	Included	A game including role-play and character interaction	Included	It includes family dynamics (mother, father, child roles) and social interactions built through play

As shown in Table 1, in the first stage of the screening process, 12 digital applications whose primary purpose is education, skill development, or tool usage were excluded from the initial set of 25 applications. In the second stage, 5 games were excluded based on the inclusion and exclusion criteria, and the final sample consisted of 8 games: *Toca Boca World*, *Nail and Nail Polish Kids Games*, *Barbie Dreamhouse Adventures*, *Chibi Baby Girl Games 2-6*, *Beauty Salon Girls Games*, *Barbie Magical Fashion*, *PAW Patrol Rescue World*, and *Bluey: Let's Play!*.

Data collection tools

In the study, the "Semi-Structured Mobile Game Observation and Coding Form," developed by the researcher, was used as the data collection tool. The form includes predefined sections to ensure the systematic recording of in-game scenes, while also allowing the researcher to record unexpected patterns, free-form notes, and contextual details noticed during gameplay. Accordingly, the form includes separate sections for coding the setting, character(s), gender cues, role assumed, activity performed, type of interaction, rewarded behavior, notable linguistic/visual cues, and researcher notes.

Data collection process

During the data collection process, each game was examined on a scene-by-scene basis. First, the description of each game in the application store was read, and preliminary information about the game's main purpose, target audience, and gameplay logic was gathered. Then, the games were played, and character representations, role distributions, visual elements, activity types, social interaction patterns, and spatial context were recorded on the form. During the examination process, voice instructions, music, sound effects, and verbal directions were also taken into consideration.

Additionally, in-game screen recordings were made and re-watched after the initial gameplay. In this way, details that might have been overlooked during the first playthrough could be identified more carefully. The accessible sections of the games were explored as extensively as possible, and additional areas, characters, or tasks that could be unlocked for free were also included in the data collection process. This approach was preferred because it facilitates familiarization with the data, detailed note-taking, and the identification of recurring patterns (Braun & Clarke, 2006).

Data analysis

The research data were analyzed using a hybrid thematic analysis approach. Thematic analysis is a flexible analytical method that allows the identification, coding, reviewing, and reporting of recurring patterns of meaning within qualitative data (Braun & Clarke, 2006). Hybrid thematic analysis refers to an approach in which both data-driven (inductive) codes and theory-driven (deductive) codes can be used together (Fereday & Muir-Cochrane, 2006). In this study, the coding process was carried out within a hybrid structure in which deductive and inductive strategies were used together. In the deductive component, sensitizing categories derived from the gender literature formed the initial framework. In the inductive component, new recurring patterns emerging in the data during gameplay were identified and incorporated into the coding process. In this respect, the analysis was based on theme generation that followed naturally emerging patterns in the data while also maintaining theoretical sensitivity.

During the thematic analysis, the six-step framework proposed by Braun and Clarke (2006) was followed: (1) familiarization with the data, (2) generating initial codes, (3) searching for candidate themes, (4) reviewing themes, (5) defining and naming themes, (6) reporting the findings.

Accordingly, observation notes and screen recordings of the games were first reviewed repeatedly, and then initial codes were created for content units related to gender. In the next stage, similar codes were grouped together, and recurring patterns were transformed into higher-level themes.

To assess the consistency of the coding process, a second independent coder was involved in the coding. Agreement between the two coders was assessed using Cohen's kappa, indicating a high level of intercoder agreement ($\kappa = .95$).

Formation of coding categories

When forming the coding categories, approaches arguing that gender cannot be reduced to a feminine and masculine binary were used as a basis (Bem, 1974). Accordingly, the initial coding categories were organized under five main headings: (1) character and visual representation, (2) role and social position, (3) activity and behavioral patterns, (4) spatial context, and (5) type of gender norm. The first four categories were used to record content units directly observable in the games:

(1) Character and visual representation

This category relates to who the character is and how they appear. Within this category, the number of female and male characters, the gender of the main character, the distribution of supporting characters, the visual legibility of gender, hairstyle, clothing type, accessory use, color codes, and body presentation were considered.

(2) Role and social position

This category examines the character's social or functional position within the game. Within this category, domestic roles, caregiving roles, occupational roles, social roles, public space roles, leadership roles, and passive/observer roles were evaluated.

(3) Activity and behavioral patterns

This category focuses on what the character does. Within this category, caregiving, decoration and makeup, consumption, production, adventure/exploration, helping behavior, risk-taking, governing/decision-making behavior, and appearance-focused behaviors were considered.

(4) Spatial context

This category examines the spaces in which gender representations occur. Accordingly, domestic spaces, public spaces, work/professional spaces, entertainment spaces, shopping spaces, and social spaces were examined.

(5) Type of gender norm

This category was used to determine the type of gender norm to which each representation most closely corresponded by jointly evaluating the visual, role-based, behavioral, and spatial indicators observed in the first four categories. The classification was informed by the view that femininity and masculinity are not fixed, mutually exclusive categories (Bem, 1974), as well as by studies showing that gender stereotypes in media content can be constructed through appearance, behavior, and social roles (Baker & Raney, 2007; Santoniccolo et al., 2023; Ward & Grower, 2020). Traditional feminine and traditional masculine representations referred to cases in which appearance, role, and behavioral patterns culturally associated with femininity or masculinity were dominant, whereas hyper-feminine and hyper-masculine representations referred to cases in which these indicators converged across multiple dimensions in an intense and pronounced manner. Neutral representations referred to cases in which no clearly feminine or masculine pattern was dominant; counter-stereotypical representations referred to cases in

which traditional gender stereotypes were challenged or roles and behaviors inconsistent with these stereotypes were presented; and gender-ambiguous representations referred to cases in which the available indicators did not allow the character's gender to be reliably determined.

Theme formation process

After initial coding was completed, similar content units were brought together and recurring patterns were evaluated as higher-level clusters. These clusters were then transformed into themes as patterns that formed meaningful recurring patterns within the data. In this process, theme names were not fixed in advance but were developed according to how raw codes clustered in the data. Patterns that did not repeat sufficiently in the data or remained limited were not retained as higher-level themes. In contrast, patterns that were repeated across games and presented a meaningful representational logic were developed into themes. In theme development, a pattern was not required to appear in more than one game; patterns that recurred across different scenes, activities, roles, and spatial contexts within a single game and formed an internally consistent and distinctive representational structure were also taken into consideration. Therefore, while some themes were shared across multiple games, others were developed from patterns that recurred across different content units within a single game.

Credibility and consistency

To increase the credibility of the study, systematic records were kept during the data collection and analysis process. Observation forms, screen recordings, and researcher notes related to the games were reviewed together, and initial observations were subsequently re-checked. In addition, during the coding process, descriptive and interpretive stages were separated; first, in-game examples were recorded in detail, and then their implications for gender norms were evaluated. This approach contributed to a more traceable and consistent analysis process. Furthermore, the high level of agreement between the two independent coders further supported the consistency of the coding process.

Findings

The analysis identified six main themes of gender representations in the examined games. These themes were formed by considering recurring patterns across the categories of character and visual representation, role and social position, activity and behavioral patterns, spatial context, and norm type. The themes were named to highlight the representational logics through which gender is constructed in games.

The number of games in which a theme appeared was not used as the sole criterion for theme development. Therefore, although four themes were identified in only one game each, these themes were derived from codes that recurred across different scenes and content units within the relevant games and formed internally consistent representational patterns.

Table 2 Distribution of games across themes

Theme	Number of Games	Games
Repaired femininity	2	Nail and Nail Polish Kids Games Beauty Salon Girls Games
Designed femininity	2	Chibi Baby Girl Games 2-6 Barbie Magical Fashion
Femininity in the showcase	1	Barbie Dreamhouse Adventures
Masculine heroism	1	PAW Patrol Rescue World
Flexible gender roles in the family	1	Bluey: Let's Play!
Shaping gender representations	1	Toca Boca World

Table 2 presents the distribution of games among the specified themes.

Theme 1: Repaired femininity

This theme includes representations in which femininity is presented not as a natural and sufficient state of being, but as a project that must be completed through care, cleaning, correction, and aesthetic intervention. Under this theme, the character or body part is transformed into an aesthetic object through the removal of imperfections and processes of smoothing and beautification. The focus is not the competence of the character, but the idealization of physical appearance. The games included in this theme are *Nail and Nail Polish Kids Games* and *Beauty Salon Girls Games*.

Nail and Nail Polish Kids Games

In this game seen in Figure 2, character representation is constructed through hands and nails coded with femininity rather than through a whole person. Gender is made visible through nail aesthetics, accessories, pink backgrounds, and bright colors. The female character is presented not as a subject but as a body part upon which operations are performed. In the progression of the game, the hand is first cleaned and groomed, then nail polish is applied, and finally it is decorated with accessories. Care is framed not as a means of promoting health or comfort but as a preliminary step of aesthetic restoration. Cleaning functions as a preparatory stage necessary for moving on to the decoration phase. The game does not contain a visible social world; representations of family, friendship, or public life are absent. Nevertheless, the player is implicitly positioned in the role of a beauty specialist/manicurist. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game can be considered an example closely aligned with the hyper-feminine gender representation norm. The female body is objectified within a process of “aesthetic labor”; while the natural state is coded as flawed, success is associated with a shiny and flawless appearance.

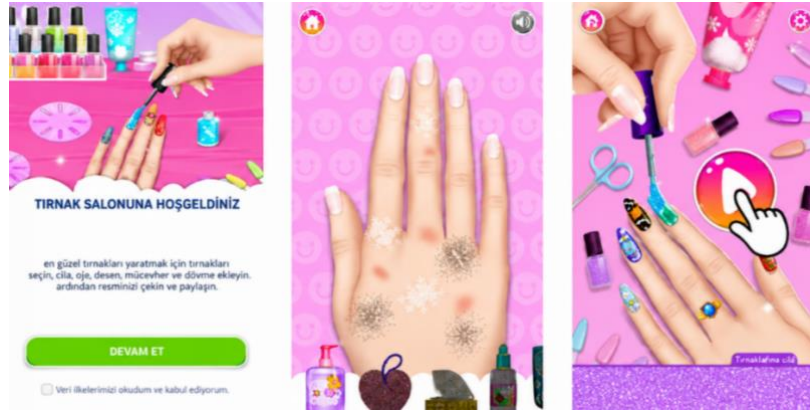


Figure 2 The nail and nail polish kids games

Beauty Salon Girls Games

In this game seen in Figure 3, the character is presented as a passive object of transformation from head to toe. The player, on the other hand, assumes the role of a beauty specialist. This framing suggests that the woman's body is viewed as something requiring intervention. The game is built on a hierarchical structure in which skincare, hair design, manicure, and dressing procedures follow one another. This sequence gives the impression that gender is a performance that must be fully enacted. The salon space is also constructed like a factory in which women reproduce themselves, with hairdresser chairs, manicure tables, and wardrobe areas. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game is considered one of the examples close to the hyper-feminine gender representation norm. Femininity is presented not as a natural identity but as a norm constructed through cosmetic intervention and aesthetic completion.

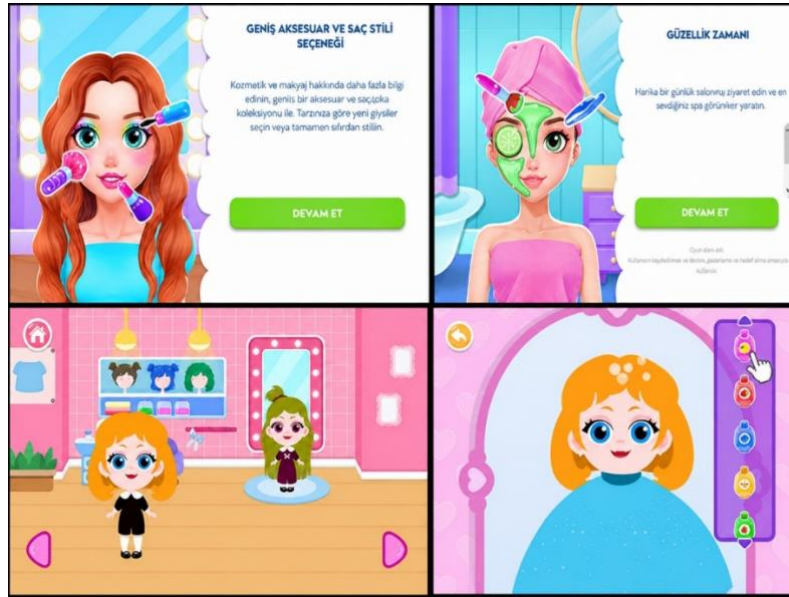


Figure 3 Beauty salon girls games

Theme 2: Designed femininity

This theme encompasses representations in which femininity is constructed through style creation, dressing up, accessory selection, and avatar design. In this theme, the character's social existence is reduced to that of a design object rather than an active subject. Here, femininity is defined as a visual performance constructed by the player through clothing, accessories, and visual codes of cuteness. The games included in this theme are *Chibi Baby Girl Games 2-6* and *Barbie Magical Fashion*.

Chibi Baby girl games 2-6

In this game seen in Figure 4, players are offered the opportunity to create anime-style avatars and dolls. The characters are represented with childlike proportions, including large heads, big eyes, and small bodies. Femininity is constructed through colorful hair, exaggerated eyelashes, accessories, and cuteness codes. While the personality or social position of the character remains in the background, combinations of hair, face, clothing, and accessories become the primary means of representation. The player is positioned less as a protagonist and more as a designer arranging appearances. The main activities of the game revolve around avatar creation, dressing up, appearance editing, and accessory selection. The phrase "make your own avatar and show it to your friends" in the App Store description also demonstrates that appearance is not only produced but also displayed. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game presents a representation between traditional femininity and hyper-femininity, but closer to the hyper-feminine norm. Unlike the luxurious lifestyle in *Barbie Dreamhouse Adventures*, this game produces an infantilized, pastel, doll-like, and avatarized femininity.

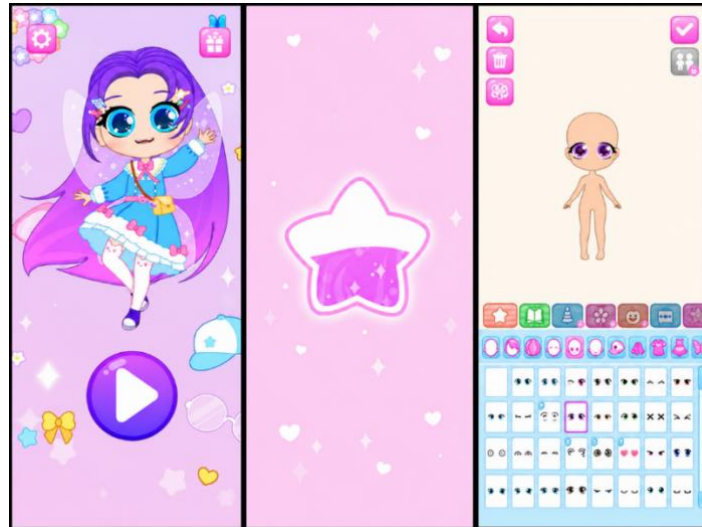


Figure 4 Chibi Baby girl games 2-6

Barbie magical fashion

In this game seen in Figure 5, the player can transform Barbie into different identities such as a princess, fairy, mermaid, or hero. However, this transformation is carried out through hair, makeup, crowns, dresses, tails, wings, and accessories. The main gameplay loop revolves around appearance creation, beautification, and the construction of a fantastical feminine style. The player is implicitly positioned as a stylist/designer, while Barbie is a central figure whose appearance is reshaped. A striking point is that even the hero option is represented through costumes and aesthetic combinations rather than missions or problem-solving. Thus, different identity options ultimately converge around the aesthetic transformation of appearance. Femininity is constructed around beauty, radiance, and the elicitation of admiration. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game is considered one of the examples close to the hyper-feminine gender representation norm. The identities that create the impression of diversity differ largely in costume and style rather than in behavior.



Figure 5 Barbie magical fashion

Theme 3: Femininity in the showcase

This theme refers to representations in which femininity is staged through lifestyle, domestic order, social visibility, and aestheticized everyday life. It includes representations in which femininity is constructed through luxury consumption, domestic aesthetic organization, and a constant search for social approval. In this theme, living spaces function as showcases in which the character's social status and visual perfection are displayed. The game included in this theme is *Barbie Dreamhouse Adventures*.

Barbie Dreamhouse Adventures

In this game seen in Figure 6, the characters are presented as well-groomed and fashion-oriented figures that conform to aesthetic standards. Femininity is made visible through hairstyles, makeup, predominantly pink clothing associated with the brand, and style-creation practices. Appearance is not a secondary element of the game's visual environment; rather, it is one of the fundamental principles organizing the characters and the game world. Barbie is the central figure directing domestic organization, decoration, cooking, and social events. The dominant activities of the game are shaped around consumption, decoration, and social interaction. The Dreamhouse is constructed not merely as a living space but as a showcase of an aestheticized lifestyle. The prominence of the wardrobe section and the appearance-oriented interactions indicate that identity is defined through clothing and outward appearance. Even the cake prepared in the kitchen is made with an emphasis on aesthetic presentation; thus, even everyday functions are reframed within a logic of visual order. The outside world, on the other hand, appears mainly as a space used for entertainment, travel, and shopping. Public spaces (beach/park) similarly gain meaning through social visibility and leisure activities. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game is seen as one of the examples close to the hyper-feminine gender representation norm. The female character is positioned along the axis of appearance, domestic organization, and social visibility.



Figure 6 Barbie dreamhouse adventures

Theme 4: Masculine heroism

This theme encompasses representations in which gender is constructed through patterns such as duty, professional expertise, intervention, tool use, public mobility, and rescue. Here, heroism is framed not only as individual courage but also within a masculine-coded representational logic associated with technical competence, action, and the ability to operate in the public sphere. The game included in this theme is *PAW Patrol Rescue World*.

PAW Patrol Rescue World

In this game seen in Figure 7, the characters are presented as anthropomorphic rescue dogs defined through uniforms, vehicles, and mission identities. The prominent codes of character and visual representation include uniforms, vehicle-integrated identities, mission aesthetics, team affiliation, and functional appearance. The game is not constructed entirely with male characters; female characters such as Skye and Everest are also represented as active members of the team. However, the contrast between Skye performing graceful maneuvers in the air with her pink helicopter and Chase displaying authoritative power on land with his blue police vehicle suggests that professional roles are differentiated in gendered ways through colors and vehicle types. In addition, the fact that leadership and the chain of command (through the character Ryder) are organized around masculine authority is an important indicator that the traditional hierarchical structure is preserved. The spatial context is largely constructed through the public spaces of Adventure Bay. The player moves through different areas, undertakes missions, and unlocks new regions. Space is presented as a public and community-based mission area where action takes place. The dominant repertoire of activities in the game is organized around selecting missions, using vehicles, applying specialized skills, helping others, and carrying out rescue operations. The game defines success through the completion of missions in public settings using technical tools. Although female characters are included in this masculine-coded space, the core values of the game universe are still shaped around risk-taking, intervention, technical problem-solving, and mission completion. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game presents a more flexible representation that is close to traditional masculine heroism norms but does not restrict this heroic space solely to male characters.



Figure 7 PAW Patrol Rescue World

Theme 5: Flexible gender roles in the family

This theme encompasses representations in which the roles of mother, father, and child within the family are not restricted by rigid gender stereotypes, and patterns of caregiving, play, everyday activities, and interaction are distributed more flexibly. The game included in this theme is *Bluey: Let's Play!*.

Bluey: Let's Play!

In this game seen in Figure 8, the central axis is free role-play within everyday family life rather than competition or missions. In terms of gender, the most striking aspect of the game is that gender representation is not confined to beauty or heroism. The game unfolds through

interaction among family members in domestic spaces and everyday life. The gender of the characters is not constructed through exaggerated visual indicators. Although Bluey and Bingo are girl characters, the fact that they are not represented with bows, makeup, or excessively feminine accessories, and that Bluey is presented in blue tones while Bingo is presented in orange tones, does not directly reproduce the traditional pink-girl/blue-boy color association. However, the presence of limited feminine indicators in some side characters shows that the game is not completely free of gender markers. Therefore, the game is considered an example of representation in which gender is visually coded at a low level and stereotypical feminine/masculine indicators do not become dominant at the level of the central characters. In the game, gender is understood more through relational and narrative contexts. In terms of role and behavioral patterns, the game does not limit caregiving and participation in domestic life solely to the mother character. The father character, Bandit, cooks, takes care of the children, and participates in caregiving processes, thereby transforming the traditional father role. Child characters are also active subjects who create games, explore, and make decisions. Domestic spaces are represented not as places associated only with femininity but as shared social living spaces for all family members. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game is considered one of the examples closest to anti-stereotypical gender representation. In particular, the sharing of caregiving processes, the presentation of child characters as active subjects, and the reduced prominence of gender indicators strengthen this representational structure.

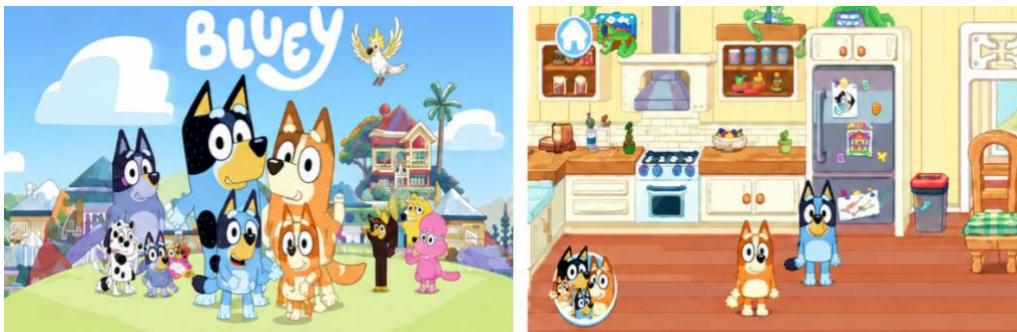


Figure 8 Bluey: Let's Play!

Theme 6: Shaping gender representations

This theme refers to representations in which gender is not presented as fixed or predetermined; rather, the relationships among character, appearance, role, activity, and spatial context can be constructed by the player. The game included in this theme is *Toca Boca World*.

Toca Boca World

In this game seen in Figure 9, gender representation is shaped through the visual design of the characters created by the player. The character creation system allows hair, faces, accessories, and clothing to be freely applied to different bodies. The game does not contain a rigid gender system determined by female/male symbols. If desired, the player can add both a beard and a pink skirt to a character; thus, gender is transformed from a fixed visual package into a flexible structure that can be constructed by the player. The game is not based solely on appearance arrangement. Appearance functions as part of a larger world-building and storytelling system. Characters can move between domestic and public roles without sharp boundaries. A character can work as a doctor in a hospital while also going home and taking on a caregiving role in the same scene or spending time in social spaces. Thus, social position is shaped not through biological sex but through the multiple role system constructed by the player. The dominant behavioral patterns of the game revolve around exploration, storytelling, and helping. Although makeup, decoration, and consumption activities are present, they are used not to objectify the character but as tools of identity expression. In terms of spatial representation, spaces such as kitchens, offices, hospitals, or laboratories are not presented as places belonging to particular genders. Scenarios such as a male character baking a cake in the kitchen or a female character

working at a construction site are presented as ordinary within the game universe. When the coding categories and researcher notes are evaluated together, the game is considered an example close to neutral gender representation. Nevertheless, the game also allows different gender representations to be reconstructed by the player.



Figure 9 Toca Boca World

Conclusion, discussion, and recommendations

The findings of this study show that gender in the examined mobile games is constructed through six distinct themes: repaired femininity, designed femininity, femininity in the showcase, masculine heroism, gender roles becoming flexible within the family, and gender representations in formation. This result is consistent with studies showing that femininity and masculinity are still represented in the media in stereotype-laden ways (Baker & Raney, 2007; Santoniccolo et al., 2023; Ward & Grower, 2020). In particular, the findings that femininity is coded through appearance and care, while masculinity is coded through power, action, and technical competence, appear to varying degrees in the mobile games examined in the present study. Recent research on digital games has likewise documented similar representational inequalities. A content analysis of female and male characters in popular video games found that female characters were less visible and could be represented in secondary roles, with unrealistic body portrayals and passive attitudes (De la Torre-Sierra & Guichot-Reina, 2025). In advertisements for PEGI 3 mobile games aimed at children, male representations were found to be constructed predominantly around strength, independence, and achievement, whereas female representations were more often organized around appearance, emotionality, passivity, or sexualization (Arda & Kaya, 2026).

The first three themes emerging in the study—repaired femininity, designed femininity, and femininity in the showcase—are particularly striking. When these three themes are considered together, it is seen that femininity is constructed through correcting appearance, aesthetically designing it, and socially displaying it. Considering that children are not only exposed to such repetitive codes in the media, but also play with, choose, and repeat these codes, the effect of interactive digital games in terms of gender becomes even more important (Bussey & Bandura, 1999). Indeed, longitudinal findings showing that children's interaction with princess-themed and appearance-focused content may be associated with higher levels of gender-stereotypical behavior (Coyne et al., 2016) are thought-provoking at this point. In addition, Ward and Grower's (2020) review of the persistence of incomplete and distorted representations of womanhood in media content, together with Santoniccolo et al.'s (2023) review indicating that media representations continue to produce social pressures, provides broader support for the findings of the present study in the literature. This situation overlaps with cognitive approaches arguing that children actively collect cues related to gender from the symbolic world around them and make these cues part of their gender schemas (Martin & Ruble, 2004, 2010). At the same time, from the perspective of Social Cognitive Theory, mobile games can be said to be not only media that are watched, but also environments that provide symbolic models with which the child

interacts and repeatedly engages. This may contribute to greater internalization of appearance, care, and gendered role patterns (Bussey & Bandura, 1999).

The theme of masculine heroism emerging in the study stands at the opposite pole of appearance-oriented femininity patterns and shows that gender is instead constructed through duty, expertise, tool use, intervention, the outside world, and technical competence. Baker and Raney's (2007) study revealing that heroism in children's media is defined in traditional masculine terms directly supports this finding. One of the striking points in the present study is that representations of heroism are no longer limited to male characters. Although including female characters in the same heroic role creates an important flexibility, the fact that the criterion for success is still defined through tool use, the outside world, task completion, and expertise suggests that the underlying value world of the game maintains its masculine-coded nature. This finding is consistent with studies stating that although gender stereotypes now circulate in more inclusive forms, their basic action logics may remain unchanged and femininity and masculinity are still represented with unequal symbolic loads (Baker & Raney, 2007; Ward & Grower, 2020).

Another striking aspect of the study is that the entire sample does not consist of stereotypical structures. The themes of gender roles becoming flexible within the family and gender representations in formation show that children's mobile games do not always reinforce stereotypes, but can sometimes create alternative spaces that challenge or loosen these stereotypes. In particular, the establishment of family roles in a more shared manner and with lower levels of visual gender indicators has created a more flexible representation area compared to appearance-based femininity patterns. Similarly, games that give the player a higher level of choice over appearance, role, space, and object use have transformed gender from a fixed norm into an area that can be constructed in different ways. These findings are also consistent with Bem's (1974) approach arguing that femininity and masculinity are not fixed categories that exclude one another. In addition, the cognitive approach arguing that children actively seek gender cues but derive these cues not only from appearance but also from relational and contextual patterns (Martin & Ruble, 2004) helps explain these flexibilities. Recent findings from early childhood play contexts also indicate that although gender stereotypes persist, flexibility regarding these stereotypes may differ between girls and boys. A study conducted with five- and six-year-old children found that gender stereotypes continued to be reflected in play and toy preferences, but girls were more accepting of playing with toys traditionally associated with the other gender (Ata Doğan & Yıldız Taşdemir, 2026). In this respect, the present study shows that children's mobile games are not only reproduce stereotypes but can also, in some cases, challenge and reshape gender stereotypes.

The findings show that gender representations in mobile games are constructed not only through visual elements but also through character roles, activities, spatial arrangements, and the interaction opportunities offered to players. Studies in the fields of early childhood and digital media emphasize that children's media ecology is increasingly shaped by mobile devices, applications, and interactive environments, and that digital play constitutes an important part of this media environment (Barr et al., 2024; Chu et al., 2024). A more recent rapid review also indicates that digital play is examined in relation to children's developing digital identities and the digital cultures in which they participate, while highlighting the need for more detailed examination of the dimensions of identity and culture (Khoo et al., 2025). The user-participatory features of mobile games, such as making choices, arranging, completing, and repeating, make mobile games a distinctive context for examining gender representations. Although this interactive structure does not allow direct conclusions to be drawn about how children perceive or internalize these representations, it can be related to the literature emphasizing the importance of symbolic models and media representations for gender development (Bussey & Bandura, 1999; Martin & Ruble, 2004, 2010; Ward & Grower, 2020).

The findings of the study also reveal important implications for practice. In this context, in evaluating digital games for children, not only cognitive content, language input, or age

appropriateness, but also the quality of gender representations should be taken into consideration. According to Social Cognitive Theory, children learn from rewarded, visible, and repeated behavior patterns (Bandura, 2001; Bussey & Bandura, 1999). In this context, digital game selection in early childhood and the guidance provided by adults should be seen as an important pedagogical issue. At this point, recent experimental findings also suggest that the nature of the gender representations presented to children may contribute to changes in their stereotypes. Across four studies using counter-stereotypical narratives, such content was found to reduce children's gender stereotypes concerning toys and occupational roles and, particularly among younger children, to reduce gender-based exclusion from play (Segura-Nebot et al., 2025). Furthermore, the findings of the present study indicate, from the perspective of content developers, that gender representations are not limited to character gender; body, space, tools, reward systems, and interaction logic may also be gendered.

The findings should also be considered within a broader cultural context. Many of the games examined in this study are globally distributed digital products shaped by transnational media industries and commercial children's culture. In particular, games associated with globally recognized brands such as Barbie reproduce globally circulating beauty ideals, consumption-oriented lifestyles, and appearance-based femininity patterns largely associated with Western popular culture. Therefore, children's mobile games may function not only as individual play experiences but also as mechanisms through which global cultural norms and aesthetic expectations are transmitted to children. At the same time, the flexibility observed in some games may reflect recent cultural shifts toward more inclusive and diverse representations of gender in children's media. This interpretation is also supported by recent evidence of changing trends in video game representations. In a study examining 795 female characters across 188 popular video games, female characters were found to have become more likely over time to occupy important, powerful, and professional roles and to be portrayed in less sexualized ways, indicating an overall positive trend in representation (Pan & Zhou, 2026). Nevertheless, the coexistence of traditional and more flexible forms of representation in the present study suggests that this transformation has not occurred uniformly or comprehensively in mobile games for children.

The limitations of the study should also be considered. First, the sample was limited to the most popular free mobile children's games on the Apple App Store on a specific date. Therefore, paid games, different devices, the Android ecosystem, app stores in different countries, or applications that become prominent in different periods may present different representation patterns. This platform limitation may also have influenced the visibility and diversity of gender representations identified in the study. Since application store algorithms, recommendation systems, popularity rankings, and regional visibility policies may differ across platforms, children using different digital ecosystems could encounter alternative gender narratives and representational patterns. Therefore, the findings of this study should be interpreted within the contextual boundaries of the selected platform. In addition, this study focuses on content and gameplay structure. How children interpret these representations, to what extent they internalize them, how they transfer them into daily behavior, or how they use different games were not directly examined. Future studies expanding this field through child interviews, parental mediation, comparisons of different platforms, and larger samples would be beneficial.

Conflict of interest declaration

Conflict of interest

The author declares that she has no known competing financial interests, institutional affiliations, or personal relationships that could have appeared to influence the work reported in this paper.

Funding

This research received no external funding.

Author contributions (CRediT)

Author 1 (Sibel Karabekmez): Conceptualization; Methodology; Investigation; Data curation; Writing—original draft; Writing—review & editing; Visualization.

The author has read and approved the final version of the manuscript.

Data availability statement

Data are available from the corresponding author upon reasonable request.

Ethics approval and consent to participate

Not applicable. This study did not involve human participants, human data, or human tissue.

Use of artificial intelligence (AI) tools

AI-powered tools (such as ChatGPT) were used for language editing and style refinement in the preparation of this article. AI tools were not used to generate or alter empirical data, produce analytical results, or shape the core findings and conclusions of the study. All AI outputs were reviewed and verified by the author, who takes full responsibility for the integrity, originality, and accuracy of the content.

TÜRKÇE SÜRÜM

Giriş

Erken çocukluk dönemi, çocukların toplumsal dünyayı anlamlandırmaya başladıkları ve toplumsal cinsiyete ilişkin bilişsel örüntülerini geliştirdikleri kritik gelişim evresidir. Bu dönemde çocuklar kız ve erkek kategorilerini ayırt etmeyi öğrenir. Kimlerin nasıl görüldüğü, hangi etkinliklerin kime uygun olduğu ve hangi davranışların hangi cinsiyetle ilişkilendirildiği konusunda da anlam üretmeye başlarlar. Bilişsel gelişim kuramı ve toplumsal cinsiyet şeması kuramı, çocukların çevrelerindeki cinsiyet ipuçlarını aktif biçimde aradıklarını ve bu ipuçlarını cinsiyet şemalarının oluşumunda kullandıklarını göstermektedir (Martin & Ruble, 2004, 2010). Sosyal bilişsel teori ise bu sürecin doğrudan deneyimle birlikte gözlem, model alma ve sembolik modeller aracılığıyla gerçekleştiğini vurgulamaktadır (Bussey & Bandura, 1999).

Toplumsal cinsiyet, biyolojik özelliklerden ziyade gündelik etkileşimler içinde yeniden üretilen toplumsal bir pratik olarak ele alınmaktadır (West & Zimmerman, 1987). Bu yaklaşım, çocukların karşılaştıkları medya içeriklerinin toplumsal cinsiyetin kurulmasına, sürdürülmesine ve normalleştirilmesine ilişkin kültürel örüntüler içerdiğini ortaya koymaktadır. Bu kapsamda çocukların medya karakterleri ve anlatıları aracılığıyla hangi görünüşlerin, davranışların ve toplumsal rollerin uygun, değerli ya da arzu edilir kabul edildiğine ilişkin sembolik anlamlarla karşılaştıkları (Bussey & Bandura, 1999; West & Zimmerman, 1987) söylenebilir.

Nitekim toplumsal cinsiyet temsillerine ilişkin çalışmalar, medya içeriklerinde feminenlik ve maskülenliğin eşitsiz ve kalıplaştırılmış biçimlerde temsil edilebildiğini göstermektedir (Santonniccolo vd., 2023; Ward & Grower, 2020). Çocuk medyasına odaklanan içerik çözümlemeleri de karakterlerin görünüm, kişilik, davranış ve iletişim biçimleri üzerinden cinsiyet kalıplarının üretilebildiğini ortaya koymaktadır (Baker & Raney, 2007). Ayrıca çocukların cinsiyetlendirilmiş popüler medya içerikleriyle kurdukları ilişkinin zaman içinde daha stereotipik davranış örüntüleriyle bağlantılı olabileceğini gösteren boylamsal bulgular da (Coyne vd., 2016) literatürde yer almaktadır. Bu nedenle çocuk medyasında yer alan temsillerin incelenmesi, erken çocuklukta toplumsal cinsiyetin nasıl yansıtıldığını anlamak açısından önemlidir.

Günümüz çocukluğu artık yalnızca kitaplar, çizgi filmler ve televizyon içerikleriyle sınırlı değildir. Erken çocukluk ve dijital medya alanındaki güncel çalışmalar çocukların medya ekolojisinin giderek daha fazla mobil cihazlar, uygulamalar ve etkileşimli dijital ortamlar üzerinden şekillendiğini göstermektedir (Barr vd., 2024). Erken çocuklukta dijital oyun üzerine yapılan sistematik bir derleme de mevcut literatürün büyük ölçüde dokunmatik ekranlar ve uygulamalar etrafında toplandığını ve dijital oyunun cinsiyetle ilişkili örüntüler taşıyabildiğini ortaya koymaktadır (Chu vd., 2024). Bununla birlikte, çocuklara yönelik dijital uygulamalar üzerine yapılan çalışmaların bir kısmı uygulamaların eğitsel değerine (Wirth vd., 2024) bir kısmı ise karakter çeşitliliği ve temsil örüntülerine odaklanmaktadır (Bruner & Kucirkova, 2025). Bu çalışmalar dijital uygulamalar ve çocuk medyasına ilişkin önemli bilgiler sunsa da çocukların doğrudan oynadığı dijital oyunlarda toplumsal cinsiyetin görsel, davranışsal ve etkileşimsel yapılar üzerinden nasıl kurulduğunu inceleyen araştırmaların görece sınırlı kaldığı görülmektedir (Chu vd., 2024; De la Torre-Sierra & Guichot-Reina, 2025; Huh, 2015).

Uygulama mağazalarında üst sıralarda yer alan oyunlar daha yüksek görünürlük kazanmakta ve daha geniş kullanıcı kitlelerine ulaşabilmektedir. Bu nedenle, çocukların karşılaşma olasılığı yüksek olan popüler mobil oyunlara odaklanmak, bu içeriklerde toplumsal cinsiyet temsillerinin nasıl yapılandığını incelemek açısından önem taşımaktadır. Bu kapsamda araştırma, çocuklara yönelik popüler mobil oyunlarda toplumsal cinsiyet temsillerinin hangi görsel, davranışsal ve bağlamsal örüntüler üzerinden kurulduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda çalışma, oyunlarda yer alan karakter sunumlarını, rol dağılımlarını, görsel öğeleri, etkinlik türlerini, sosyal etkileşim örüntülerini ve mekânsal bağlamları toplumsal cinsiyet açısından çözümlemektedir. Çalışmanın, çocukların yoğun biçimde maruz kaldıkları popüler mobil oyunlarda toplumsal cinsiyetin nasıl üretildiğini görünür kılarak erken çocukluk eğitimi, çocuk ve medya çalışmaları ve dijital oyun araştırmaları alanlarına katkı sunması beklenmektedir. Bu yönüyle çalışma hem çocukların etkileşimli medya deneyimlerine ilişkin güncel tartışmalara hem de çocuklukta toplumsal cinsiyet gelişiminin dijital bağlamdaki görünümüne bir katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Yöntem

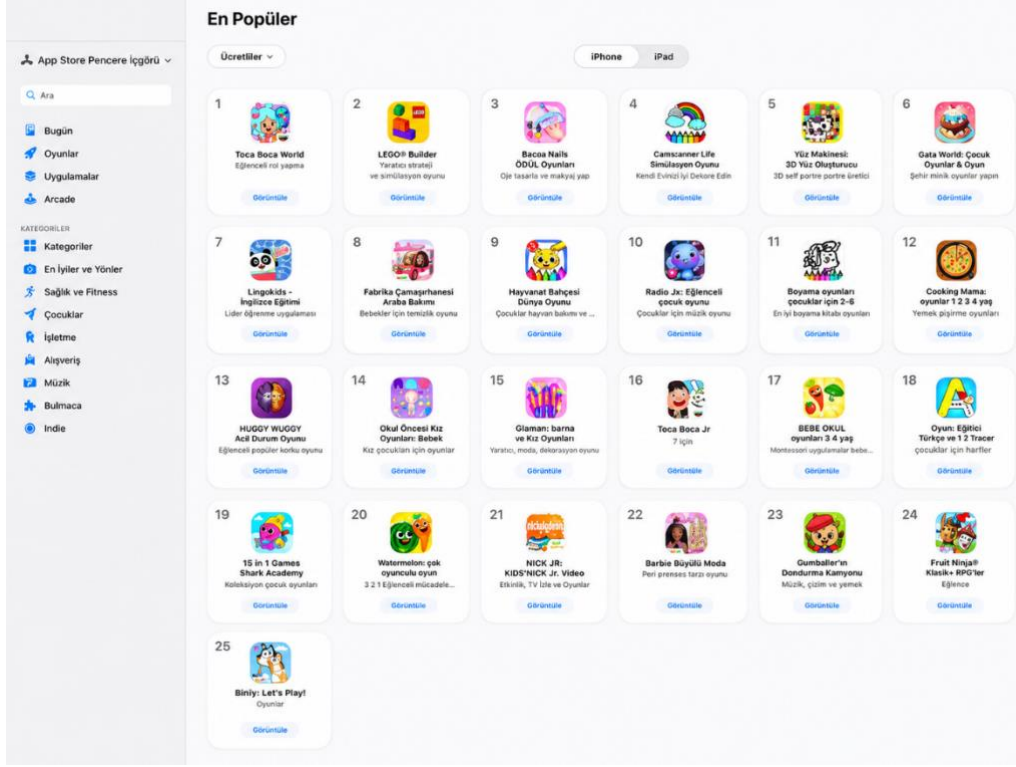
Araştırmanın deseni

Bu çalışma, çocuklara yönelik mobil oyunlarda yer alan toplumsal cinsiyet temsillerini incelemek amacıyla doküman incelemesi yoluyla yürütülmüştür. Çalışmada mobil oyunlar çocukların etkileşime geçtiği dijital dokümanlar olarak ele alınmıştır. Doküman incelemesi; basılı ya da elektronik materyallerin sistematik biçimde gözden geçirilmesi, değerlendirilmesi ve anlamlandırılması sürecini ifade etmektedir. Bu süreç, araştırma sorularıyla ilişkili bilgilerin kategoriler hâlinde düzenlenmesini içeren içerik analizi ile verideki örüntülerin belirlenmesine dayanan tematik analiz unsurlarını içerebilmektedir (Bowen, 2009).

Örneklem

Bu araştırmanın örnekleme, App Store'da yer alan çocuk oyunları içerisinden amaçlı örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Bu çalışmada örneklemin yer aldığı platform yalnızca App Store ile sınırlandırılmıştır. Bunun temel nedeni App Store'un çocuklara yönelik uygulamalar için daha açık ve sistematik bir sıralama yapısı sunmasıdır. Google Play Store'da benzer biçimde standart ve karşılaştırılabilir bir sıralama sisteminin bulunmaması platformlar arası doğrudan eşleştirme yapmayı güçleştirmektedir. Bu nedenle örnekleme belirleme sürecinde tutarlılık ve tekrarlanabilirlik sağlamak amacıyla tek bir platform tercih edilmiştir. Buna ek olarak, 'en popüler ücretsiz' kategorisine odaklanılması platformda yüksek görünürlüğe sahip ve ücretsiz olmaları nedeniyle erişimi görece kolay olan oyunların sistematik bir ölçüde göre seçilmesine olanak sağlamıştır. Bununla birlikte App Store'daki popülerlik sıralaması çocukların bu oyunlarla gerçek karşılaşma veya tekrar oynama sıklığının doğrudan bir göstergesi olarak değerlendirilmemiştir. Ayrıca sıralama temelli bir sistemden oyun seçilmesi gelecekteki çalışmalar için daha şeffaf ve yeniden üretilebilir bir örnekleme prosedürü sağlamıştır. Amaçlı örnekleme yöntemi kapsamında

örnekleme belirleme süreci iki aşamalı olarak yürütülmüştür. İlk aşamada, 10 Şubat 2026 tarihinde, <https://apps.apple.com/tr/iphone/games> linki üzerinden App Store'da 'en popüler ücretsiz' kategorisinde yer alan ve 'çocuklar' filtresi kullanılarak platform tarafından listelenen 25 mobil oyun belirlenmiştir (Görsel 1). Platformda yer alan bilgilendirme bölümünde oyunların tamamının 4 yaş ve üzeri kullanıcılar için uygun olduğu belirtilmektedir.



Görsel 1 App Store'da yer alan en popüler ücretsiz çocuk mobil oyunları

İlk aşamada, birincil amacı oyun oynama ve eğlence olan mobil uygulamalar odağa alınmıştır. Bu doğrultuda birincil amacı eğitim, beceri geliştirme veya araç kullanımı olan dijital kitap, yazma, quiz/flashcard, video izleme, mesajlaşma, şarkıya eşlik etme, dil öğrenme, boyama yapma, spor/egzersiz yapma ve benzeri oyun dışı veya oyunlaştırma içeren yardımcı uygulamalar kapsam dışında bırakılmıştır. Bu ön elemanın ardından toplumsal cinsiyet temsillerinin anlamlı ve analiz edilebilir biçimde incelenebilmesi amacıyla ikinci aşama için dahil etme ve hariç tutma kriterleri belirlenmiştir. Dahil etme kriterleri kapsamında oyunların aşağıdaki kriterlerden en az birine sahip olması beklenmiştir:

- *Karakterler ve bedensel temsiller:* Oyunun insan karakterler, insan benzeri karakterler, insan özellikleriyle temsil edilen antropomorfik animasyon karakterler ya da insan bedenine ait anlamlı görsel unsurlar/kısmi temsiller içermesi
- *Karakter etkileşimi ve seçimi:* Kullanıcının cinsiyetle ilişkilendirilebilecek karakterleri seçmesine, özelleştirmesine veya bu karakterlerle sosyal etkileşime girmesine olanak tanınması
- *Sosyal ve davranışsal roller:* Karakterlerin toplumsal olarak anlamlı roller içerisinde sunulması
- *Sembolik göstergeler:* Toplumsal cinsiyetin görsel, davranışsal veya bağlamsal göstergeler aracılığıyla temsil edilmesi

Hariç tutma kriterleri kapsamında aşağıdaki özellikleri taşıyan oyunlar araştırma kapsamı dışında bırakılmıştır:

- Herhangi bir karakter içermeyen, sadece nesne veya işlem temelli olan (ör. sadece bir nesneye tıklayarak ilerleyen mekanik mutfak oyunları)

- Karakter içerse dahi sosyal bir anlatı veya analiz edilebilir toplumsal cinsiyet göstergesi sunmayan oyunlar (ör. soyut bulmaca veya puzzle oyunları)

Tablo 1 Oyunların dahil etme ve hariç tutma kriterlerine göre değerlendirilmesi

Oyun adı	1. Aşama	Gerekçe	2. Aşama	Gerekçe
Toca Boca World	Dahil	Karakter yönetimi ve dünya kurmaya dayalı bir oyun	Dahil	Çok sayıda özelleştirilebilir insan karakteri, ev içi roller, meslekler ve zengin bir sosyal dünya sunmaktadır
LEGO Builder: 3D Talimatlar	Hariç	Fiziksel LEGO'lar için 3D yapım kılavuzu	-	-
Tırnak ve Oje Çocuk Oyunları	Dahil	El üzerinde işlem yapılan bir rol yapma/simülasyon oyunu	Dahil	Elin görünüşüne müdahale (bakım yapma, oje sürme, süsleme vb.) yer almaktadır
Çocuklar İçin Boyama Oyunu	Hariç	Boyama yapma uygulaması	-	-
Tiny Minies-Eğitici Oyunlar	Dahil	İçerisinde mini oyunlar (puzzle, eşleştirme) barındıran bir oyun platformu	Hariç	Nesne eşleştirme ve şekil yerleştirme gibi soyut/mechanik görevlerden oluşmaktadır. Sosyal bir anlatı sunmamaktadır
Kek Yapma Çocuk Oyunu 2-5 Yaş	Dahil	Kek yapma simülasyon oyunu	Hariç	Oyun sadece mutfak gereçleri ve malzemelerle sınırlıdır. Etkileşime girilen veya analiz edilebilir bir sosyal rol üstlenen karakter içermemektedir
Lingokids-Oyna ve Öğren	Hariç	Dil öğrenme uygulaması	-	-
Barbie Dreamhouse Adventures	Dahil	Karakterler arası etkileşime dayalı geniş kapsamlı bir oyun	Dahil	Belirgin kadın/erkek karakterler, ev içi yaşam rolleri ve sosyal etkileşimler içermektedir
Boyama Oyunları: Renk ve Boya	Hariç	Boyama yapma uygulaması	-	-
Buddy.ai-İngilizce Çocuk Oyunu	Hariç	Dil öğrenme uygulaması	-	-
Boyama Oyunları Çocuk Oyunu 3	Hariç	Boyama yapma uygulaması	-	-
Çocuk Yemek Oyunları 2-5 Yaş	Dahil	Yemek yapma simülasyon oyunu	Hariç	Yemek yapma süreci tamamen nesne odaklıdır. Karakter temsili veya anlatısal bir içerik yer almamaktadır
MentalUP Akıl & Zeka Oyunları	Dahil	Bilişsel becerilere yönelik bir oyun	Hariç	Nesne eşleştirme, şekil yerleştirme gibi soyut/mechanik görevlerden oluşmaktadır. Sosyal bir anlatı ve karakter temsili sunmamaktadır
Chibi Bebek Kız Oyunları 2-6	Dahil	Karakter yaratma ve giydirme üzerine kurulu bir oyun	Dahil	Bebek (avatar) oluşturma, kıyafet seçimi ve görsel göstergeler yer almaktadır
Güzellik Salonu Kız Oyunları	Dahil	Makyaj ve kuaförlük simülasyonu oyunu	Dahil	Karakterlerin dış görünüşüne müdahale (saç, makyaj vb.) yer almaktadır
Toca Boca Jr	Dahil	Karakterlerle etkileşim kurulan bir oyun dünyası	Hariç	Tekil bir oyun yapısından ziyade birden fazla oyunun (Toca Kitchen, Toca Lab, Toca Builders vb.) içerisinde yer aldığı bir platform/hub niteliği taşımaktadır
Eğitici Çocuk Oyunları 3 5 Yaş	Hariç	Flashcard/quiz mantığında kavram öğretimi odaklı uygulama	-	-
Çocuk Eğitici Oyunları: 3 Yaş	Hariç	Harf ve sayı çizimi/yazma pratiği odaklı uygulama	-	-

3-5 Yaş Eğitici Çocuk Oyunları	Hariç	Alfabe, sayılar ve kavram öğretimi (quiz) odaklı uygulama	-	-
Eğitici Oyunlar Çocuklar İçin	Hariç	Temel kavram öğretimi odaklı uygulama	-	-
TRT Çocuk Kitaplık: Oku, Dinle	Hariç	Dijital kitap uygulaması	-	-
Barbie Büyülü Moda	Dahil	Tasarım ve karakter süsleme odaklı bir oyun	Dahil	Prenses teması, moda ve görsel süsleme gibi temsiller içermektedir
Çocuklar İçin Boyama Kitapları	Hariç	Boyama yapma uygulaması	-	-
PAW Patrol Rescue World	Dahil	Görev tamamlama ve karakter yönetimine dayalı bir macera oyunu	Dahil	Antropomorfik (insan özellikli) köpek karakterlerin üstlendiği profesyonel roller (itfaiye, polis vb.) üzerinden mesleki temsiller sunmaktadır
Bluey: Let's Play!	Dahil	Rol yapma ve karakter etkileşimi içeren bir oyun	Dahil	Aile içi dinamikler (anne, baba, çocuk rolleri) ve oyun üzerinden kurulan sosyal etkileşimler yer almaktadır

Tablo 1’de görüldüğü üzere eleme sürecinin ilk aşamasında 25 oyun içerisinde birincil amacı eğitim, beceri geliştirme veya araç kullanımı olan 12 dijital uygulama kapsam dışında bırakılmıştır. İkinci aşamada ise dahil etme ve hariç tutma kriterleri kapsamında 5 oyun araştırma kapsamı dışında bırakılmış ve nihai örnekleme; *Toca Boca World*, *Tırnak ve Oje Çocuk Oyunları*, *Barbie Dreamhouse Adventures*, *Chibi Bebek Kız Oyunları 2-6*, *Güzellik Salonu Kız Oyunları*, *Barbie Büyülü Moda*, *PAW Patrol Rescue World* ve *Bluey: Let's Play!* olmak üzere toplam 8 oyun oluşturmuştur.

Veri toplama araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Yarı Yapılandırılmış Mobil Oyun Gözlem ve Kodlama Formu” kullanılmıştır. Form, oyun içi sahnelerin sistematik biçimde kaydedilmesini sağlamak üzere önceden belirlenmiş alanlar içermekle birlikte araştırmacının oyun sırasında dikkatini çeken beklenmedik örüntüleri, serbest notları ve bağlamsal ayrıntıları kaydedebilmesine olanak tanımaktadır. Bu doğrultuda formda mekân, karakter(ler), cinsiyet ipuçları, üstlenilen rol, gerçekleştirilen etkinlik, etkileşim biçimi, ödüllendirilen davranış, dikkat çeken dilsel/görsel yönlendirmelere dair kodlamalar ve araştırmacı notları için ayrı alanlar yer almaktadır.

Veri toplama süreci

Veri toplama sürecinde her oyun sahne temelli olarak incelenmiştir. Öncelikle her oyunun uygulama mağazasındaki açıklaması okunarak oyunun temel amacı, hedef kitlesi ve oynanış mantığı hakkında ön bilgi edinilmiştir. Ardından oyunlar oynanarak karakter sunumları, rol dağılımları, görsel öğeler, etkinlik türleri, sosyal etkileşim örüntüleri ve mekânsal bağlam verileri form üzerinde kaydedilmiştir. İnceleme sürecinde sesli yönergeler, müzik, efektler ve sözlü yönlendirmeler de dikkate alınmıştır.

Veri toplama sırasında oyun içi ekran kayıtları alınmış ve ilk oynanıştan sonra bu kayıtlar yeniden izlenmiştir. Böylece ilk oynanış sırasında gözden kaçmış olabilecek ayrıntıların daha dikkatli biçimde fark edilmesi amaçlanmıştır. Oyunların erişilebilir bölümleri mümkün olduğunca genişletilerek ücretsiz olarak açılabilen ek alanlar, karakterler veya görevler de veri toplama sürecine dâhil edilmiştir. Bu yaklaşım veriye aşinalık kurma, ayrıntılı not alma ve tekrar eden örüntüleri görünür kılma bakımından önemli olduğu (Braun & Clarke, 2006) için tercih edilmiştir.

Verilerin analizi

Araştırma verileri hibrit tematik analiz yaklaşımıyla çözümlenmiştir. Tematik analiz, nitel veri içinde tekrar eden anlam örüntülerini belirlemeye, kodlamaya, gözden geçirmeye ve raporlamaya olanak tanıyan esnek bir analiz yöntemidir (Braun & Clarke, 2006). Hibrit tematik

analiz ise veri temelli (indüktif) kodlar ile kuram temelli (dedüktif) kodların birlikte kullanılabildiği bir yaklaşımı ifade etmektedir (Fereday & Muir-Cochrane, 2006). Bu çalışmada kodlama süreci, dedüktif ve indüktif stratejilerin birlikte kullanıldığı hibrit bir yapı içinde yürütülmüştür. Dedüktif boyutta, toplumsal cinsiyet literatüründen hareketle belirlenen duyarlılaştırıcı kategoriler başlangıç çerçevesini oluşturmuştur. İndüktif boyutta ise oyunların oynanışı sırasında veri içinde tekrar eden yeni örüntülere açık olunmuş ve bu örüntüler süreç içinde kodlamaya dâhil edilmiştir. Bu yönüyle analiz, veride doğal olarak ortaya çıkan örüntüleri izlerken aynı zamanda kuramsal duyarlılığı da koruyan bir tema üretimine dayandırılmıştır.

Tematik analiz sürecinde Braun ve Clarke'ın (2006) önerdiği altı aşamalı mantık izlenmiştir: (1) veriye aşinalık kazanma, (2) ilk kodların oluşturulması, (3) aday temaların aranması, (4) temaların gözden geçirilmesi, (5) temaların tanımlanması ve adlandırılması, (6) bulguların raporlanması

Bu doğrultuda önce oyunlara ilişkin gözlem notları ve ekran kayıtları tekrar tekrar incelenmiş ardından toplumsal cinsiyetle ilişkili içerik birimleri için ilk kodlar oluşturulmuştur. Sonraki aşamada benzer kodlar bir araya getirilmiş ve tekrar eden örüntüler üst düzey temalara dönüştürülmüştür.

Kodlama sürecinin tutarlılığını değerlendirmek amacıyla ikinci bir bağımsız kodlayıcı da kodlama sürecine dâhil edilmiştir. İki kodlayıcının kodlamaları arasındaki uyum Cohen's kappa katsayısı kullanılarak değerlendirilmiş ve yüksek düzeyde uyum elde edilmiştir ($\kappa = .95$).

Kodlama kategorilerinin oluşturulması

Kodlama kategorileri oluşturulurken toplumsal cinsiyetin yalnızca kadınsı ve erkeksi ikiliğine indirgenemeyeceğini savunan yaklaşımlar temel alınmıştır (Bem, 1974). Bu doğrultuda ilk aşama kodlama kategorileri beş ana başlık altında düzenlenmiştir: (1) karakter ve görsel temsil, (2) rol ve toplumsal konum, (3) etkinlik ve davranış örüntüleri, (4) mekânsal bağlam ve (5) toplumsal cinsiyet norm tipi.

İlk dört kategori oyunlarda doğrudan gözlemlenebilen içerik birimlerini kaydetmek amacıyla kullanılmıştır:

(1) Karakter ve görsel temsil

Bu kategori, karakterin kim olduğu ve nasıl görüldüğüyle ilgilidir. Bu kapsamda kadın ve erkek karakter sayısı, ana karakterin cinsiyeti, yardımcı karakter dağılımı, cinsiyetin görsel okunabilirliği, saç stili, kıyafet türü, aksesuar kullanımı, renk kodları ve beden sunumu dikkate alınmıştır.

(2) Rol ve toplumsal konum

Bu kategori, karakterin oyun içinde hangi toplumsal ya da işlevsel konumda yer aldığını incelemektedir. Bu kapsamda ev içi roller, bakım rolleri, meslek rolleri, sosyal roller, kamusal alan rolleri, liderlik rolleri ve pasiflik/izleyici rolleri değerlendirilmiştir.

(3) Etkinlik ve davranış örüntüleri

Bu kategori, karakterin ne yaptığına odaklanmaktadır. Bu kapsamda bakım, süsleme-makyaj, tüketim, üretim, macera/keşif, yardım etme, risk alma, yöneten/karar veren davranış ve görünüm odaklı davranış örüntüleri dikkate alınmıştır.

(4) Mekânsal bağlam

Bu kategori, toplumsal cinsiyet temsillerinin hangi alanlarda gerçekleştiğini göstermektedir. Bu doğrultuda ev içi alanlar, kamusal alanlar, iş/meslek alanları, eğlence alanları, alışveriş alanları ve sosyal alanlar incelenmiştir.

(5) Toplumsal cinsiyet norm tipi

Bu kategori, ilk dört kategoride gözlenen görsel, rol temelli, davranışsal ve mekânsal göstergelerin birlikte değerlendirilmesiyle temsilin hangi toplumsal cinsiyet normuna yaklaştığını belirlemek amacıyla kullanılmıştır. Sınıflandırmada kadınsılık ve erkeksiliğin birbirini dışlayan

sabit kategoriler olmadığı yaklaşımı (Bem, 1974) ile medya içeriklerinde toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının görünüş, davranış ve toplumsal roller üzerinden kurulabildiğini gösteren çalışmalar dikkate alınmıştır (Baker & Raney, 2007; Santoniccolo vd., 2023; Ward & Grower, 2020). Geleneksel feminen ve geleneksel maskülen temsil, kadınlık ya da erkeklikle kültürel olarak ilişkilendirilen görünüş, rol ve davranış örüntülerinin baskın olduğu durumları; hiper-feminen ve hiper-maskülen temsil ise bu göstergelerin birden fazla boyutta yoğun ve belirgin biçimde bir araya geldiği durumları ifade etmektedir. Nötr temsil, belirgin bir feminen ya da maskülen örüntünün baskın olmadığı; stereotip karşıtı temsil, geleneksel toplumsal cinsiyet kalıplarının tersine çevrildiği ya da esnetildiği; cinsiyeti belirsiz temsil ise mevcut göstergelerin cinsiyetin güvenilir biçimde belirlenmesine olanak vermediği durumlar için kullanılmıştır.

Tema oluşturma süreci

İlk kodlama tamamlandıktan sonra benzer içerik birimleri bir araya getirilmiş ve tekrar eden örüntüler üst düzey kümeler hâlinde değerlendirilmiştir. Daha sonra bu kümeler, veri içinde anlamlı bir tekrar oluşturan örüntüler olarak temalara dönüştürülmüştür. Bu süreçte tema isimleri baştan sabitlenmeyip oyunlardan elde edilen ham kodların kümelenme biçimine göre geliştirilmiştir. Veri içinde yeterince tekrar etmeyen ya da sınırlı kalan örüntüler daha üst düzey tema olarak korunmamıştır. Buna karşılık oyunlar arasında tekrar eden ve anlamlı bir temsil mantığı sunan örüntüler tema düzeyine yükseltilmiştir. Tema isimleri baştan sabitlenmeyip oyunlardan elde edilen ham kodların kümelenme biçimine göre geliştirilmiştir. Tema oluşturulmasında bir örüntünün mutlaka birden fazla oyunda görülmesi koşulu aranmamış; bir oyun içindeki farklı sahne, etkinlik, rol ve mekânsal bağlamlarda tekrarlanarak kendi içinde tutarlı ve ayırt edici bir temsil örüntüsü oluşturması da dikkate alınmıştır. Bu nedenle bazı temalar birden fazla oyunda ortaklaşırken bazı temalar tek bir oyun içinde farklı içerik birimlerinde tekrar eden örüntülerden oluşturulmuştur.

İnandırıcılık ve tutarlılık

Araştırmanın inandırıcılığını artırmak amacıyla veri toplama ve analiz sürecinde sistematik kayıt tutulmuştur. Oyunlara ilişkin gözlem formları, ekran kayıtları ve araştırmacı notları bir arada değerlendirilmiş ve böylece ilk gözlemler daha sonra yeniden kontrol edilmiştir. Ayrıca kodlama sürecinde betimleyici ve yorumlayıcı aşamalar birbirinden ayrılarak önce oyun içi örnekler ayrıntılı biçimde kaydedilmiş ardından bu örneklerin toplumsal cinsiyet normları açısından ne anlama geldiği değerlendirilmiştir. Bu yaklaşım, analiz sürecinin daha izlenebilir ve tutarlı biçimde yürütülmesine katkı sağlamıştır. Ayrıca, iki bağımsız kodlayıcı arasında elde edilen yüksek düzeyde uyum, kodlama sürecinin tutarlılığını desteklemiştir.

Bulgular

Yapılan analiz sonucunda, incelenen oyunlarda toplumsal cinsiyet temsillerinin altı temel tema altında toplandığı görülmüştür. Bu temalar karakter ve görsel temsil, rol ve toplumsal konum, etkinlik ve davranış örüntüleri, mekânsal bağlam ve norm tipi kategorilerinde tekrar eden örüntüler dikkate alınarak oluşturulmuştur. Temalar, toplumsal cinsiyetin oyunlarda hangi temsil mantıkları üzerinden kurulduğunu görünür kılmak amacıyla adlandırılmıştır.

Temaların oluşturulmasında bir temanın kaç oyunda görüldüğü tek başına belirleyici bir ölçüt olarak kullanılmamıştır. Bu nedenle dört tema tek bir oyunla temsil edilmekle birlikte, söz konusu temalar ilgili oyunların farklı sahne ve içerik birimlerinde tekrar eden ve kendi içinde tutarlı bir temsil örüntüsü oluşturan kodlardan türetilmiştir.

Tablo 2 Oyunların temalardaki dağılımı

Tema	Oyun sayısı	Oyunlar
Onarılan feminenlik	2	Tırnak ve Oje Çocuk Oyunları Güzellik Salonu Kız Oyunları

Tasarlanan feminenlik	2	Chibi Bebek Kız Oyunları 2-6 Barbie Büyülü Moda
Vitrindeki feminenlik	1	Barbie Dreamhouse Adventures
Maskülen kahramanlık	1	PAW Patrol Rescue World
Ailede esneyen cinsiyet rolleri	1	Bluey: Let's Play!
Şekillenen cinsiyet temsilleri	1	Toca Boca World

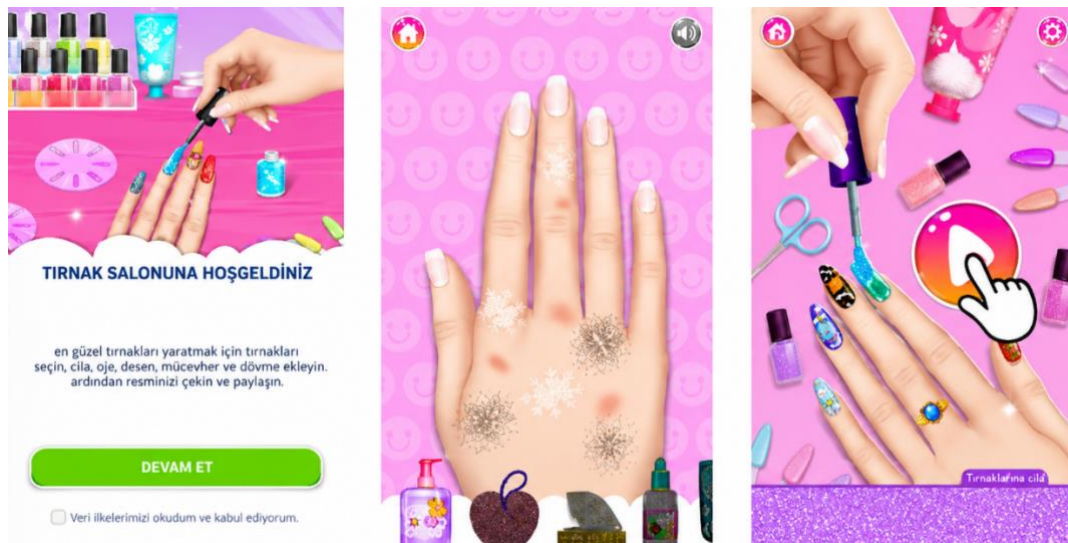
Tablo 2, oyunların belirlenen temalar arasındaki dağılımını sunmaktadır.

Tema 1: Onarılan feminenlik

Bu tema, feminenliğin doğal ve yeterli bir varoluş biçimi olarak değil; bakım, temizlik, düzeltme ve estetik müdahale yoluyla tamamlanması gereken bir proje olarak sunulduğu temsilleri kapsamaktadır. Bu tema altında karakter ya da beden parçası kusurların giderildiği, pürüzsüzleştirildiği ve güzelleştirildiği bir estetik nesneye dönüşmektedir. Odak nokta, karakterin yetkinliği değil dış görünüşünün idealize edilmesidir. Bu temada yer alan oyunlar; *Tırnak ve Oje Çocuk Oyunları* ve *Güzellik Salonu Kız Oyunları* şeklindedir.

Tırnak ve oje çocuk oyunları

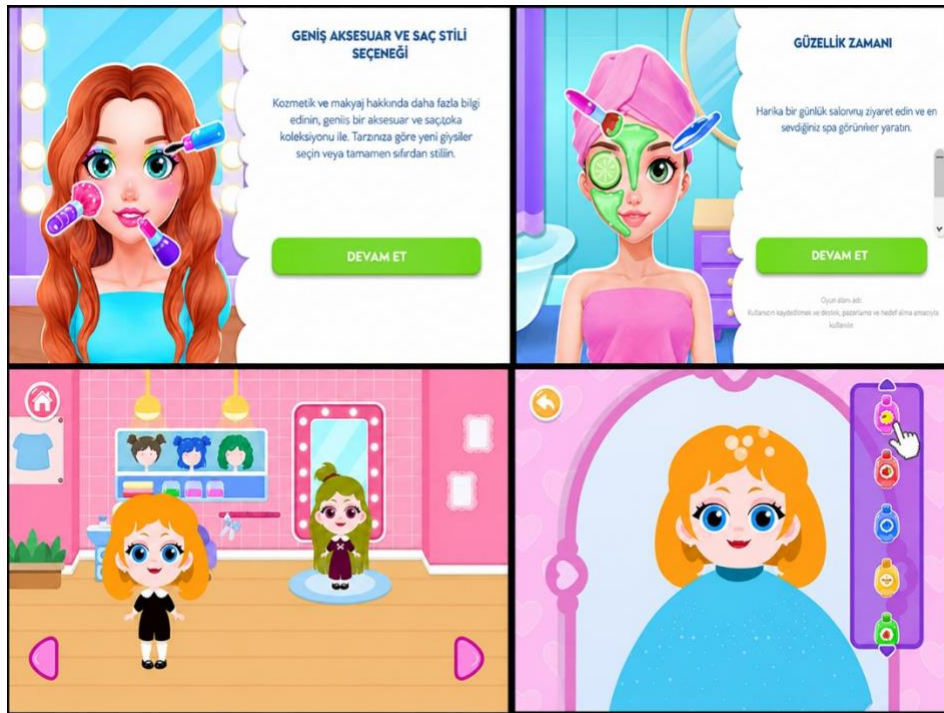
Görsel 2'de görülen bu oyunda karakter temsili bütün bir kişi yerine kadınlıkla kodlanmış el ve tırnaklar üzerinden kurulmaktadır. Cinsiyet; tırnak estetiği, aksesuarlar, pembe arka plan ve parlak renkler aracılığıyla görünür hâle getirilmektedir. Kadın karakter özne olarak değil üzerinde işlem yapılan bir beden parçası olarak sunulmaktadır. Oyunun ilerleyişinde el önce temizlenip düzeltilmekte, ardından oje sürülmekte ve aksesuarlarla süslenmektedir. Bakım; sağlık ya da rahatlıktan çok estetik restorasyonun ön adımı olarak kullanılmaktadır. Temizlik, süsleme aşamasına geçmek için gerekli bir hazırlık basamağıdır. Oyunda görünür bir sosyal dünya bulunmamakta; aile, arkadaşlık ya da kamusal yaşam temsillerine yer verilmemektedir. Buna rağmen oyuncu örtük biçimde güzellik uzmanı/manikürcü rolüne yerleştirilmektedir. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, hiper-feminen toplumsal cinsiyet temsil normuna yakın örneklerden biri olarak görülmektedir. Kadın bedeni "estetik işçilik" süreci içinde nesneleştirilmekte; doğal hâl kusur olarak kodlanırken başarı pırıltılı ve kusursuz görünümle ilişkilendirilmektedir.



Görsel 2 Tırnak ve oje çocuk oyunları

Güzellik salonu kız oyunları

Görsel 3'te görülen bu oyunda karakter baştan aşağı dönüşüm geçiren pasif bir onarım projesi olarak sunulmaktadır. Oyuncu ise güzellik uzmanı rolünü üstlenmektedir. Bu durum, kadının bedenine müdahale edilmesi gereken bir alan olarak bakılmasını çağrıştırmaktadır. Oyun; cilt bakımı, saç tasarımı, manikür ve giydirme işlemlerinin birbirini takip ettiği hiyerarşik bir yapı üzerine kuruludur. Bu sıralama, toplumsal cinsiyetin eksiksiz yerine getirilmesi gereken bir performans olduğu izlenimini vermektedir. Salon mekânı da kuaför koltuğu, manikür masası ve gardırop alanlarıyla birlikte kadının kendisini yeniden ürettiği bir fabrika gibi kurgulanmıştır. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, hiper-feminen toplumsal cinsiyet temsil normuna yakın örneklerden biri olarak değerlendirilmektedir. Femeninlik, doğal bir kimlikten çok kozmetik müdahale ve estetik tamamlama üzerinden kurulan bir norm şeklinde sunulmaktadır.



Görsel 3 Güzellik salonu kız oyunları

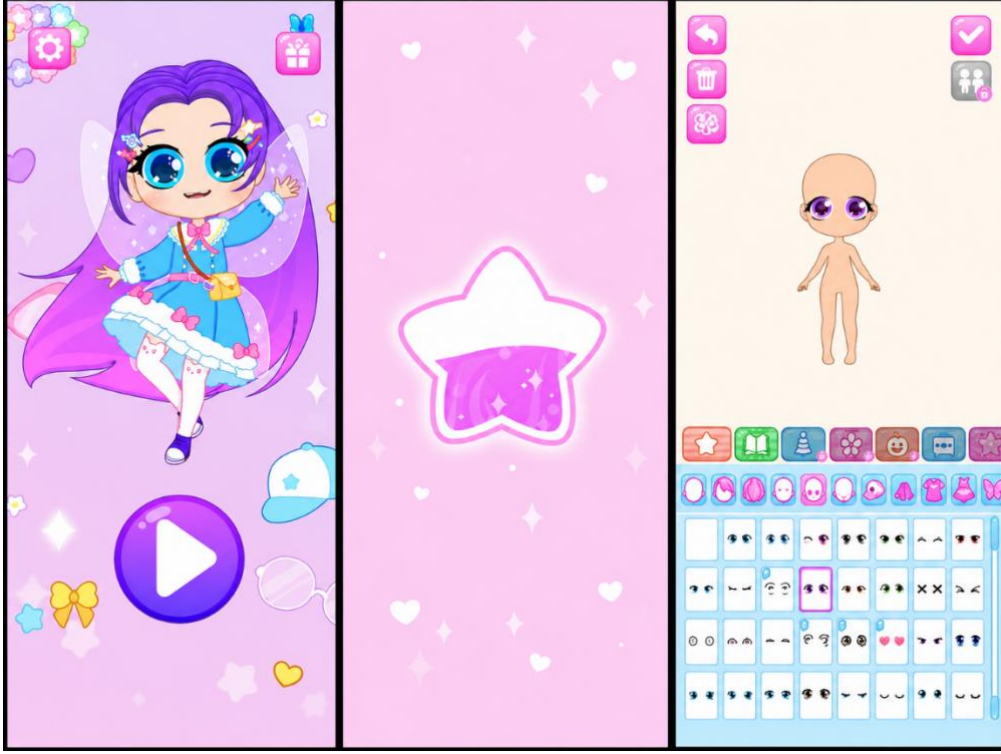
Tema 2: Tasarlanan feminenlik

Bu tema, feminenliğin stil oluşturma, giydirme, aksesuar seçme ve avatar tasarımı üzerinden inşa edildiği temsilleri kapsamaktadır. Karakterin toplumsal varlığının eylemsel bir özne yerine bir tasarım nesnesine indirildiği temadır. Burada feminenlik; kıyafet, aksesuar ve şirinlik/sevimlilik kodları üzerinden oyuncu tarafından sıfırdan inşa edilen görsel bir performans olarak tanımlanmaktadır. Bu temada yer alan oyunlar; *Chibi Bebek Kız Oyunları 2-6* ve *Barbie Büyülü Moda* şeklindedir.

Chibi bebek kız oyunları 2-6

Görsel 4'te görülen bu oyunda oyuncuya anime tarzında avatarlar ve oyuncak bebekler oluşturma imkânı sunulmaktadır. Karakterler büyük kafa, iri gözler ve küçük gövdeden oluşan bebeksi bir anatomiyle temsil edilmektedir. Femeninlik; renkli saçlar, abartılı kirpikler, aksesuarlar ve şirinlik/sevimlilik kodları üzerinden kurulmaktadır. Karakterin kişiliği ya da toplumsal konumu geri planda kalırken; saç, yüz, kıyafet ve aksesuar kombinasyonları temel temsil alanı hâline gelmektedir. Oyuncu, hikâye kahramanından çok görünüş düzenleyen bir tasarımcı

konumundadır. Oyunun temel etkinlikleri avatar oluşturma, giydirme, görünüş düzenleme ve aksesuar seçme etrafında toplanmaktadır. App Store açıklamasındaki “kendi avatarını yap ve arkadaşlarına göster” ifadesi de görünüşün yalnızca üretilmediğini aynı zamanda sergilendiğini göstermektedir. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, geleneksel feminenlik ile hiper-feminenlik arasında ancak hiper-feminen norma daha yakın bir temsil sunmaktadır. Barbie Dreamhouse Adventures’taki lüks yaşam tarzından farklı olarak bu oyunda çocuklaştırılmış, pastel, bebeci ve avatarlaştırılmış bir feminenlik üretilmektedir.



Görsel 4 Chibi bebek kız oyunları 2-6

Barbie büyülü moda

Görsel 5’te görülen bu oyunda oyuncu; Barbie’yi prenses, peri, denizkızı ya da kahraman gibi farklı kimliklere dönüştürülebilmektedir. Ancak bu dönüşüm saç, makyaj, taç, elbise, kuyruk, kanat ve aksesuarlar üzerinden gerçekleştirilmektedir. Oyunun temel oynanış döngüsü görünüş oluşturma, güzelleştirme ve fantastik feminen stil kurma üzerine ilerlemektedir. Oyuncu örtük biçimde stilist/tasarımcı rolüneyken Barbie de görünüşü yeniden biçimlendirilen merkezî bir figürdür. Dikkat çekici nokta, kahramanlık seçeneğinin bile görev ya da problem çözme yerine kostüm ve estetik kombinasyonlarla temsil edilmesidir. Böylece farklı kimlik seçenekleri görünüşün estetik dönüşümü temelinde birleşmektedir. Kadının rolü güzel olmak, parlamak ve hayranlık uyandırmak üzerinden kurulmaktadır. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, hiper-feminen toplumsal cinsiyet temsil normuna yakın örneklerden biri olarak değerlendirilmektedir. Çeşitlilik izlenimi yaratan kimlikler davranışsal değil büyük ölçüde kostüm ve stil farklılıkları üretmektedir.



Görsel 5 Barbie büyülu moda

Tema 3: Vitrindeki feminenlik

Bu tema, feminenliğin yaşam tarzı, ev içi düzen, sosyal görünürlük ve estetikleştirilmiş gündelik hayat üzerinden sahnelendiği temsilleri ifade etmektedir. Dişillığın lüks tüketim, ev içi estetik düzenleme ve sürekli bir sosyal onay arayışı üzerinden kurgulandığı temsiller yer almaktadır. Bu temada yaşam alanları karakterin sosyal statüsünün ve görsel mükemmelliğinin sergilendiği birer vitrin işlevi görmektedir. Bu temada yer alan oyun; *Barbie Dreamhouse Adventures* şeklindedir.

Barbie dreamhouse adventures

Görsel 6'da görülen bu oyunda karakterler estetik standartlara uygun, bakımlı ve moda odaklı figürler olarak sunulmaktadır. Feminenlik; saç modelleri, makyaj, markayla özdeşleşmiş pembe ağırlıklı kıyafetler ve stil oluşturma pratikleri üzerinden görünür hâle getirilmektedir. Görünüş, oyunun çevresel atmosferine dağılmış ikincil bir unsur olmak yerine karakterleri ve oyun dünyasını düzenleyen temel ilkelere biridir. Barbie; ev içi düzenleme, dekorasyon, yemek yapma ve sosyal organizasyonları yönlendiren merkezî figürdür. Oyunun baskın etkinlikleri tüketim, süsleme ve sosyal etkileşim etrafında şekillenmektedir. Dreamhouse, yalnızca bir yaşam alanı değil estetikleştirilmiş bir yaşam tarzı vitrini gibi kurgulanmıştır. Gardırop bölümünün genişliği ve görünüş odaklı etkileşimler kimliğin kıyafet ve dış görünüş üzerinden tanımlandığını göstermektedir. Hatta mutfakta yapılan pasta bile estetik sunum kaygısıyla hazırlanmakta; gündelik işlevler dahi görsel düzen mantığı içinde yeniden çerçevelendirilmektedir. Dış dünya ise daha çok eğlence, gezi ve alışveriş için kullanılan bir alan görünümündedir. Kamusal alan (sahil/park) da benzer biçimde sosyal görünürlük ve boş zaman etkinlikleri üzerinden anlam kazanmaktadır. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, hiper-feminen toplumsal cinsiyet temsil normuna yakın örneklerden biri olarak görülmektedir. Kadın karakter görünüş, ev içi düzenleme ve sosyal görünürlük ekseninde konumlandırılmaktadır.



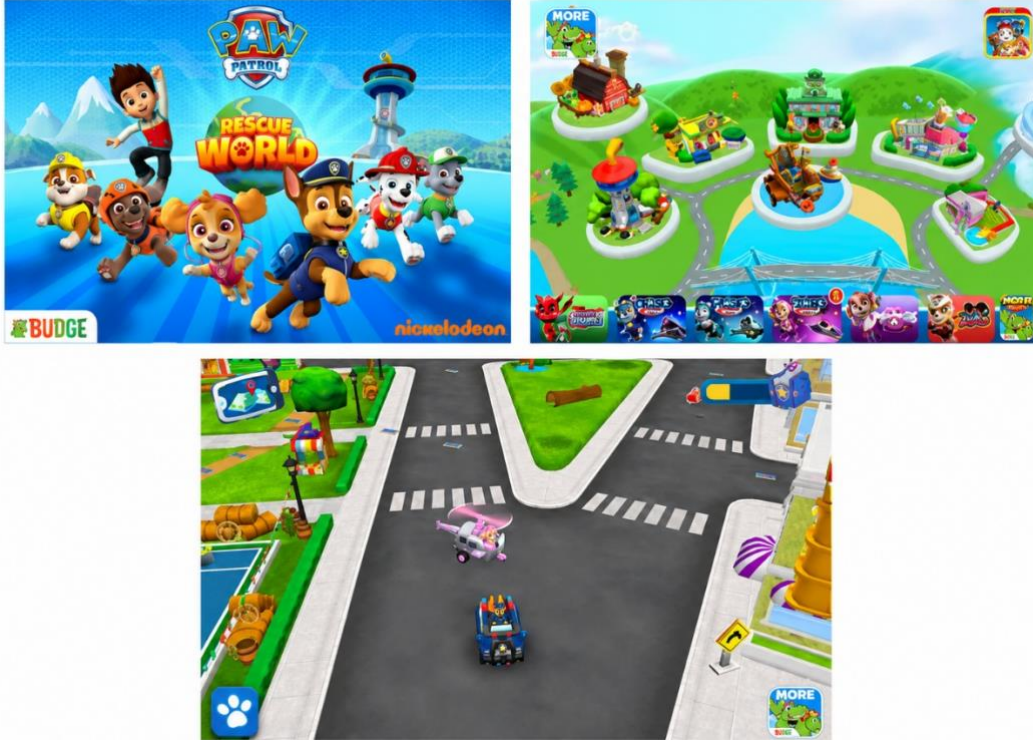
Görsel 6 Barbie dreamhouse adventures

Tema 4: Maskülen kahramanlık

Bu tema, toplumsal cinsiyetin görev, mesleki uzmanlık, müdahale, araç kullanımı, kamusal hareketlilik ve kurtarma gibi örüntüler üzerinden kurulduğu temsilleri kapsamaktadır. Burada kahramanlık yalnızca bireysel cesaret değil teknik yeterlik, eylem ve dış dünyada iş görme kapasitesiyle ilişkilendirilen maskülen kodlu bir temsil mantığı içinde görünmektedir. Bu temada yer alan oyun; *PAW Patrol Rescue World* şeklindedir.

PAW Patrol rescue world

Görsel 7’de görülen bu oyunda karakterler, üniforma, araç ve görev kimlikleriyle tanımlanan antropomorfik kurtarma köpekleri olarak sunulmaktadır. Karakter ve görsel temsil boyutunda öne çıkan kodlar; üniforma, araçla bütünleşmiş kimlik, görev estetiği, ekip aidiyeti ve işlevsel görünüş şeklindedir. Oyun tamamen erkek karakterlerle kurulmamış; Skye ve Everest gibi dişi karakterler de ekibin aktif üyeleri olarak temsil edilmiştir. Ancak Skye’in pembe helikopteriyle havada zarif manevralar yapması, Chase’in ise mavi polis aracıyla karada otoriter güç sergilemesi mesleki rollerin renkleri ve araç türleri üzerinden cinsiyetlendirilmiş biçimde ayrıştığını göstermektedir. Bununla birlikte liderlik ve emir komuta zincirinin (Ryder karakteri üzerinden) eril bir otoriteyle yönetilmesi geleneksel hiyerarşik yapının korunduğuna dair önemli bir veridir. Mekânsal bağlam büyük ölçüde Adventure Bay’in kamusal alanları üzerinden kurulmaktadır. Oyuncu farklı alanlarda dolaşmakta, görevler üstlenmekte ve yeni bölgeler açmaktadır. Mekân, eylemin gerçekleştiği kamusal ve topluluk temelli görev alanı olarak sunulmaktadır. Oyunun baskın etkinlik repertuarı görev seçme, araç kullanma, uzmanlık becerileri uygulama, yardım etme ve kurtarma operasyonlarını gerçekleştirme etrafında örgütlenmektedir. Oyun, başarıyı dış dünyada teknik araçlar kullanılarak tamamlanan görevler üzerinden tanımlamaktadır. Dişi karakterler bu maskülen kodlu alana dahil edilse de oyun evreninin temel değerleri hâlâ risk alma, müdahale, teknik problem çözme ve görev tamamlama etrafında şekillenmektedir. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, geleneksel maskülen kahramanlık normlarına yakın olmakla birlikte bu kahramanlık alanını yalnızca erkek karakterlere kapatmayan daha esnek bir temsil sunmaktadır.



Görsel 7 PAW Patrol rescue world

Tema 5: Ailede esneyen cinsiyet rolleri

Bu tema, aile içindeki anne, baba ve çocuk rollerinin katı toplumsal cinsiyet kalıplarıyla sınırlandırılmadığı; bakım, oyun, gündelik yaşam ve etkileşim örüntülerinin daha esnek biçimde dağıtıldığı temsilleri kapsamaktadır. Bu temada yer alan oyun; *Bluey: Let's Play!* şeklindedir.

Bluey: Let's play!

Görsel 8'de görülen bu oyunun temel ekseninde rekabet ya da görev yerine gündelik aile yaşamı içinde serbest rol yapma bulunmaktadır. Toplumsal cinsiyet açısından oyunun en dikkat çekici yönü, temsilin doğrudan güzellik ya da kahramanlık kutuplarına sıkışmamasıdır. Oyun; aile üyeleri, ev içi alanlar ve gündelik yaşam etkileşimleri üzerinden ilerlemektedir. Karakterlerin cinsiyeti abartılı görsel göstergeler aracılığıyla kurulmamaktadır. Bluey ve Bingo'nun kız karakterler olmasına rağmen fiyonk, makyaj ya da aşırı feminen aksesuarlarla temsil edilmemesi; Bluey'nin mavi, Bingo'nun ise turuncu tonlarla sunulması geleneksel pembe-kız/mavi-erkek renk eşleşmesini doğrudan yeniden üretmemektedir. Bununla birlikte bazı yan karakterlerde sınırlı feminen göstergelerin bulunması oyunun cinsiyet göstergelerinden tamamen arındırılmış olmadığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle oyun, cinsiyetin düşük düzeyde görsel olarak kodlandığı ve merkezi karakterler düzeyinde stereotipik feminen/maskülen göstergelerin baskın hâle gelmediği bir temsil örneği olarak değerlendirilmektedir. Oyunda cinsiyet daha çok ilişkisel ve anlatısal bağlam içinde anlaşılır hâle gelmektedir. Rol ve davranış örüntüleri açısından oyun bakım verme ve ev içi yaşama katılımı yalnızca anne karakterle sınırlandırmamaktadır. Baba karakter Bandit'in yemek yapması, çocuklarla ilgilenmesi ve bakım süreçlerine katılması geleneksel baba rolünü dönüştürmektedir. Çocuk karakterler de aktif bir şekilde oyun kuran, keşfeden ve karar veren öznelerdir. Ev içi alanlar yalnızca kadınlıkla ilişkilendirilen mekânlar olarak değil tüm aile bireylerinin ortak sosyal yaşam alanları şeklinde temsil edilmektedir. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, stereotip karşıtı toplumsal cinsiyet temsiline en yakın örneklerden biri olarak değerlendirilmektedir. Özellikle bakım süreçlerinin paylaşılması, çocuk karakterlerin aktif özne olarak sunulması ve cinsiyet göstergelerinin geri planda tutulması bu temsil yapısını güçlendirmektedir.



Görsel 8 Bluey: Let's play!

Tema 6: Şekillenene cinsiyet temsilleri

Bu tema, toplumsal cinsiyetin sabit ve kapalı biçimde verilmediği; karakter, görünüş, rol, etkinlik ve mekân ilişkilerinin oyuncu tarafından kurulabildiği temsilleri ifade etmektedir. Bu temada yer alan oyun; *Toca Boca World* şeklindedir.

Toca Boca World

Görsel 9'da görülen bu oyunda toplumsal cinsiyet temsili, oyuncunun oluşturduğu karakterlerin görsel tasarımı üzerinden şekillenmektedir. Karakter oluşturma sistemi saç, yüz, aksesuar ve kıyafetlerin farklı bedenlere özgür biçimde uygulanmasına izin vermektedir. Oyunda kadın/erkek sembolleriyle belirlenen katı bir cinsiyet sistemi bulunmamaktadır. Oyuncu isterse bir karaktere hem sakal hem pembe etek ekleyebilmekte; böylece cinsiyet, hazır ve kapalı bir görsel paket olmaktan çıkarılıp oyuncu tarafından kurulabilen esnek bir yapıya dönüşmektedir. Oyun yalnızca görünüş düzenleme üzerine kurulmamıştır. Görünüş, daha büyük bir dünya kurma ve hikâye anlatma sisteminin parçası olarak işlev görmektedir. Karakterler ev içi ve kamusal roller arasında keskin sınırlar olmadan geçiş yapabilmektedir. Bir karakter hastanede doktor olarak çalışırken aynı sahnede evine gidip bakım rolü üstlenebilmekte ya da sosyal alanlarda zaman geçirebilmektedir. Böylece toplumsal konum biyolojik cinsiyet üzerinden değil oyuncunun kurduğu çoklu roller sistemi üzerinden şekillenmektedir. Oyunun baskın davranış kalıpları keşif, hikâye anlatıcılığı ve yardım etme üzerinedir. Makyaj, süsleme ve tüketim etkinlikleri bulunsada bunlar karakteri nesneleştirmek için değil kimlik ifade araçları olarak kullanılmaktadır. Mekânsal temsil açısından da mutfak, ofis, hastane ya da laboratuvar gibi alanlar belirli cinsiyetlere ait yerler olarak sunulmamaktadır. Erkek karakterin mutfakta pasta yapması ya da kadın karakterin inşaat alanında çalışması oyun evreni içinde olağan bir durum olarak temsil edilmektedir. Kodlama kategorileri ve araştırmacı notları birlikte değerlendirildiğinde oyun, nötr toplumsal cinsiyet temsiline yakın bir örnek olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte oyun, farklı toplumsal cinsiyet temsillerinin oyuncu tarafından yeniden kurulmasına da olanak tanımaktadır.



Görsel 9 Toca Boca World

Sonuç, tartışma ve öneriler

Bu çalışmanın bulguları, incelenen mobil oyunlarda toplumsal cinsiyetin onarılan feminenlik, tasarlanan feminenlik, vitrindeki feminenlik, maskülen kahramanlık, ailede esneyen cinsiyet rolleri ve şekillenen cinsiyet temsilleri olmak üzere altı ayrı tema etrafında çoğullaşmış bir yapıda kurulduğunu göstermektedir. Bu sonuç, medyada feminenlik ve maskülenliğin hâlâ kalıp yargılarla yüklü biçimlerde temsil edildiğini gösteren çalışmalarla (Baker & Raney, 2007; Santoniccolo vd., 2023; Ward & Grower, 2020) uyumludur. Özellikle feminenliğin görünüş ve bakım; maskülenliğin ise güç, eylem ve teknik yeterlik üzerinden kodlandığı yönündeki bulgular, mevcut çalışmada incelenen mobil oyunlarda farklı yoğunluklarda yeniden üretilmektedir. Güncel dijital oyun araştırmalarında da benzer temsili eşitsizlikler raporlanmaktadır. Popüler video oyunlarındaki kadın ve erkek karakterlerin içerik analizinde, kadın karakterlerin niceliksel olarak daha az görünür olduğu ve ikincil roller, gerçekçi olmayan beden temsilleri ve edilgen tutumlarla sunulabildiği belirlenmiştir (De la Torre-Sierra & Guichot-Reina, 2025). Çocuklara yönelik PEGI 3 mobil oyunların reklam içeriklerinde ise erkek temsillerin çoğunlukla güçlü, bağımsız ve başarı odaklı; kadın temsillerin dış görünüş, duygusallık, pasiflik veya cinselleştirme ekseninde kurulduğu bulunmuştur (Arda & Kaya, 2026).

Çalışmada ortaya çıkan ilk üç tema—onarılan feminenlik, tasarlanan feminenlik ve vitrindeki feminenlik—özellikle dikkat çekicidir. Bu üç tema birlikte düşünüldüğünde, feminenliğin görünüşün düzeltilmesi, estetik olarak tasarlanması ve sosyal olarak sergilenmesi üzerinden kurulduğu görülmektedir. Çocukların medyadaki bu tür tekrarlayan kodlara yalnızca maruz kalmadıkları; aynı zamanda bu kodlarla oynadıkları, onları seçtikleri ve tekrar ettikleri düşünüldüğünde etkileşimli dijital oyunların toplumsal cinsiyet açısından etkisi daha da önem kazanmaktadır (Bussey & Bandura, 1999). Nitekim çocukların prenses temalı ve görünüş odaklı içeriklerle etkileşiminin daha yüksek düzeyde cinsiyet-stereotipik davranışlarla ilişkili olabildiğini gösteren boylamsal bulgular (Coyne vd., 2016) da bu noktada düşündürücüdür. Bununla birlikte Ward ve Grower'ın (2020) medya içeriklerinde kadınlığın eksik ve çarpıtılmış temsilleri sürdürdüğüne ilişkin derleme çalışması ile Santoniccolo ve arkadaşlarının (2023) medya temsillerinin toplumsal baskılar üretmeye devam ettiğine yönelik derlemeleri, mevcut çalışmanın bulgularının daha geniş literatürdeki karşılığını güçlendirmektedir. Bu durum, çocukların toplumsal cinsiyete ilişkin ipuçlarını çevrelerindeki sembolik dünyadan aktif biçimde topladıklarını ve bu ipuçlarını cinsiyet şemalarının parçası hâline getirdiklerini savunan bilişsel yaklaşımlarla (Martin & Ruble, 2004, 2010) örtüşmektedir. Aynı zamanda Sosyal Bilişsel Teori açısından bakıldığında mobil oyunların yalnızca izlenen medya olmayıp aynı zamanda çocuğun etkileşime girerek tekrarladığı sembolik model alanları olduğu söylenebilir. Bu kuramsal çerçeve, oyunlarda yer alan görünüş, bakım ve cinsiyetlendirilmiş rol örüntülerinin çocukların karşılaşabileceği sembolik modeller arasında değerlendirilebileceğini düşündürmektedir (Bussey & Bandura, 1999). Bununla birlikte, mevcut çalışma çocukların bu temsilleri nasıl yorumladığını veya içselleştirdiğini doğrudan incelememiştir.

Araştırmada ortaya çıkan maskülen kahramanlık teması ise görünüş eksenli feminenlik örüntülerinin karşı kutbunda yer almakta ve toplumsal cinsiyetin bu kez görev, uzmanlık, araç kullanımı, müdahale, dış dünya ve teknik yeterlik üzerinden kurulduğunu göstermektedir. Baker ve Raney'in (2007) çocuk medyasında kahramanlığın "geleneksel maskülen" terimlerle tanımlandığını ortaya koydukları çalışmaları bu bulguyu doğrudan desteklemektedir. Mevcut çalışmada dikkat çekici noktalardan biri kahramanlık temsillerinin artık yalnızca erkek karakterlerle yansıtılmadığıdır. Örneklemdaki dişi karakterlerin de aynı kahramanlık alanına dâhil edilmesi önemli bir esneme yaratmakla birlikte başarı ölçütünün hâlâ araç kullanımı, dış dünya, görev tamamlama ve uzmanlık üzerinden tanımlanması oyunun temel değer dünyasının maskülen kodlu niteliğini sürdürdüğünü düşündürmektedir. Bu bulgu, toplumsal cinsiyet kalıplarının artık daha kapsayıcı formlar içinde dolaşsa da temel eylem mantıklarının değişmeden kalabildiğini; feminenlik ve maskülenliğin hâlâ eşit olmayan simgesel yüklerle temsil edildiğini belirten çalışmalarla (Baker & Raney, 2007; Ward & Grower, 2020) uyumludur.

Araştırmanın diğer dikkat çekici yönlerinden biri de tüm örneklemin stereotipik yapılardan oluşmamasıdır. Ailede esneyen cinsiyet rolleri ve şekillenen cinsiyet temsilleri temaları, çocuk mobil oyunlarının her zaman kalıp yargıları pekiştirmedini; kimi zaman da onları esnetebilen alternatif alanlar açabildiğini göstermektedir. Özellikle aile içi rollerin daha paylaşılmış ve daha düşük düzeyde görsel cinsiyet işaretleriyle kurulması, görünüş temelli feminenlik kalıplarına göre daha esnek bir temsil alanı oluşturmıştır. Benzer biçimde oyuncuya görünüş, rol, mekân ve nesne kullanımı üzerinde daha yüksek düzeyde seçim hakkı veren oyunlar toplumsal cinsiyeti kapalı bir norm olarak sunmak yerine farklı biçimlerde kurulabilen bir alan hâline getirmiştir. Bu bulgular, Bem'in (1974) feminenlik ve maskülenliğin birbirini dışlayan sabit kategoriler olmadığını savunan yaklaşımıyla da uyumludur. Ayrıca çocukların cinsiyet ipuçlarını aktif biçimde aradıkları ancak bu ipuçlarını yalnızca dış görünüşten değil ilişkisel ve bağlamsal örüntülerden de çıkardıklarını savunan bilişsel yaklaşım da (Martin & Ruble, 2004) bu esneklikleri açıklamaya yardımcı olmaktadır. Erken çocuklukta oyun bağlamına ilişkin güncel bulgular da cinsiyet kalıp yargılarının sürmesine karşın bu kalıplara ilişkin esnekliğin kız ve erkek çocuklar arasında farklılaşabildiğini göstermektedir. Beş ve altı yaşındaki çocuklarla yürütülen bir araştırmada, oyun ve oyuncak tercihlerinde cinsiyet kalıp yargılarının devam ettiği ancak kız çocuklarının geleneksel olarak karşı cinsle ilişkilendirilen oyuncaklarla oynamaya daha kabul edici yaklaştıkları belirlenmiştir (Ata Doğan & Yıldız Taşdemir, 2026). Bu yönüyle mevcut çalışma, çocuk mobil oyunlarının yalnızca stereotipleri yeniden üreten olmayıp bazı durumlarda cinsiyet kalıplarını esneten ve yeniden düzenleyen ortamlar da olabileceğini göstermektedir.

Bulgular, mobil oyunlarda toplumsal cinsiyet temsillerinin görsel unsurların yanı sıra karakter rolleri, etkinlikler, mekânsal düzenlemeler ve oyuncuya sunulan etkileşim olanakları aracılığıyla da yapılandırıldığını göstermektedir. Erken çocukluk ve dijital medya alanındaki çalışmalar, çocukların medya ekolojisinin giderek mobil cihazlar, uygulamalar ve etkileşimli ortamlar etrafında şekillendiğini ve dijital oyunun bu medya ortamının önemli bir parçası olduğunu vurgulamaktadır (Barr vd., 2024; Chu vd., 2024). Daha yakın tarihli bir hızlı derleme de dijital oyunun çocukların gelişen dijital kimlikleri ve içinde yer aldıkları dijital kültürlerle ilişkili biçimde ele alındığını, kimlik ve kültür boyutlarının daha ayrıntılı incelenmesine ihtiyaç bulunduğunu göstermektedir (Khoo vd., 2025). Mobil oyunların seçim yapma, düzenleme, tamamlama ve tekrar etme gibi kullanıcı katılımına dayalı özellikleri, bu ortamları toplumsal cinsiyet temsillerinin incelenmesi açısından özgün bir bağlam hâline getirmektedir. Bu etkileşimli yapı, çocukların söz konusu temsilleri nasıl algıladığı veya içselleştirdiği konusunda doğrudan bir sonuç ortaya koymamakla birlikte sembolik modellerin ve medya temsillerinin toplumsal cinsiyet gelişimi açısından önemini vurgulayan literatürle ilişkilendirilebilir (Bussey & Bandura, 1999; Martin & Ruble, 2004, 2010; Ward & Grower, 2020).

Çalışmanın bulguları uygulamaya dönük olarak da önemli sonuçlar ortaya koymaktadır. Bu kapsamda çocuklara yönelik dijital oyunların değerlendirilmesinde bilişsel içerik, dil girdisi ya da yaşa uygunluğun yanı sıra toplumsal cinsiyet temsillerinin niteliği de dikkate alınmalıdır. Sosyal Bilişsel Teori'ye göre çocuklar ödüllendirilen, görünür kılınan ve tekrar edilen davranış örüntülerinden öğrenmektedir (Bandura, 2001; Bussey & Bandura, 1999). Bu bağlamda, erken çocuklukta dijital oyun seçimi ve eşlik eden yetişkin rehberliği önemli bir pedagojik mesele olarak görülmelidir. Bu noktada, çocuklara sunulan toplumsal cinsiyet temsillerinin niteliğinin çocukların kalıp yargıları üzerinde değişim yaratabileceğine ilişkin güncel deneysel bulgular da bulunmaktadır. Karşı-stereotipik anlatılarla gerçekleştirilen dört çalışmada, bu tür içeriklerin oyuncakların ve mesleki rollerin cinsiyetlendirilmesine ilişkin kalıp yargıları azalttığı ve özellikle küçük çocuklarda oyunlarda cinsiyete dayalı dışlamayı düşürdüğü belirlenmiştir (Segura-Nebot vd., 2025). Ayrıca mevcut araştırmanın bulguları içerik geliştiriciler açısından, toplumsal cinsiyet temsillerinin yalnızca karakter cinsiyetiyle sınırlı olmadığını; beden, mekân, araçlar, ödül sistemleri ve etkileşim mantığının da cinsiyetlendirilmiş olabileceğini göstermektedir.

Bulgular daha geniş bir kültürel bağlam içinde de değerlendirilmelidir. Bu çalışmada incelenen oyunların çoğu uluslararası medya endüstrileri ve ticari çocuk kültürü tarafından şekillendirilen, küresel olarak dağıtılan dijital ürünlerdir. Özellikle Barbie gibi çok bilinen markalarla ilişkilendirilen

oyunlar büyük ölçüde Batı popüler kültürüyle ilişkilendirilen, küresel olarak dolaşan güzellik ideallerini, tüketim odaklı yaşam tarzlarını ve görünüşe dayalı kadınlık kalıplarını yeniden üretmektedir. Bu nedenle, çocuk mobil oyunlarındaki cinsiyet temsilleri yalnızca bireysel oyun deneyimleri olarak değil aynı zamanda küresel kültürel normların ve estetik beklentilerin çocuklara aktarıldığı mekanizmalar olarak da işlev görebilir. Aynı zamanda bazı oyunlarda gözlemlenen esneklik, çocuk medyasında cinsiyetin daha kapsayıcı ve çeşitli temsillerine doğru son zamanlarda yaşanan kültürel değişimleri yansıtabilir. Bu yorum, güncel video oyunu araştırmalarındaki değişim eğilimleriyle de desteklenmektedir. 188 popüler oyundaki 795 kadın karakterin incelendiği bir çalışmada kadın karakterlerin zaman içinde daha önemli, güçlü ve profesyonel rollerde, daha az cinselleştirilmiş biçimlerde temsil edilmeye başlandığı ve genel olarak olumlu bir değişim eğilimi bulunduğu belirlenmiştir (Pan & Zhou, 2026). Bununla birlikte mevcut çalışmada geleneksel ve daha esnek temsil biçimlerinin bir arada bulunması bu dönüşümün çocuklara yönelik mobil oyunlarda bütüncül ve eşit biçimde gerçekleşmediğini düşündürmektedir.

Araştırmanın sınırlılıkları da göz önünde bulundurulmalıdır. Öncelikle örneklem yalnızca Apple App Store'da belirli bir tarihte en popüler ücretsiz mobil çocuk oyunları ile sınırlandırılmıştır. Bu nedenle ücretli oyunlar, farklı cihazlar, Android ekosistemi, farklı ülke mağazaları ya da farklı dönemlerde öne çıkan uygulamalar başka temsil örüntüleri sunabilir. Bu platform sınırlaması, çalışmada belirlenen cinsiyet temsillerinin görünürlüğünü ve çeşitliliğini de etkilemiş olabilir. Uygulama mağazası algoritmaları, öneri sistemleri, popülerlik sıralamaları ve bölgesel görünürlük politikaları platformlar arasında farklılık gösterebileceğinden farklı dijital ekosistemleri kullanan çocuklar alternatif cinsiyet anlatıları ve temsil kalıplarıyla karşılaşabilirler. Bu nedenle, bu çalışmanın bulguları seçilen platformun bağlamsal sınırları içinde yorumlanmalıdır. Ayrıca bu çalışma içerik ve oynanış yapısına odaklanmaktadır. Çocukların bu temsilleri nasıl yorumladığı, ne ölçüde içselleştirdiği, günlük davranışlarına nasıl taşıdığı ya da hangi oyunları nasıl kullandığı doğrudan incelenmemiştir. İleride yapılacak çalışmaların çocuk görüşmeleri, ebeveyn aracılığı, farklı platformların karşılaştırılması ve daha geniş örneklem kümeleriyle bu alanı genişletmesi yararlı olacaktır.

Çıkar çatışması beyanı

Çıkar çatışması

Yazar, bu çalışmada sunulan araştırmayı etkileyebilecek herhangi bir bilinen finansal çıkar, kurumsal bağlantı ya da kişisel ilişki bulunmadığını beyan eder.

Finansman

Bu araştırma için dış finansman desteği alınmamıştır.

Yazar katkıları (CRediT)

Yazar 1 (Sibel Karabekmez): Kavramsallaştırma; Yöntem; Araştırma/İnceleme; Veri düzenleme; Özgün taslak yazımı; Yazım—gözden geçirme ve düzenleme; Görselleştirme.

Yazar, makalenin son halini okumuş ve onaylamıştır.

Veri erişilebilirliği

Veriler, makul talep üzerine sorumlu yazardan temin edilebilir.

Etik kurul onayı ve katılımcı onamı

Uygulanamaz. Bu çalışma insan katılımcıları, insan verileri veya insan dokusu içermemiştir.

Yapay zekâ (YZ) araçlarının kullanımı

Bu makalenin hazırlanmasında dil düzenleme ve stil iyileştirme için yapay zeka destekli araçlar (örneğin ChatGPT) kullanılmıştır. Yapay zekâ araçları, ampirik verilerin üretilmesi/değiştirilmesi,

analiz sonuçlarının oluşturulması veya çalışmanın temel bulgularının ve sonuçlarının şekillendirilmesi amacıyla kullanılmamıştır. Yapay zekâ çıktıları yazar tarafından kontrol edilmiş ve doğrulanmıştır; içeriğin bütünlüğü, özgünlüğü ve doğruluğuna ilişkin sorumluluk tamamen yazara aittir.

Kaynaklar

- Arda, Ü., & Kaya, R. (2026). Mobil oyun reklamlarında toplumsal cinsiyet temsilleri: Sınırlar, kalıplar ve krizler. *Yalova Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 39–63. <https://doi.org/10.70007/yalovaspor.1774170>
- Ata Doğan, S., & Yıldız Taşdemir, C. (2026). Children's gender differences and gender stereotypes in the context of play. *Hacettepe University Journal of Education*, 41(3), 643–655. <https://doi.org/10.16986/hunefd.1780014>
- Baker, K., & Raney, A. A. (2007). Equally super?: Gender-role stereotyping of superheroes in children's animated programs. *Mass Communication and Society*, 10(1), 25–41. <https://doi.org/10.1080/15205430709337003>
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265–299. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Barr, R., Kirkorian, H., Coyne, S., & Radesky, J. (2024). *Early childhood and digital media*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108885751>
- Bem, S. L. (1974). The measurement of psychological androgyny. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42(2), 155–162. <https://doi.org/10.1037/h0036215>
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bruner, L., & Kucirkova, N. I. (2025). Representation in best-selling preschool storybook apps in the United States. *Journal of Children and Media*, 19(1), 213–232. <https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2402273>
- Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review*, 106(4), 676–713. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.106.4.676>
- Chu, C., Paatsch, L., Kervin, L., & Edwards, S. (2024). Digital play in the early years: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, 100652. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100652>
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., & Birkbeck, V. (2016). Pretty as a princess: Longitudinal effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children. *Child Development*, 87(6), 1909–1925. <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>
- De la Torre-Sierra, A. M., & Guichot-Reina, V. (2025). Women in video games: An analysis of the biased representation of female characters in current video games. *Sexuality & Culture*, 29, 532–560. <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>
- Fereday, J., & Muir-Cochrane, E. (2006). Demonstrating rigor using thematic analysis: A hybrid approach of inductive and deductive coding and theme development. *International Journal of Qualitative Methods*, 5(1), 80–92. <https://doi.org/10.1177/160940690600500107>
- Huh, Y. J. (2015). Making sense of gender from digital game play in three-year-old children's everyday lives: An ethnographic case study. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 155–170.
- Khoo, E., McLaughlin, T., & Rowe, S. (2025). Digital play in the early years: Exploring research trends through a rapid review of the literature. *Australasian Journal of Early Childhood*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/18369391251351653>
- Martin, C. L., & Ruble, D. (2004). Children's search for gender cues: Cognitive perspectives on gender development. *Current Directions in Psychological Science*, 13(2), 67–70. <https://doi.org/10.1111/j.0963-7214.2004.00276.x>

- Martin, C. L., & Ruble, D. N. (2010). Patterns of gender development. *Annual Review of Psychology*, 61, 353–381. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.093008.100511>
- Pan, W., & Zhou, Y. (2026). Changing trends in female character portrayals: Representation and stereotypes across popular video games (2011–2022). *Entertainment Computing*, 57, 101107. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2026.101107>
- Santonniccolo, F., Trombetta, T., Paradiso, M. N., & Rollè, L. (2023). Gender and media representations: A review of the literature on gender stereotypes, objectification and sexualization. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(10), 5770. <https://doi.org/10.3390/ijerph20105770>
- Segura-Nebot, R., de Lemus, S., Baltar, A., & Montañés Muro, P. (2025). Boys and girls can play: Efficacy of a counter-stereotypical intervention based on narratives in young children. *Social Psychology of Education*, 28, 123. <https://doi.org/10.1007/s11218-025-10077-x>
- Ward, L. M., & Grower, P. (2020). Media and the development of gender role stereotypes. *Annual Review of Developmental Psychology*, 2, 177–199. <https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-051120-010630>
- West, C., & Zimmerman, D. H. (1987). Doing gender. *Gender & Society*, 1(2), 125–151. <https://doi.org/10.1177/0891243287001002002>
- Wirth, A., Mues, A., Birtwistle, E., & Niklas, F. (2024). Evaluating educational apps for preschoolers: Differences and agreements between the assessments of experts, parents, and their children. *Computers in Human Behavior*, 160, 108361. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108361>