

ÖĞRENCİLERİN POPÜLER DİJİTAL OYUN KARAKTERLERİNİN SEÇİMİNDE GÖRSEL UNSURLARIN ETKİLERİ

The Effects of Visual Elements in Students' Choice of Popular Digital Game Characters

Uğur BAKAN,¹ Fikri SALMAN²

ÖZET

ABSTRACT

1980'lerin başında hızlı bir şekilde ticarileşmeye başlayan oyun endüstrisi günümüzde geniş bant internetin sağladığı olanaklarla milyonlarca kişiye ulaşan bir dünya haline gelmiştir. İnternetin küresel bir ağ olarak yaygın kullanımı ile, farklı bölgelerde yaşayan bireyler ve topluluklar arasındaki etkileşime izin veren heterojen bir sosyal ağlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar bireylerin ilgilerini, tercihlerini, tutum ve davranışlarını sosyolojik ve psikolojik tüm argümanları kullanarak yönlendirmektedir. Oyunlar sadece bireyleri doğrudan etkilemekle kalmaz, aynı zamanda toplumun kültürünü, bilgisini, normlarını ve değerlerini de etkilemektedir. Oyun çalışmaları, görsel ve işitsel bilgilerin işlenmesini kolaylaştırarak ve aynı zamanda bellekte kalıcı olarak etkili bir öğrenme ortamı sağlamaktadır. Bu sanal dünya, kullanıcıların benlik sunumu ve etki yönetimi için benzersiz araçlar sunmaktadır. RPG (Role Playing Game) tarzı oyunlarda her oyuncu bir karakterle bağ kurarak sanal bir kimliğe bürünmektedir. Oyuncular günlük yaşamlarındaki sosyal ve psikolojik gereksinimlerini oyun içeriğine yansıtarak bir doyumuna ulaşmaktadır. Milyonlarca kişiye hitap eden geleneksel medya ortamları gibi video oyunlarının da kişilerin düşünce ve davranışları üzerinde yönlendirici etkisi olup olmadığına yönelik çeşitli metodolojiler ve veri kaynaklarını içine alan birçok araştırma bulunmaktadır. Bu çalışmada popüler dijital oyun karakterlerinin öğrencileri üstündeki etkilerini ölçmek için demografik bilgi formu, Beş Faktör Kişilik Envanteri Kısa Formu, Karakter Stil Sınıflandırması ve Sıfat Kontrol Listesi kullanılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun karakterler tercihlerinin incelendiği bu çalışmaya 18-25 yaş aralığında 130 öğrenci katılmıştır. Anket sonuçlarına göre elde edilen puan ortalamaları yaş, cinsiyet, kişilik özellikleri, oyun tercihleri ve dijital oyun karakter özelliklerine göre anlamlı düzeyde değişimin olup olmadığı ilişki olarak incelenmiştir. Araştırmada etkilerinin ölçülebilmesi için 1990-2017 yılları arasında oyun dünyasına sunulan 40 popüler oyun karakteri seçilmiştir. Bu çalışmada tüm zamanların en iyi video oyunu karakterlerinin listelendiği internet tabanlı Empire, Ranker ve GamesRadar + platformlarının verileri kullanılmıştır. Oyunlardaki karakterlerin cinsiyete göre dağılımı incelendiğinde katılımcıların %69,2'si (n=90) kadın karakterlerle, %30,8'i (n=40) ise erkek karakterlerle oynamayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Dijital oyunlarda yer alan karakterlerin cinsiyete göre dağılımlarında her zaman erkek karakterlerin sayısının fazla olduğu ve oyuna yön veren ana kahraman olduğu görülmektedir. Araştırma sonuçları geleneksel görünüme sahip erkek karakterin ve modern görünüme sahip kadın karakterin daha fazla tercih edildiğini göstermiştir.

In the early 1980s, the gaming industry began to commercialize rapidly and today has become a world that reaches millions with the opportunities provided by broadband internet. With the widespread use of the Internet as a global network, a heterogeneous social network has emerged that allows interaction between individuals and communities residing in different regions. Digital games direct individuals' interests, preferences, attitudes, and behaviors by using all sociological and psychological arguments. There are a number of studies that have included a variety of methodologies and data sources to determine whether or not video games, are also a direct influence on people's thoughts and behaviors such as traditional media environments that address millions of people. Game studies are to provide an effective learning environment by facilitating the processing of visual and auditory information, as well as being permanent in memory. This virtual world offers its users unique tools for self-presentation and effective management. In RPG (Role Playing Game) games, each player gets a virtual identity by connecting with a character. Players achieve satisfaction by reflecting their social and psychological needs in their daily lives to the content of the game. In this study, the effects of the visual elements of popular digital game characters on the players are examined. An online questionnaire consisting of four sections (Demographic Information Form, Five Person Inventory-Short Form, Character Style Classification, and Adjective Checklist) was used in the research. 130 students between the ages of 18-25 participated in this study in which the preferences of digital game characters were examined. According to the results of the questionnaire, the mean scores of the participants were analyzed according to age, gender, personality traits, game preferences, and digital game character traits. In the research, 40 popular game characters presented to the game world between 1990-2017 were selected to measure the effects. It is based on the data of the internet-based Empire, Ranker, and GamesRadar + platforms, where the best video game characters of all time are listed. According to the results of the research, 69.2% (n = 90) of the participants are with female characters, 30.8% (n = 40) stated that they prefer to play with male characters. It is seen that the number of male characters is always high in the distribution of the characters in digital games according to gender and is the main hero that directs the game. The results of the study indicated that male characters with traditional fashion style was more frequently preferred than the female character with modern fashion style.

Anahtar Kelimeler: Klâsik Türk Müsîkîsi, Yürük Semâî, form, güfte, ezgi.

Keywords: Classical Turkish Music, Yürük Semâî, form, words, melody.

1. ORCID: 0000-0003-0117-3731

1. Doç. Dr. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, e-posta, ugur.bakan@ikc.edu.tr

2. ORCID: 0000-0002-7157-9502

2. Prof. Dr. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarım Bölümü, e-posta, fikri.salman@ikc.edu.tr

BAKAN, Uğur., SALMAN, Fikri. (2020). "Öğrencilerin Popüler Dijital Oyun Karakterlerinin Seçiminde Görsel Unsurların Etkileri", Akademik Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi, C. 5, S. 9, s. 110-130 Makale Geliş Tarihi: 15 Ekim 2019 Kabul Tarihi: 24 Nisan 2020

EXTENDED ABSTRACT

In the early 1980s, the gaming industry began to commercialize rapidly and today has become a world that reaches millions with the opportunities provided by broadband internet. With the widespread use of the Internet as a global network, a heterogeneous social network has emerged that allows interaction between individuals and communities residing in different regions. Digital games is a phenomenon that has transformed the interaction, communication, and collaboration between individuals or groups of different linguistic and cultural origins throughout the world. Digital games also direct individuals' interests, preferences, attitudes, and behaviors by using all sociological and psychological arguments. There are a number of studies that have included a variety of methodologies and data sources to determine whether or not video games, are also a direct influence on people's thoughts and behaviors such as traditional media environments that address millions of people. Game studies are to provide an effective learning environment by facilitating the processing of visual and auditory information, as well as being permanent in memory. This virtual world offers its users unique tools for self-presentation and effective management. In RPG (Role Playing Game) games, each player gets a virtual identity by connecting with a character. Players achieve satisfaction by reflecting their social and psychological needs in their daily lives to the content of the game.

In this study, the effects of the visual elements of popular digital game characters on the players are examined. An online questionnaire consisting of four sections (Demographic Information Form, Five Person Inventory-Short Form, Character Style Classification, and Adjective Checklist) was used in the research. 130 students between the ages of 18-25 participated in this study in which the preferences of digital game characters were examined. According to the results of the questionnaire, the mean scores of the participants were analyzed according to age, gender, personality traits, game preferences, and digital game character traits. In the research, 40 popular game characters presented to the game world between 1990-2017 were selected to measure the effects. It is based on the data of the internet-based Empire, Ranker, and GamesRadar + platforms, where the best video game characters of all time are listed. Firstly, the coded data were entered into a Microsoft Excel spreadsheet. For the analysis of the data collected afterward the research, IBM SPSS Statistics version 24 was used. The data was compiled and analyzed in SPSS for frequency, percentages, and One-Way ANOVA. The statistical tests were evaluated at the significance level of .05. The post-doc Scheffe test was conducted to determine the differences between the variables.

According to the results of the research, 69.2% (n = 90) of the participants are with female characters,

30.8% (n = 40) stated that they prefer to play with male characters. It is seen that the number of male characters is always high in the distribution of the characters in digital games according to gender and is the main hero that directs the game. For the question "If you were to choose a game character that has your personality and characteristics who do you think it would be?", according to the results, the male characters that were preferred most often were: Ezio Auditore (16%), Xu Sheng (13.8%), Hitman (11,5%), Soap MacTavish (11%), and Kratos (8.5%). The female characters that were preferred most often were: Black Widow (20.8%), Lara Croft (17.7%), Harley Quinn (14.6%), Aya Brea (8.5%), and Jill Valentine (7.5%).

The results of the study indicated that male characters with traditional fashion style was more frequently preferred than the female character with modern fashion style

GİRİŞ

Teknolojik gelişmelerle birlikte artık görsel ve işitsel birçok bilgi kümesi saniyeler içinde milyonlarca kişiye ulaşabilmektedir. İnternetin sağladığı bu bilgi ağıyla dijital oyunlar, eğlence sektöründe sinema ve TV'nin önüne geçerek ilk sırada yer almıştır. Bu yeni medya türü çevrimiçi veya çevrimdışı olarak milyonlarca kişinin eğlendiği, kendi araçlarını geliştirebildiği ve yeni sosyal bağlantılar oluşturabildiği bir sanal dünya yaratmıştır. Günümüzde küresel anlamda oyun kitlesinin 2,2 ile 2,6 milyar arasında olduğu tahmin edilirken, bir önceki yıla göre %9,6'lık artış ile 2019'de oyun pazarın yaklaşık 152,1 milyar dolar seviyelerinde olduğu bilinmektedir (Newzoo, 2019, s.14). İlk bilgisayar oyunlarının donanım ve yazılım özellikleri deneme yanılma yöntemleriyle tek bir kişi ya da birkaç kişi tarafından tasarlanıp geliştirilmiştir. 1958'de Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda William Higinbotham tarafından nükleer silah kontrolü için geliştirilen elektronik bileşenler daha sonra "Pong", "Tennis for Two" gibi oyunlar için platform oluşturmuştur (Bossom ve Dunning, 2017. s.20). İlk dönem dijital oyunlar deneysel amaçlı olarak sadece bilgisayarlar ve elektronik ile ilgilenen çok sınırlı bir akademik gruba hitap ederken, 80'li yıllardan itibaren hem ev konsollarında hem de oyun salonlarındaki platformların yaygınlaşmasıyla birlikte dijital oyunlar, popüler kültürün önemli aktörü haline gelmiştir. 19. yüzyılda popüler kültürün kitle kültürüne dönüşmesiyle birlikte dijital oyunlar, bireylerin kimlik ve kültürel değerlerini yansıtmada önemli bir araç haline gelmiştir.

Video oyunların yaygınlaşmaya başladığı 80'li yıllardan günümüze oyunların etkileri sürekli olarak incelenmiş ve çeşitli öneriler sunulmuştur (Behm-Morawitz ve Mastro, 2009; Dietz, 1998; Griffiths ve Dancaster, 1995; McClure ve Mears, 1984). Bu çalışmada oyun karakteri ile oyuncular arasındaki ilişkiler çeşitli değişkenlere göre incelenmeye çalışılmıştır. Bu sanal dünya hem bireysel hem de kitlesel anlamda tutum ve davranışlarda oluşan etkilerin ölçebilmesi için benzersiz olanaklar sunmaktadır. Özellikle günümüzde taşınabilir (mobil) aygıtlar üzerinden milyonlarca insan hem çevrimiçi olarak hem de internet bağlantısı olmadan kolayca oyun oynamaktadır. Mobil uygulama mağazaları ve oyun içi reklamlar yoluyla elde edilen gelirin bir önceki yıla göre %7,3'lük artış ile 2020 yılı sonuna kadar 165,9 milyar dolar olacağı tahmin edilmektedir (DCI, 2020). Mobile oyun platformlarının yetişkinler arasında popüler hale gelmesiyle birlikte platformlarla ilgili potansiyel sorunlar ve tehlikeli davranışlar araştırmacılar tarafından fark etmeye başlanmıştır. Bununla birlikte ergenler arasında yapılan çok az sayıda çalışma sosyal kaygı, bağımlılık, depresyon ve yalnızlık gibi davranış sorunları incelemiştir (Wang, Sheng ve Wang, 2019, s. 1; Feijoo ve ark., 2012). İnternet hizmetlerinin yaygınlaşmasıyla birlikte kitlesel olarak çevrimiçi oynanabilen oyunların sayısı ve bağımlılık düzeyi artmıştır.

Dijital Oyunların Etkileri

Günümüzde milyonlarca kişiye hitap eden geleneksel medya ortamlarında olduğu gibi dijital oyunların da kişilerin duygu, düşünce ve davranışları üzerindeki etkilerine yönelik birçok araştırma bulunmaktadır. Toplumbilimin bir dalı olarak oyun çalışmalarına duyulan ihtiyaç, popüler kültürün kitle üretimi olarak yaygınlaşmaya başladığı 70'li yıllardan günümüze kadar artarak de-

vam etmiştir. Oyuncular sadece eğlence için değil aynı zamanda sosyal etkileşim, duygusal başa çıkma, yalnızlıktan ya da stresten uzak durma, gerçeklikten kaçma, başarı ve meydan okuma, güç ve özgüven elde etme gibi sebeplerden dolayı oyun oynamaktadır. Bir dijital oyunun analizinde grafiksel öğeler, ergonomi, etkileşimli ortam ve algoritma (oyunda tüm işlemlerin yapıldığı yapay zekâyâ sahip alan) kullanılmaktadır (Wolf, 2008, s.24). Bu unsurların her biri oyunları geliştiren firmalar ve oyunlar üzerinde araştırma yapan kişiler için kısa ve uzun vadeli etkilerin ölçülebilmesi için önemli kaynak oluşturmaktadır. Genellikle gözlem ve deneysel yöntemlerin kullanıldığı bu araştırmalarda belirli bir oyun üzerinde, oyuncuların oynama motivasyonları, oyun içinde yaptıkları hamleler, davranış ve eylem değişikliklerini incelenmektedir (Vahlo ve ark., 2017; Hamari ve Tuunanen, 2014, s. 34).

Tüm teknolojik gelişmelerde olduğu gibi dijital oyunlar da bir yandan insan yaşamını daha eğlenceli bir hale getirirken diğer yandan da çözülmesi gereken birtakım problemlere yol açmaktadır. Dijital oyunların etkileşim özellikleri geleneksel medyaya kıyasla çocukların tutum, inanç ve davranışları üzerinde daha fazla etkiye sahiptir (Siyez ve Baran, 2017, s. 286). Oyuncular, kendi karakterlerini oluşturarak sanal dünyadaki diğer oyuncularla etkileşim halinde simüle edilmiş bir hayatta var olma mücadelesi vermektedir (Lo ve ark., 2005). Sanal ortamdaki bu kimlik arayışı gerçek yaşamdan uzak, saatlerce süren mücadele ve oyun bağımlılığıyla sonuçlanmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, oyun oynama isteğinin, oyun süresinden bağımsız olarak davranışsal bir bozukluk haline gelmesidir. Bağımlılıkla ilgili yapılan bir çalışmada, üniversite öğrencilerinin oynama yönelimini etkileyen faktörler çeşitli değişimlere göre incelenmiştir. Araştırma sonuçları erkeklerin uzun süre oynamaya motive eden unsurların kadınlara göre daha yüksek olduğunu, kadınların ise dijital oyunlarda sunulan ödüllere erkeklere oranla daha fazla değer verdiğini göstermiştir (Hoffman ve Nadelson, 2010). Özellikle sosyal etkileşimin yüksek düzeylerde olduğu çevrimiçi oyunlarda oyuncuların uzun süreli oynamaya yönlendiren motivasyon nedenleri rekabet, meydan okuma ve başarı olarak belirlerken, belirli oyun türlerinde ise oyun oynamaya yönlendiren sebepler hala büyük ölçüde bilinmemektedir (Sherry ve ark., 2006; Yee, 2006). İngiltere’de gençler üzerinde dijital oyunların sosyo-psikolojik etkilerinin incelendiği bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığının en düşük seviyesi, düzenli olarak bir oyunu günde bir saatten az oynanması olarak tanımlanmıştır (Przybylski, 2014). İnternet destekli MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) türündeki oyunların incelendiği diğer bir çalışmada, oyun içinde harcanan süre arttıkça sözlü saldırganlık ve dijital oyunu bağımlılığının arttığı, düşük seviyelerde de olsa dürtüselliğin oluştuğunu göstermiştir. Tüm bu olumsuz etkilere rağmen bazı araştırmacılar, oyun oynamanın sosyal destek ve yaşam stresinin olumsuz etkilerini hafifletmeye yardımcı olduğunu ve depresyonla başa çıkmada kullanılabileceğini ileri sürmektedir (Pearlin, 1989).

Cinsiyet temelli oyun araştırmalarında erkek karakterlerin ön planda olduğunu, ana hâkim rolde olmamaları durumunda bile oyunun sonucunu belirleyici bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir (Lynch ve ark., 2016). Provenzo tarafından 47 dijital oyun kapağında yer alan erkek ve kadın karakterin toplumsal cinsiyet rolleri açısından değerlendirildiği bir araştırmada, karakterlerin %92’sinin erkek, %8’inin ise kadın olduğu görülmüştür. Belirli bir yıl aralığındaki oyunlarda

yer alan karakterlerin cinsiyete göre dağılımları incelendiğinde diğer bir çalışmada erkek karakterlerin sayısının 577, kadın karakterlerinin sayısının ise 196 olduğu, rakamların oransal olarak dağılımları incelendiğinde ise erkek karakterlerin sayısal açıdan 3/1 oranında daha baskın olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Robinson ve ark., 2008). Erkeklerin yaklaşık %20'si güçlü bir konumda tasvir edilirken, kadınlar ise sadece güçlü karaktere itaat eden bir biçimde tasvir edilmiştir (Provenszo, 1991). Dijital oyunlardaki cinsiyet, rol tutumları ve kadın ve erkeklerin stereotypical imajları üzerine Dietz (1998) tarafından yapılan diğer bir çalışma 33 popüler Nintendo ve Sega Genesis dijital oyununda kadınların temsili incelenmiştir. Elde edilen veriler ışığında oyunların %41'inde kadın karakterlerin bulunmadığı, yalnızca %15'inde ise kadınların kahraman ya da aksiyon karakteri olarak tasvir edildiği sonucuna ulaşılmıştır (Dietz, 1998). Genel olarak oyunlarda hem erkek hem de kadın karakterlerin fiziksel görünüşleri, davranışları ve kişilik özellikleri gerçekçi olmayan hiperseksüel tasvirlerle yaratılmaktadır (Beasley ve Collins Standley, 2002; Dietz, 1998; Dunlop, 2007; Behm-Morawitz ve Mastro, 2009). Erkek oyun karakterleri fiziksel olarak güçlü, baskın, şiddet eğilimli, zeki ve özgüveni yüksek olarak gösterilmektedir (Dill ve Thill, 2007). Kadın karakterler ise erkeklere göre düşük bir profilde fiziksel olarak yetersiz ve genellikle potansiyel olarak düşük ahlaki değerlere sahip olarak tasarlanmaktadır (Hartmann ve Klimmt, 2006). Benzer bir çalışma da oyunlarda cinselliğin temel göstergelerinden biri olarak kabul edilen karakterlerin kıyafetleri ele alınmıştır. Kadın karakterlerinin giydiği kıyafetlere bağlı olarak cinsiyet rolü klişelerini belirlemeye çalışılmıştır (Beasley ve Collins Standley, 2002, s.284). Araştırmada Nintendo 64 ve Sony PlayStation konsollarındaki rastgele seçilen 47 oyundaki toplam 597 karakter içerik analizi yöntemine göre incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre video oyunlarındaki yetişkin kadın karakterlerin %70'inin, ergen karakterlerin %46'sının şehvetli bir görünüme sahip olduğunu, karakterlerin %86'sının vücut hatlarını ön plana çıkaran düşük kesimli, %48'inin ise kolsuz kıyafetler giydiğini göstermiştir. Erkek karakterlerin sadece %22'sinin kolsuz giysilerde tasvir edildiğini, kadınların aksine sadece %14'ünün ise vücut hatlarının belirgin olduğu kıyafetleri giydiği belirlenmiştir.

ABD'nin güneybatısında eğitim gören lisans öğrencilerinin katıldığı bir çalışmada, oyun karakterlerinin cinsiyet temsillerinin oyuncular üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırma kapsamında oyunculara "cinselleştirilmiş" ve "cinselliği ön planda olmayan" karakterlerle kısa süreli oyun oynatılarak deneyim sonucundaki cinsiyet klişe ve benlik sunumlarındaki değişimler anket yöntemiyle belirlenmeye çalışılmıştır. Oyuncuların cinselleştirilmiş bir kahramanla oynamaya maruz kaldığında, gerçek dünyadaki kadınlara ilişkin inançlarının olumsuz yönde etkilendiği ve kadın oyuncuların özgüvenlerinin azaldığı belirlenmiştir (Behm-Morawitz ve Mastro, 2009). Benzer bir çalışmada 3 farklı dijital oyun dergisinde yer alan 1054 reklamdaki şiddet unsurları içerik analizi yöntemine göre incelemiştir. Çalışmada resim ve metinlerde yer alan unsurlar; etnik köken, oyun türü, oyun düzeyi, kullanıcı kimliği gibi kriterlere göre değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçları oyunların %55,8'inde şiddet unsurlarının bulunduğunu, reklam başına ortalama 2,5 silahın yer aldığını ve her 3 karakterden sadece 1'inin kadın olduğunu göstermiştir (Scharrer, 2004). Dijital oyunlardaki karakterin oyuncular üzerindeki etkilerini inceleyebilmek için nitel ve nitel yaklaşımlar,

karma yöntemler, derinlemesine görüşmeler ve odak grup görüşmeleri kullanılmaktadır (Lankoski ve Björk, 2015, s.3). Bu yüzden dijital oyunlarda yer alan karakterlerin tasarım özellikleri ve tasarım sürecini etkileyen unsurların incelenmesi gerekmektedir.

Dijital Oyunlarda Karakter Tasarımı

Oyun karakterlerinin yıllar içerisindeki değişimleri incelendiğinde, başlangıçta onlarca pikselden oluşan tasarımlarının zamanla yüksek gerçekliğe sahip tamamen üç boyutlu bir yapıya dönüştüğü görülmektedir. Bu gelişim sonucu oluşan derinlik algısı, karakterlerin vücut hareketleri ve yüz ifadeleriyle birlikte oyuncular üstünde gerçek bir insana yakın algı oluşmasını sağlamaktadır. Teknik kısıtlamalar ortadan kalktıkça oyun tasarımcıları, hayal ettikleri karakterin tüm özelliklerini yaratmakta kendilerini daha özgür hissetmektedir. Bu olanaklarla oyun dünyasında efsaneleşmiş onlarca fantastik oyun karakteri hayatımıza girmiştir. Dijital oyunlar kitleleri oyuna çekebilmek için karakterlerin fiziksel özelliklerinden ve sürükleyiciliğini sağlayan yaratıcı dramatik unsurlardan yararlanmaktadır (Walkerdine, 2007, s.9). Karakter tasarımcıları tipik olarak bir karakterin rolünü, fizikselliğini ve kişilik özelliklerini ifade etmek için tasarımın ilk aşamasında şekil, boyut, duruş ve oran gibi unsurları kullanmaktadır (Islam ve ark., 2011, s.252). Bir karakter oyuncular tarafından gözlemlenen yüz, beden, ses (söylem dahil) ve hareket gibi özelliklerinin yanı sıra karaktere kişilik özellikleri katan düşsel özelliklere göre inşa edilmektedir (Smith, 1995, s.114). Sanatçılar karakterin boy, yapı gibi temel şekil ve oranlarını belirledikten sonra cilt tonu, saç rengi ve modeli, cinsiyet, yüz ifadesi, kıyafet, aksesuar gibi fiziksel özelliklerini ve duruş, yürüyüş, hareket gibi çeşitli yetenek ve becerileri de tasarlamaktadır (Jennings ve Messer, 2019, s. 221; Morlock, Yando ve Nigolean, 1985; Bancroft, 2006; Beiman, 2012; Green ve Bavelier, 2006). Her ne kadar oyuncular seçmiş oldukları karakterin görsel unsurlarını seçmek ve değiştirmekte özgür olsalar da karakterlerin hareket kabiliyetleri oyun servis sağlayıcısı tarafından değiştirilemez olarak tasarlanmıştır. Karakter tasarımı süreci araştırma, konsept ve nihai tasarım olmak üzere üç aşamadan oluşmaktadır. Bir karakterin fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik nitelikleri tanımlanarak tasarım süreci başlamaktadır. Genel olarak oyuncular günlük yaşamlarındaki bu gereksinimlerini oyun içeriğine yansıtarak bir doyuma ulaşmaktadır. Bu yüzden oyun deneyimlerinin sosyolojik ve psikolojik boyutları oyuncular hakkında önemli bilgiler sunmaktadır. Fizyolojik özellikler, doğrudan gözlemlenebilen yüz, cinsiyet, yaş, boy, kilo gibi fiziki özellikleri içermektedir. Yüz, bir insanın duygularını ifade eden birincil kanal olmasına rağmen oyun içinde ancak karakterin duruş ve beden diliyle birleştiği zaman anlamlı bir bütün oluşturmaktadır. Sosyoloji özellikler, genellikle oyunun başında öykünün anlatıldığı tanıtım videosunda belirtilen meslek, eğitim, aile, arkadaş, dost, düşman ve hobiler gibi karakterlerin geçmişini ve statüsünü kapsamaktadır. Psikolojik özellikler ise ilk bakışta anlaşılabilen ancak oyuncunun oyun esnasında karakterin çeşitli durumlarda sergilediği ahlaki standartlar, hedefler, mizaç, takıntı ve zekâ gibi özellikleri ifade etmektedir (Egri, 2011). Bu özelliklerin yanı sıra oyunlarda yapay zekâ teknolojilerinin olanaklarıyla gerçek bir insan gibi düşünebilen ve harekete geçebilen karakterler tasarlanabilmektedir.

Oyuncuların fiziksel özellikleri ve oyun içindeki rollerine göre şekillendirilen bu gelişmiş progra-

ma aşaması karakterlere kimlik kazandırmaktadır. Bununla birlikte, birçok dijital oyunu geliştircisi gelişmiş yapay zekâ uygulamalarının zamanla oyuncu kontrolünün önüne geçmesinden endişe etmektedir. Bu kimlik inşasında asıl amaç oyunculara karşı mücadele edebilen benzersiz bir varlık yaratmaktan öte oyuncuların uzun süre boyunca oyunda kalmalarını sağlamaktır.

Dijital Oyunlarda Kimlik İnşası

Oyunlarda her oyuncu bir karakterin tüm özellikleriyle kendisini özdeşleştirerek sanal bir kimliğe bürünmektedir. Sanal kimlikler yardımıyla gerçek hayatta sahip olunmak istenilen veya hiçbir zaman sahip olunamayacak istek ve arzular bir karakterde şekillenip gerçekleştirilmektedir. Karakterlerin oyuncular tarafından şekillendirilmesi, dijital oyun dünyasında (MMORPG) olarak tanımlanan “Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu” türünün ortaya çıkmasında belirleyici olmuştur. Taklit ve empati oyuncular üzerinde aynı sinir mekanizmalarını (ayna nöronları) harekete geçirdiği için oyun karakterlerini anlamada çok önemli bir unsur olarak kabul edilmektedir (Morrison ve Ziemke, 2005). Bireyin kendi bireysel kimliğinin yanı sıra ait olduğu referans grubuna göre değişen çoklu benliklere ve kimliklere sahip olduğunu kabul edilmektedir. Semboller, kahramanlar ve ritüeller, bir kültürün uygulamalarının somut veya görsel yönleridir. Bu unsurlar oyun dünyasında da kültürel mirasın aktarılmasına yardımcı olduğu gibi, farklı kültürlerin ayrımını da yardım etmektedir (Allen ve ark., 1998).

Bireyin toplumsal alandaki davranışlarına yön veren diğer bir etken olarak kabul edilen kişilik özellikleri hem örgütsel performans düzeyinde hem de sosyal hayatta bireylerin diğer insanlarla olan ilişkilerinin düzeyinin belirlenmesinde önemli bir etkiye sahiptir (Barrick ve ark., 1991). Psikolojik yaklaşımlar bireye özgü ve bireyi diğer bireylerden ayırt edici olan bu özelliklerden yola çıkarak birçok davranışın kaynağını belirlemektedir. Kişiliğin tanımlanması ve sınıflandırılması konusunda uzun yıllar boyunca yapılan pek çok çalışmada kişiliğin çeşitli modelleri ve boyutları tanımlanmıştır. Bu çalışmalardan Psikobiyolojik Kişilik Kuramı ve Beş Faktör Kişilik Modeli günümüzde en fazla kabul gören kişilik modelleri olarak kabul edilmektedir (Cloninger, 1993; McCrae ve Costa, 1991). Büyük Beşli (Big Five) olarak da bilinen model, kişilik psikolojisi üzerine ilk kuramsal çalışmaları temel alarak bireysel farkları tanımlayan dil hipotezinden geliştirilen bir ölçüm sistemi olarak kabul edilmektedir. Kişilik özellikleri ile oyun karakterleri arasındaki ilişkileri belirlemek için yapılan çalışmalar genellikle çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında (MMORPG), oyuncuların kişiliği ve oyun esnasında ve sonrasında oluşan davranış değişimleri üzerine odaklanmaktadır.

Oyuncuların davranış değişimleri ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkileri belirleyebilmek için yapılan çalışmalarda Büyük Beş Envanter veya HEXACO modeli gibi genel kişilik değerlendirmesine kullanılan modeller kullanılmaktadır (Lee ve Ashton, 2004; Park ve Henley, 2007; Bean ve ark., 2016; Griffiths ve Dancaster, 1995). Kişilik özellikleri her ne kadar sabit olarak düşünülse de birçok dışsal faktörlere bağlı olarak kısa ve uzun vadede değişe uğradığı ve aynı boyuta sahip bireylerin de her zaman benzer davranış eğilimlerinde olmadığı unutulmaması gerekmektedir.

Yöntem

Disiplinlerarası bir alan olan oyun çalışmalarında başta oyunu oluşturan görsel ve işitsel unsurlar olmak üzere, oyun bileşenleri ve oyuncu deneyimleri çeşitli değişkenlere göre ele alınmaktadır. Bu çalışmada öğrencilerin dijital oyunlardaki popüler karakterleri seçimlerinde etkili olan önyargıların kararlar verme sürecindeki rolü belirlenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada dört bölümden oluşan bir çevrimiçi anket formu kullanılmıştır. Anket sonuçlarına göre elde edilen puan ortalamaları yaş, cinsiyet, kişilik özellikleri, oyun tercihleri ve dijital oyun karakter özelliklerine göre anlamlı düzeyde değişimin olup olmadığı ilişki olarak incelenmiştir.

Araştırmada etkilerinin ölçülebilmesi için 1990-2017 yılları arasında oyun dünyasına sunulan 40 popüler kadın ve erkek oyun karakteri seçilmiştir (Tablo 1). Karakterin belirlenmesinde tüm zamanların en iyi oyun karakterinin listelendiği internet tabanlı Empire, Ranker ve GamesRadar+ platformlarının verilerinden yararlanılmıştır. Öğrencilere seçilen 40 karakterle ilgili görseller sunulacak görüşleri değerlendirilmiştir. Bu çalışmada öğrencilerin önyargılarını ölçebilmek için seçilen karakterlerle ve oyunlarla ilgili herhangi bir deneysel çalışma ve oyunlarla ilgili bilgi verilmeden sadece görsellere bakarak bir yargıda bulunmaları istenmiştir. Araştırma bulgularını değerlendirmede ve analiz etmede veri tipine bağlı olarak öncelikle frekans, aritmetik ortalama ve standart sapma istatistikleri kullanılmıştır. Araştırma amacıyla bağlantılı olarak dijital oyun oynayan öğrencilerle ilgili aşağıda yer alan sorulara yanıt bulunmaya çalışılmıştır:

1. Öğrenciler dijital oyunlarda karakter tercihinde karakterlerin yaş, cinsiyet ve etnik kimliklerinin etkisi var mıdır?
2. Öğrencilerin dijital oyunlarda karakter seçiminde öğrencilerin kişilik özelliklerinin etkisi var mıdır?
3. Öğrenciler dijital oyunlarda karakter tercihinde karakterlerin kostümlerinin etkisi var mıdır?

Tablo 1. Empire, Ranker ve GamesRadar+ Göre Oyun Dünyasındaki Popüler Karakterler

| Karakter Adı | Oyun Adı | Cinsiyet | Güncel Sürüm | Geliştirici Şirket |
|--------------------|------------------------------|----------|--------------|--------------------|
| Marcus Fenix | Gears of War | Erkek | 2019 | Epic Games |
| Delsin Rowe | Infamous: Second Son | Erkek | 2014 | Sucker Punch |
| Nathan Drake | Uncharted: Drake's Fortune | Erkek | 2007 | Sony Computer |
| Kratos | God of War | Erkek | 2018 | Sony Computer |
| McDonell Benedict | Metal Gear | Erkek | 2015 | Kanomi |
| Chris Redfield | Resident Evil | Erkek | 2020 | Capcom |
| Lars Alexandersson | Tekken | Erkek | 2017 | Sony Computer |
| Hitman | Hitman | Erkek | 2017 | Warner Bros |
| Ezio Auditore | Assassin's Creed | Erkek | 2018 | Ubisoft |
| Geralt of Rivia | The Witcher 3: Wild Hunt | Erkek | 2018 | CD Projekt |
| Dante | Devil May Cry | Erkek | 2020 | Capcom |
| Nick | Left 4 Dead 2 | Erkek | 2009 | Valve |
| The Prince | Prince of Persia | Erkek | 2018 | Ubisoft |
| Soap MacTavish | Call of Duty: Modern Warfare | Erkek | 2011 | Activision |
| Sam Fisher | Tom Clancy's Splinter Cell | Erkek | 2013 | Ubisoft |
| Ryu Hayabusa | Ninja Gaiden Z | Erkek | 2014 | Tecmo |
| Xu Sheng | Dynasty Warriors 9 | Erkek | 2018 | Koei |
| Aiden Pearce | Watch Dogs | Erkek | 2014 | Ubisoft |

| | | | | |
|--------------------|-----------------------------|-------|------|-----------------|
| Snow Viliers | Final Fantasy | Erkek | 2020 | Square |
| Altair Ibn-La'Ahad | Assassin's Creed | Erkek | 2018 | Ubisoft |
| Aya Brea | Parasite Eve | Kadın | 1998 | JP: Square |
| Jill Valentine | Resident Evil | Kadın | 2020 | Capcom |
| Lara Croft | Tomb Raider | Kadın | 2018 | Square Enix |
| Char Momiji | Ninja Gaiden Z | Kadın | 2014 | Tecmo |
| Elena Fisher | Uncharted: Drake's Fortune | Kadın | 2007 | Sony Computer |
| Claire Redfield | Resident Evil | Kadın | 2019 | Capcom |
| Chun-Li | Street Fighter | Kadın | 2020 | Capcom |
| Princess Zelda | The Legend of Zelda | Kadın | 2019 | Nintendo |
| Sophitia | Soul Edge | Kadın | 2008 | Namco |
| Harley Quinn | Batman: The Animated Series | Kadın | 2015 | Warner Bros |
| Nina Williams | Tekken | Kadın | 2017 | Sony Computer |
| Serah Farron | Final Fantasy | Kadın | 2020 | Square Enix |
| Black Widow | Marvel's Avengers | Kadın | 2020 | Square Enix |
| Triss Merigold | The Witcher 3: Wild Hunt | Kadın | 2018 | CD Projekt |
| Leliana | Dragon Age: Origins | Kadın | 2009 | Electronic Arts |
| Max Caulfield | Life is Strange | Kadın | 2015 | Square Enix |
| Christie | Dead or Alive | Kadın | 2019 | Koei |
| Mira | Lost Planet | Kadın | 2013 | Capcom |
| Jodie Holmes | Beyond: Two Souls | Kadın | 2013 | Sony Computer |
| Sun Shangxiang | Dynasty Warriors 9 | Kadın | 2018 | Koei |

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni, fakülte ayrımı gözetmeksizin herhangi bir oyunu düzenli olarak oynayan üniversite öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini olarak İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi'nin çeşitli fakültelerinde okuyan ve 2018 Bahar döneminde seçmeli ders olarak sanat ve tasarım eğitimi alan öğrencilerinden 63 erkek (yaş ortalaması $X_{\bar{}}=20,2$) ve 67 kız (yaş ortalaması $X_{\bar{}}=20,3$) seçilmiştir. Araştırmanın geçerliliğini artırabilmek için ankette yer alan karakterlerle daha önce oyun oynamayan öğrencilerin araştırmaya katılımları sağlanmıştır. Araştırma kapsamında örneklemden sadece karakterlerin görsel unsurlarını dikkate almaları istendiği için bu dersleri alan ve belirli düzeyde estetik bilgisi olan öğrencilerin seçilmesi uygun görülmüştür.

Veri Toplama Araçları

Dijital oyun karakterlerinin öğrencileri üstündeki etkilerini ölçmek için demografik bilgi formu, Beş Faktör Kişilik Envanteri Kısa Formu (Big Five Personality Inventory-Short Form) ve Karakter Stil Sınıflandırması kullanılmıştır. Bireysel farklılıkların çeşitli faktörlere göre değişimlerini belirleyebilmek için beş faktör kişilik modeli kullanılmaktadır. Bu model çeşitli kişilik özelliklerini tanımlayabilmek için sıfat gruplarından yararlanmaktadır (Friedman ve Schustack, 1999; McCrae ve Costa, 1991; John ve Srivastava, 1999). Kişilik araştırmalarında sıklıkla uygulanan Beş Faktör Kişilik Envanteri Kısa Formu, 5'li Likert tipi toplam 44 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte 8 madde dışadönüklük (extraversion) boyutu, 9 madde uyumluluk (agreeableness), 9 madde sorumluluk (conscientiousness), 8 madde duygusal dengesizlik (neuroticism) ve 10 madde deneyime açıklık (openness to experience) boyutunu ölçmektedir (Costa ve McCrae, 1992; Benet-Martínez ve John, 1998; John, Donahue ve Kentle, 1991). Ölçeğin Türkçe'ye uyarlanmasında, Cronbach alfa güvenilirlik değerleri; dışadönüklük boyutunda $\alpha=.74$, sorumluluk boyutunda $\alpha=.73$, uyumluluk boyutunda $\alpha=.62$, gelişime açıklık boyutunda $\alpha=.73$ ve duygusal dengeliklik boyutunda ise $\alpha=.67$ olarak ölçülmüştür (Sümer ve ark., 2005). Oyun karakterlerinin başka kostümleri olmak üzere görsel

unsurlarının oyuncular üstündeki etkilerini inceleyebilmek için psikolojik arařtırmalarda sıklıkla kullanılan Sıfat Kontrol Listesi kullanılmıřtır. Farklı dildeki birok arařtırmada bir tutumu ya da olguyu tanımlayabilmek için pozitif ve negatif ierikli sıfat gruplarından yararlanılmaktadır (Gough ve Heilbrun, 1983; Helson ve Wink, 1992; Itzhar-Nabarro, Silberschatz, ve Curtis, 2009). Bu sıfat grubu ile karakterin grsellerinin oyuncular üzerindeki nyargıları lulebilmektedir. Bu alıřmada Behm-Morawitz ve Mastro (2009) tarafından oyun karakterlerinin zelliklerinin tanımlandığı 18 zıt sıfattan oluřan 5’li Likert tipi bir lek uygulanmıřtır. Karakterlerin moda stillerini analiz edebilmek için Seo ve Kim (2015) tarafından geliřtirilen sınıflandırma kullanılmıřtır. Bu sınıflandırmada karakterlerin giyim, sa modeli ve aksesuarları Yaratıcı (Creative Style), ekici (Attractive Style), Grotesk (Grotesque Style), Olağan (Usual Style) ve Kaplama/sarma (Suit Style) olmak zere beř kriterine gre deęerlendirilmektedir.

Verilerin Analizi

Arařtırmanın amacına ynelik dzenlenen lekler ile elde edilen ham veriler, Microsoft Excel programında ve SPSS 24.0 paket programında analiz edilmek iin bilgisayara yklenmiřtir. Elde edilen verilerin analizinde frekans, yzde, ortalama ve tek ynl varyans analizi (One Way Anova) testi kullanılmıř ve gruplar arasındaki farkı belirleyebilmek iin Post-Hoc tukey testinden yararlanılmıřtır.

Bulgular

ğrencilerin dijital oyun karakter tercihleri etkileyen unsurların incelendięi bu alıřmaya 18-25 yař aralıęında 130 ğrenci gnll olarak katılmıřtır. Oyunlardaki karakterlerin cinsiyete gre daęılım incelendięinde katılımcıların %69,2’si (n=90) kadın karakterlerle, %30,8’i (n=40) ise erkek karakterlerle oynamayı tercih ettiklerini belirtmiřlerdir.

Tablo 2. ğrencilerin Oyunlarda Setikleri Karakterlerin Cinsiyet Gre Daęılımları

| Karakter | N | X $\bar{}$ | t-test | | | |
|----------|----|------------|--------|-------|--------|------|
| | | | SS | SD | T | p |
| Erkek | 40 | 1,1000 | ,30382 | 9,969 | 56,714 | ,000 |
| Kadın | 90 | 1,7000 | ,46082 | | | |

Arařtırmaya katılanlara ideal bir oyun karakterinin genel olarak yař aralıęının ne olması gerektięi sorulduęunda %6,2’i (n=8) ocuk, %73,8’i (n=96) ge, %20’si (n=26) ise orta yař olmasını gerektięini belirtmiřtir. Cinsiyete gre daęım incelendięinde ise erkeklerin %31,5’i (n=41) ge, 15,4’ (n=20) orta yař, %1,5’i ise (n=2) karakterleri tercih ettikleri, kızların %42,3’ (n=55) ge, %4,6’sı (n=6) orta yař ve ocuk karakterleri tercih ettikleri tespit edilmiřtir.

Tablo 3. Öğrencilerin Oyunlarda Seçtikleri Karakterlerin Yaş Aralığına Göre Dağılımları

| Karakter | | | Erkek | | Kız | |
|----------|-----|------|-------|------|-----|------|
| | N | % | N | % | N | % |
| Çocuk | 8 | 6,2 | 5 | 7,9 | 3 | 4,5 |
| Genç | 98 | 75,4 | 40 | 63,5 | 58 | 86,6 |
| Orta Yaş | 24 | 18,5 | 18 | 28,6 | 6 | 9,0 |
| Toplam | 130 | 100 | 63 | 100 | 67 | 100 |

Araştırma örneklemini oluşturan öğrencilerin oyunlarda seçmiş oldukları karakterin cinsiyetleri ile katılımcıların cinsiyetleri arasındaki ilişkinin karşılaştırıldığı t-testi sonucuna göre grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t=56,714$; $p=0.00$). Öğrencilerin cinsiyete göre karakter tercihleri incelendiğinde erkeklerin %42,9'u karşı cinsten bir karakterle oyun oynamayı seçerken, kızlarda ise bu durum %6'lara kadar düştüğü tespit edilmiştir.

Tablo 4. Öğrencilere Göre İyi ve Kötü Karakterlerin Etnik Kimlik Dağılımları

| Etnik Kimlik | Kötü Karakter | | İyi Karakter | |
|--|---------------|-------|--------------|-------|
| | N | % | N | % |
| Afrikalı-Amerikalı/ Siyah | 6 | 4,6 | 23 | 17,7 |
| Asya-Amerikan/ Pasifik Adalı | 11 | 8,5 | 11 | 8,5 |
| Latin/ Hispanik (Güney Amerika) | 9 | 6,9 | 10 | 7,7 |
| Orta Doğu | 22 | 16,9 | 9 | 6,9 |
| Amerikalı (Göçmen olmayan) | 33 | 25,4 | 6 | 4,6 |
| Avrupalı | 22 | 16,9 | 37 | 28,5 |
| Asyalı | 1 | ,8 | 23 | 17,7 |
| Afrikalı | 4 | 3,1 | 6 | 4,6 |
| Yerli Amerikalı (En az üç nesil Amerikalı) | 22 | 16,9 | 5 | 3,8 |
| Toplam | 130 | 100,0 | 130 | 100,0 |

Öğrencilere herhangi bir oyunda “iyi” karakterlerin etnik kimliklerinin ne olması gerektiği sorulduğunda; katılımcıların %28,5'i Avrupalı, %20,8'i Asyalı, %14,6'sı Afrikalı-Amerikalı / Siyah, %8,5'i Asya-Amerikalı, %7,7'si Latin/Hispanik, %6,9'u Orta doğulu ve %13'ü diğer bölgelerden olması gerektiğini belirtmiştir. Aynı soruya “kötü” karakterlerin etnik kimliklerinin ne olmasını gerektiği sorulduğunda ise katılımcıların; %42,3'ü Amerikalı (Göçmen olmayan), %16,9'u Orta doğu (Arap), %14,6'sı Avrupalı, %6,9'u Latin/Hispanik, %6,2'si Asya-Amerikan / Pasifik Adalı, %5,4'ü Afrikalı ve %7,7'si ise diğer etnisite gruplarından olması gerektiğini söylemiştir. Bu sonuçlar incelendiğinde öğrencilerin çoğunun toplumsal hafıza gereği Amerika'yı kötü karakter “düşman” olarak gördüğü belirlenmiştir.

Tablo 5. Öğrencilerin Kişilik Özellikleriyle Seçtikleri Karakterlerin Cinsiyetlerine Göre T-Testi Analiz Sonuçları

| Kişilik Özelliği | Karakter | N | X $\bar{}$ | SS | T | df | p |
|------------------|----------|----|------------|---------|--------|-----|------|
| Dışadönüklük | Erkek | 40 | 5,1250 | 4,92606 | ,942 | 128 | ,348 |
| | Kadın | 90 | 4,1111 | 5,95573 | | | |
| Uyumluluk | Erkek | 40 | 2,2000 | 3,87100 | -2,650 | 128 | ,009 |
| | Kadın | 90 | 4,6444 | 5,22593 | | | |
| Sorumluluk | Erkek | 40 | 6,5750 | 3,97355 | -,089 | 128 | ,929 |
| | Kadın | 90 | 6,6556 | 5,07951 | | | |
| Duygusal Denge | Erkek | 40 | 4,6000 | 5,67405 | -1,762 | 128 | ,080 |
| | Kadın | 90 | 6,4667 | 5,53071 | | | |
| Gelişime Açıklık | Erkek | 40 | 25,5000 | 4,18789 | 1,431 | 128 | ,156 |
| | Kadın | 90 | 24,3556 | 4,21957 | | | |

Öğrencilerin kişilik özellikleriyle seçtikleri karakterlerin cinsiyetleri karşılaştırıldığında, yapılan t-testi sonucuna göre gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Kişilik özelliklerine göre farklılıklara bakıldığında “uyumluluk” ($X\bar{}$ =4,64) ve “duygusal denge” ($X\bar{}$ =6,47) kişilik özelliklerine sahip öğrencilerin kadın karakterleri tercih ettikleri, diğer kişilik özelliklerine sahip öğrencilerin ise karakter seçiminde cinsiyet farklılığını dikkate almadıkları bulunmuştur. Öğrencilere sadece görsel özellikleri dikkate alarak bir erkek karakter seçmeleri istenildiğinde, %16’sı (n=21) Ezio Auditore (Assassin’s Creed, 2015), %13,8’i (n=17) Xu Sheng (Dynasty Warriors 9, 2016), %11,5’i (n=15), Hitman (Hitman, 2007), %10’u (n=13) Soap MacTavish (Call of Duty: Modern Warfare, 2007), %8,5’i (n=11) Kratos (God of War, 2005) karakterini seçmiştir. Aynı şekilde kadın karakter içinde en fazla tercih edilenlerin %20,8 (n=27) ile Black Widow (Ultimate Avengers, 2006), %17,7 (n=23) ile Lara Croft (Lara Croft: Tomb Raider, 2001), %14,6 (n=19) ise Harley Quinn (Batman: The Animated Series, 1992), %8,5 (n=11) ile Aya Brea (Parasite Eve, 1998) ve %7,5 (n=10) ile Jill Valentine (Resident Evil, 1996) olduğu görülmüştür.



Araştırmaya katılan öğrencilerin kişilikleri ile en fazla seçtiği beş erkek karakter (Hitman, Ezio Auditore, Xu Sheng, Soap MacTavish, Kratos) arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek yapılan tek yönlü varyans analiz sonucuna göre kişiliğin sadece sorumluluk boyutunda anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır ($p=0,001$). Değişkenler arasındaki farklılıkların hangi gruptan olduğunu belirleyebilmek için yapılan tukey testi sonucuna göre Hitman’i ($X\bar{}$ =7,133) ve Xu Sheng ($X\bar{}$ =8,222) seçenler, Ezio Auditore’yi ($X\bar{}$ =7,133) seçenlere göre kişiliğin sorumluluk boyutundan daha yüksek puana sahiptir. Öğrencilerin en fazla tercih ettiği beş kadın karakter (Aya Brea, Jill Valentine, Lara Croft, Harley Quinn, Black Widow) ile öğrencilerin kişilikleri arasındaki bağlantıyı belirleyebilmek için yapılan tek yönlü varyans analiz sonucuna göre kişiliğin uyumluluk ($p=0,08$), sorumluluk

($p=0,001$) ve duygusal denge ($p=0,031$) boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Kişilik değişkenine göre farklılık incelendiğinde, Black Widow'u tercih edenler ($X\bar{=4,556}$), Aya Brea'ı tercih edenlere göre ($X\bar{=1,09}$) uyumluluk düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Jill Valentine ($X\bar{=9,40}$) ve Black Widow'u ($X\bar{=8,37}$) seçenler Aya Brea'u ($X\bar{=4,09}$) ve Harley Quinn'i ($X\bar{=3,89}$) seçenlere göre sorumluluk puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Kişiliğin duygusal denge boyutunda ise Aya Brea'u ($X\bar{=4,09}$) seçen öğrencilerin Harley Quinn'i ($X\bar{=3,89}$) seçenlere göre nörotizm olarak adlandırdıkları bu boyutta yüksek değerlere sahip olduğu belirlenmiştir.

En fazla tercih edilen beş erkek karakterin sıfat gruplarına göre almış oldukları puanları arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek için varyans analizi uygulanmıştır. Analiz sonucuna beş karakter arasında Xu Sheng ($X\bar{=2,13}$) ile Soap MacTavish ($X\bar{=1,69}$) arasında belirgin bir farklılık bulunmuştur ($p=0,03$). Benzer bir şekilde en fazla tercih edilen kadın karakterin sıfat özelliklerine göre puan ortalamaları incelendiğinde karakterler arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmamıştır ($p=0,07$). Karakterlerin moda stillerini belirleyebilmek için Seo ve Kim (2015) tarafından uygulanan sınıflandırmadan yararlanılmıştır. Araştırma bulgularına göre en fazla tercih edilen Ezio Auditore, Kratos ve Xu Sheng daha geleneksel bir giyim tarzına sahipken, erkek karakterler içinden sadece Hitman gümümüz klasik moda anlayışına göre tasarlandığı belirlenmiştir. Benzer bir şekilde en fazla tercih edilen kadın karakterin giyim tarzı incelendiğinde Black Widow, Aya Brea, Harley Quinn ve Jill Valentine gibi modern giyim tarzını benimsemiş karakterlerin tercih edildiği görülmüştür.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Medya imgeleri konusu onlarca yıldır tartışmalı bir konudur ve birçok çalışmada medyanın hem kadın hem de erkekler üzerindeki etkileri araştırılmıştır. İnsan zihni, etrafını çevreleyen nesnelere ya da objeleri bütün olarak algılamak yerine onları birbirlerinden ayırt etmek için din, etnik köken, cinsiyet, meslek, eğitim durumu gibi değişkenler kullanarak sosyal çevreyi düzenlemeye ve basitleştirerek sınıflandırmaya tabi tutmaktadır (Esseily, Somogyi ve Guellai, 2016, s.39; Arcuri, 1982, s.271). İlk araştırma sorusunda karakterin seçiminde yaş, cinsiyet ve etnik kimlik gibi değişkenlerin etkileri ele alınmıştır. Oyun karakterlerinin birçoğunun yaşı kesin olarak bilinmemekle birlikte karakterlerin sadece fiziksel görünümüne göre bir sınıflandırma yapılabilmektedir. Oyun kurgusu gereği bir karakter görsel olarak ölümsüz durumdadır ve bin yaşında olmasına rağmen bir çocuk görünümünde olabilmektedir. Araştırmaya katılanların çoğunun genç karakterle oynamayı tercih ettiği görülmüştür. Dijital oyunlarda yer alan karakterlerin cinsiyete göre dağılımları incelendiğinde her zaman erkek karakterlerin sayısının fazla olduğu ve oyuna yön veren ana kahraman olduğu görülmektedir. Araştırma sonuçları incelendiğinde önceki yıllarda yapılan çalışmalardan farklı olarak zaman içerisinde cinsiyetçi ayrımcılığın azaldığını göstermektedir. (Provenszo, 1991; Robinson ve ark., 2008; Scharrer, 2004; Dickerman ve ark., 2008). Bu durumun en önemli sebebi oyuncuların deneyimleriyle birlikte kadın karakterlerinde en az erkek karakterler kadar başarılı olduklarını görmelerinden kaynaklanmaktadır. Robinson, Dietz, Dill ve Thill tarafından yapılan çalışmalarda erkek karakterlerin kadınlara oranla en az üç kat daha fazla

olduğunu ve baskın rollerde bulunduğunu göstermiştir (Robinson ve ark., 2008; Dietz, 1998; Dill ve Thill, 2007). Günümüzde kadın karakterin sayısında ve güç dengesinde önemli bir artışın olması tercih değişikliğindeki diğer önemli unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Toplumsal cinsiyet algısı erkekleri liderlik için gerekli özelliklere sahip olduğunu düşündüğü için daha yüksek statüdeki roller için uygun olarak görmektedir. Geleneksel rol tutumları açısından değerlendirildiğinde oyunun ana kahramanı olan erkek karakter kahraman ya da kurtarıcı olarak tasvir edilirken kadın karakter ise kurtarılmayı bekleyen daha pasif rollerde betimlenmektedir. Bu algı tamamen hayali bir dünya olmasına rağmen dijital oyunlarda da uzun yıllar boyunca erkek karakterleri güçlü kılmıştır. Cinsiyet, oyuncu kimliğinin önemli bir bileşenidir, ancak oyuncuların daima aynı cinsiyetten avatarları seçtiği anlamına gelmemektedir. Bu çalışmada katılımcılara oyunlarda tercih ettikleri karakterin cinsiyetinin ne olması gerektiği sorulduğunda büyük bir çoğunluğunun kadın karakterleri tercih ettikleri görülmüştür. Diğer bir analiz sonuçları değerlendirildiğinde erkeklerin karşı cinsten bir karakterle oynama eğiliminin %42,9'u ulaştığı, kızların ise erkek karakterle oynama noktasında daha isteksiz oldukları belirlenmiştir. Genellikle dişi oyun karakterleri oyun içinde şehvetli, çaresiz, kötü karakterleri veya yalnızca destekleyici rolleri temsil ederken nadiren güç ve iktidarı elinde bulundurmaktadır (Dickerman ve ark., 2008; Glick ve Fiske, 2011). Oyunlarda kadın karakterler tipik olarak aşırı cinselleştirilmiş bir figür olarak baştan çıkarıcı eylemlerde bulunmaktadır. Geçmiş yıllarda kadın karakterlere yönelik bu olumsuz tavrın temelinde, sosyal yaşamda olduğu gibi mücadele gerektiren bir durumda kadınların erkeklere göre yetersiz olduğu düşüncesi yatmaktadır. Bununla birlikte, kadınlara yönelik bu olumsuz tavrın günümüzde ne düzeyde olduğu ve oyun sonucu oluşan deneyimlerin gerçek yaşamda kadınlara yönelik davranış değişikliklerinde referans oluşturup oluşturmadığının da incelenmesi gerekmektedir.

Günümüzde oyuncuların ilgisini çekebilmek için kullanıcı eğilime göre senaryo ve karakterlerin değer anlayışı değişebilmektedir. Stereotip (kalıpyargı) olarak tanımlanan ve çoğunlukla insanların ilk bakışta tasarladıkları şablon düşüncelerin değerlendirilmesi için oyun karakterinden yararlanılmıştır. Sosyal etkileşimin bir gerekliliği olarak düşünülen bu yargılar, bir grubun ortak düşüncesi olarak çoğunlukla eksik ve yanlı bilgiler içerdiği için bireyler üzerinde bilişsel ve davranışsal etkilere sahiptir. Oyun karakteri öyküde belirlenen rollere göre iyi, kötü, erdemli (örnek kişilik), doğru (kurallara bağlı), kaotik, döneç ve nötr gibi sınıflandırılmaktadır (Knoll, 2018, s. 149; Heron ve Belford, 2014, s. 42; Sicart, 2009). Oyunun kendi değer sistemine göre şekillenen bu roller genellikle değişmez ve karakterlerle özdeşleşmiş durumdadır. Genellikle oyunların başında yer alan tanıtım videolarında ya da oyun sürecinde karakterlerin “iyi” ya da “kötü” rollerde olduğu anlaşılabilmektedir. Araştırma kapsamında öğrencilere “iyi” ve “kötü” karakterlerin etnik kimliklerinin ne olması gerektiği sorulduğunda iyi karakterin Avrupa ve Asyalı, kötü karakterlerin ise Amerikalı ve Ortadoğulu (Arap) olması dikkat çekmiştir. Öğrencilerin tercihlerinin asıl nedeni etnik bir ayrımcılıktan öte küreselleşme sürecinin dışı vurumu olan Amerika'nın politik duruşundan kaynaklanmaktadır. Belli bir toplumun geçmişinde yapmış olduğu tüm radikal eylemler gelecekte bu topluluğun diğer topluluklar tarafından dost veya düşman olarak algılanmasını sağlamaktadır.

Amerika'nın Ortadoğu politikalarının Türkiye üzerindeki olumsuz etkileri yaklaşık yarım yüzyıldır toplumsal hafıza üzerinde "Amerikan karşıtlığı" şeklinde bir kalıp oluşturmuştur. Çünkü yapılan bu eylemler toplumsal hafızaya kazınarak zamanla kalıp düşüncelere dönüşmektedir.

İkinci araştırma sorusunda öğrencilerin kişilik özellikleriyle karakter tercihleri arasındaki olası ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bireysel farklılıkların belirlenmesi için yapılan birçok araştırma da kişilik özelliklerinden yola çıkarak bireysel farklılıkları tanımlayan binlerce kavram belli başlı faktörler göz önü alınarak sistematik olarak toplanmıştır. Modern toplumun içerisinde hap solmuş birey, yaşadığı toplumun dışında kalma korkusu ile bireyselliğini azaltmış, kişilik özelliklerinin yansımaları da dijital oyun gibi kitle kültürü ürünlerinin yarattığı metalar, starlar ve idollerin imgeleri ile karşılaşmıştır. Bu açıdan kişilik özellikleriyle çeşitli değişkenler arasındaki bağlantı durumu bireyin ait olduğu kültürel birikime göre farklılık göstermektedir. Oyuncuların kişilik özellikleri ile oyunda seçtikleri karakterler arasındaki ilişkinin belirlenmesi için yapılan analizlerin sonucunda kişiliğin uyumluluk ve duygusal denge boyutlarının etkin olduğu sonucuna varılmıştır. Uyumluluk ve duygusal denge puan ortalamaları yüksek olan kişilerin kadın karakterleri daha fazla tercih ettikleri belirlenmiştir. Dijital oyun dünyasında kadın karakterlerin sayısının erkeklere oranla sınırlı olduğu ya da kadın karakterlerin öykünün ana kahramanı olarak temsil edilmediği daha önce yapılan çalışmalarda da görülebilmektedir. Kişiliğin bu iki alt boyutunda kadın karakterlerin seçilmesi önemli bir olarak karşımıza çıkmaktadır. Uyumluluk özelliklerine sahip bir kişi davranışlarında çevresine yönelik güven ve duyarlılığıyla ön plana çıkmaktadır. Duygusal denge boyutu ise kişiliğinin oluşmasında etkili olan belirleyici bir faktörün ötesinde bireyin gelişim sürecinde nörotisizm düzeyin kontrolünü de sağlamaktadır. Buna karşın yapılan araştırmalarda oyuncunun kişiliğiyle bireysel özellikleri arasındaki benzerlik veya farkın, oyun deneyimi üzerinde önemli bir etkisi olmadığına dair ampirik kanıtlar bulunmaktadır (Tychsen ve ark., 2007). Bu duygusal dengelik, bireysel ihtiyaçların gerçekleşmesindeki memnuniyeti ve gecikmesi durumunda ise gecikmesini dayanma kapasitesini kapsamaktadır. Kişilik özelliklerine göre en fazla tercih edilen erkek karakterler incelendiğinde sorumluluk boyutu yüksek olan öğrencilerin farklı karakterleri seçtikleri görülmektedir. Görsellik dikkate alınarak yapılan bir değerlendirme sonucu "Hitman" karakterini tercih edenlerin sorumluluk düzeylerinin yüksek olması oldukça doğal olarak karşılanmaktadır. Sorumluluk boyutunda yüksek puan, belirli hedeflere oldukça disiplinli bir şekilde odaklanmayı, belli bir amacı gerçekleştirmek için sistemli ve ısrarlı çalışmayı göstermektedir.

Kadınların dijital oyunlarında erkek karaktere kıyasla genellikle çok daha az sayıda ve cinsel bir figürü temsil edildikleri bilinmektedir. Yıllar içerisinde kadın karakterlerin oyunlarda temsil edilme şeklinde ilk önemli değişiklik 1996 yılında Lara Croft'un maceralarını konu alan Tom Raider isimli aksiyon-macera dijital oyununda görülmektedir. Ana kahramanların genellikle erkeklerden oluştuğu dijital oyun pazarında ilk kez bir oyunda kadın bir karakterin olması bu pazarda büyük bir dönüşümü de temsil etmektedir. Öğrencilere kadın karakterin görsellerini dikkate alarak bir seçim yapmaları istenildiğinde ise erkek karakterlerden farklı olarak vücutların tamamını saran modern görünümlü karakterleri seçtikleri görülmüştür.

İnsanların giyinme ihtiyacı başlangıçta sadece vücudu korumak için olsa da zamanla sosyal ve politik alanda anlam taşımaya başlamıştır. Giyim tarzı bir sınıflandırma aracı olarak yüzyıllar boyunca gücün bir simgesi olarak hizmet etmektedir. Hazır giyim endüstrisinin gelişimiyle birlikte sosyal roller ve statü sembolleri gibi sosyal sınıfı tanımlayan işaretler bastırılmıştır. Giyim, biz veya başkalarının attığı sosyal kimlikleri ve politikaları dayatarak kişilerin tutumlarını etkileyebilmektedir. Bunun en somut örneklerinden biri olarak bu çalışmada olduğu gibi dijital oyunlarda karakter tercihlerinde ait olunan kültürel kodların etkisiyle görülebilmektedir. Günümüzde genellikle yaşam stili çerçevesinde değerlendirilen kıyafet tercihlerinin, altında yatan gerçekliğin daha derinlemesine bir analiz yapılması gerekmektedir.

Dijital oyun dünyasında oyuncular, fantastik yüzlerce karakterin başta kıyafetleri olmak üzere görsel unsurlarını diledikleri şekilde oluşturabilmektedir. Karakterlerin görselleri belirlenirken başta mitoloji, din, tarihi olaylar, efsaneler ve masallar olmak üzere birçok kaynaktan yararlanılmaktadır. Araştırma kapsamında öğrencilere sadece erkek karakterlerin görsellerini dikkate alarak bir seçim yapmaları istenildiğinde genellikle ait olunan geçmiş kültürün özelliğini taşıyan geleneksel kıyafetlere sahip karakterleri tercih ettikleri görülmüştür. Öğrencilerin bu özellikleri taşıyan karakterlere yönelmelerinin temelinde kültürel kalıplar, değerler, inançlar ve normlar yatmaktadır. Toplumda egemen kıyafet kuralları toplumsal cinsiyete dayalı eşitsizliğin korunmasında ve yaygınlaştırılmasında oynadığı rolün açıklanmasına yardımcı olmaktadır. Kıyafetler üzerinden yapılacak değerlendirmeler, toplumdaki ırk ve cinsiyet inşası ve uygulamadaki önyargıların çerçevelenmesi için bilgi sunmaktadır. (Leighton, 2017, s.15). Bu referanslar insanlığın varoluşunda itibaren nihai bir anlam vermeye çalıştığı yaşam ve ölüm, yaratılış ve varlığın kökenini, yaratıcı unsur, doğaüstü güç ve varlıklar gibi birçok şeyi kapsamaktadır.

Son araştırma sorusunda öğrencilere seçilen karakterlerin görsel özelliklerini dikkate alarak pozitif-negatif sıfatlar yardımıyla (hırçın-uysal, çekici-sıradan, güçlü-zayıf, savaş-barış yanlısı, yetenekli- beceriksiz vb.) beşli likert tipine göre puanlamaları istenmiştir. Mitolojik özellikleri taşıyan erkek karakterler oyuncuların zihninde birtakım şemalar oluşmakta ve bu şemalar yardımıyla gruplara yüklenen adlandırmalar ön yargılar gibi genellikle peşinen atfedilen olumsuz yargılarla ya da stereotipler gibi hem olumsuz hem de olumlu olabilen kalıp yargılar ortaya çıkarmaktadır. Toplumsal yaşamda insanların ortak davranışsal perspektiften olaylara bakması, benzer öğelerden yakın hedefler bağdaştırma düzeyi uyum düzeyini belirlemektedir. Hiyerarşilere yönelik güç unsurunu meşrulaştırmak ve statükoyu korumak için birçok kültürde belirli tarzların veya öğelerin belirli sosyal sınıflar tarafından giyilmesini veya kısıtlanması sağlanmıştır (Nourai, 2003, s.15). Bu sınıflandırma dikkate alındığı zaman en fazla tercih edilen erkek karakterlerinden olan Ezio Auditore, Kratos ve Xu Sheng, Anadolu coğrafyasının geleneksel giyim tarzının unsurlarıyla önemli benzerlikler taşımaktadır. Ayrıca kahramanlar kostümlerin tamamlayıcısı kılıç, bıçak, hançer, mızrak, tatar yayı ve savaş baltası dahil olmak üzere çok çeşitli silahlar kullanmaktadır. Mitolojik öğelerden yararlanılarak görselliği şekillendirilen karakterler, bulunduğu çağın değer anlayışını da bedenlerine yansıtmakta, denge ve sentez yaratmaktadır. Erkek karakterler içerisinden moda tarzı ve geçtiği döneme göre en farklı olan Hitman, klasik siyah takım elbise, beyaz gömlek ve kırmızı

kravatı ile seçkin görünüm yaratmaktadır. Sürekli fit görünümünü tamamen kazanmış saç stili ve sert yüz ifadesi karakterin yıllar geçmesine rağmen değişmeyen tek özellikleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Toplumsal cinsiyet kalıpları kadınları genellikle anaerkil bir rolde, toplumda ikinci sınıf olarak kalıcı statüye mahkûm etmektedir. Sanatta kadına biçilen rol, “ana” normunun ötesinde, eserle kurulan iletişimde yalnız kalan kadın duygusal, tamamlayıcı ve aynı zamanda yalnızlıkla simgeleştirilmiştir. Kadınların arzuları, duyarlılıkları ve genel olarak ruh dünyalarının kendine özgü olması sebebiyle toplum içerisinde farklı bir tutum ve tavır içerisinde konumlanmaktadır. Aynı tutum aslında, egemen söylemin iktidarını uygulamasındaki engelleyici güç olan tüm cinsel pratiklerin yadsınmasına ve kilit altına alınmasına neden olmaktadır. Oyunlarda kadınlar genellikle tutkulu, şehvetli ve baştan çıkarıcı rolüyle çağlar boyunca ataerkil sistemlerde günahın kaynağı olarak temsil edilmiştir. Kadın karakterlerde dekolte cinselliği, ruhsal-fiziksel arzu ve erotik hazın mevkiinde yasaklanan kültürel kurallara meydan okumayı ifade etmektedir. Kadın karakterler içinden en fazla tercih edilen Black Widow ve Jill Valentine, benzer tasarım özelliklerine sahip kıyafetleri kullanmaktadır. Beasley ve Collins Standley tarafından yapılan çalışmayla benzer bir şekilde kadın karakterin kıyafetlerinde vücut hatlarını ön plana çıkaran düşük kesimli ve kolsuz kıyafetlerin daha çok tercih edildiği bulunmuştur (Beasley ve Collins Standley, 2002, s.284). Tüm vücudu saran tek parça kıyafet, karakterlerin operasyonel yeteneklerini ve seksapelitesini ön plana çıkarmaktadır. Omuz ve boyun bölgesinde zırhla kaplı olan gömlek, kanvas stili askeri pantolon, postallar ve mavi bir bere ile göreve hazır bir asker görünümüne sahiptir. Görsel olarak günümüz modern kadın profiline yakın bir görünüme sahip Aya Brea ise diğer karakterlerden farklı olarak gündelik bir giyim tarzı kullanmaktadır. Mavi renk yırtık streç kot pantolon, siyah deri çizme, göbük dekolte deri kolsuz gömlek ve deri kemer Aya'nın uzun yıllardır kullandığı giyim tarzının bileşenlerini oluşturmaktadır. Çizgi roman dünyasından oyuna aktarılan ve asıl mesleği psikiyatrist olan Harley Quinn, hapisaneden kaçan ve suç örgütleriyle birlikte çalışan kötü bir karakteri canlandırmaktadır. İtalyan Commedia dell'Arte adlı oyunda yer alan Harlequin Jester adlı karakterden esinlenerek giyim tarzı şekillendirilen Harley, oyun kağıtlarında kullanılan siyah, beyaz ve kırmızı renkleri tüm kıyafetine yansıtmaktadır. Karnının çoğunu açıkta bırakan beyaz t-shirt, bir kolu mavi diğer kolu kırmızı olan mont ve mini şort, siyah file çorap ve beyaz boks ayakkabılarıyla Harley, beyaz yüz makyajı, mavi ve kırmızı göz farları ve saç boyasıyla haylaz modern bir palyaçoyu çağrıştırmaktadır. Behm-Morawitz ve Mastro tarafından yapılan çalışmada oyun karakterlerinin cinsiyet temsillerinin oyuncular üzerindeki etkileri incelenmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen bulgularda cinselleştirilmiş bir karakterle oynayan kişilerde gerçek dünyadaki kadınlara yönelik olumsuz bir imaj oluştuğu bulunurken, bu çalışmada ise farklı bir sonuç elde edilmiştir (Behm-Morawitz ve Mastro, 2009). Oyunlar yalnız bireyler üzerinde doğrudan etkili olmakla kalmayıp, toplumun kültürü, bilgi birikimi, normlarını ve değerlerini de etkilemektedir. Bu sonuç kitle iletişim araçlarının kişilerin tutum, davranış ve düşüncelerini değiştirme gücüne sahip olduğunu göstermektedir. Bu durum kadın karakterlere yönelik önemli bir cinsel ön yargı bulunduğuna yönelik kanıların da tamamen ortadan kalkmadığı göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Allen, N. J., Pickering W.S.F., and Miller, W. Watts (1998). *On Durkheim's Elementary Forms of Religion Life*. London: Routledge.
- Arcuri, L. (1982). Three patterns of social categorization in attribution memory. *European Journal of Social Psychology*, 12(3), 271-282.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Barrick, M. R., Day, D. V., Lord, R. G., & Alexander, R. A. (1991). Assessing the utility of executive leadership. *The Leadership Quarterly*, 2(1), 9–22. doi:10.1016/1048-9843(91)90004-1
- Bean, A. M., Ferro, L. S., Vissoci, J. R. N., Rivero, T., & Groth-Marnat, G. (2016). The emerging adolescent World of Warcraft dijital gamer: A five factor exploratory profile model. *Entertainment Computing*, 17, 45–54.
- Beasley, B., & Collins Standley, T. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Dijital Games. *Mass Communication and Society*, 5(3), 279–293. doi:10.1207/s15327825mcs0503_3
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The Effects of the Sexualization of Female Dijital Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61(11-12), 808–823. doi:10.1007/s11199-009-9683-8
- Beiman, N. (2012). *Prepare to board!: Creating story and characters for animated features and shorts*. Burlington, MA: Focal Press.
- Benet-Martínez, V., & John, O. P. (1998). Los Cinco Grandes across cultures and ethnic groups: Multitrait-multimethod analyses of the Big Five in Spanish and English. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(3), 729–750. doi:10.1037/0022-3514.75.3.729
- Bossom, A., & Dunning, B. (2017). *Video Games: An Introduction to the Industry*. London: Bloomsbury Publishing.
- Cloninger, C. R. (1993). A Psychobiological Model of Temperament and Character. *Archives of General Psychiatry*, 50(12), 975. doi:10.1001/archpsyc.1993.01820240059008
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1992). *Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) and NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) professional manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- DCI (2020). *Infographic: Mobile Game Market Trends 2020*. Tamilnadu, India, Dot Com Infoway.
- Dickerman, C., Christensen, J. and Kerl-Mcclain, S.B. (2008), “Big breasts and bad guys: depictions of gender and race in dijital games”, *Journal of Creativity in Mental Health*, 3 (1), 20-29.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in dijital games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex roles*, 38(5-6), 425-442.
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Dijital game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57, 851–865.
- Dunlop, J. C. (2007). The U.S. Dijital Game Industry. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 3(2), 96–109. doi:10.4018/jthi.2007040106
- Egri, L. (2011). *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. Rockville, Md.: Wildside Press.
- Esseily, R., Somogyi, E., & Guellai, B. (2016). The Relative Importance of Language in Guiding Social Preferences Through Development. *Frontiers in Psychology*, 7. doi:10.3389/fpsyg.2016.01645
- Feijoo, C., Gómez-Barroso, J.-L., Aguado, J.-M., & Ramos, S. (2012). Mobile gaming: Industry challenges and policy implications. *Telecommunications Policy*, 36(3), 212–221.
- Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (1999). *Personality: Classic theories and modern research*. Boston: Allyn and Bacon.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2006). Enumeration versus multiple object tracking: The case of action dijital game players. *Cogni*

tion, 101, 217–245.

- Glick, P., & Fiske, S. (2011). Ambivalent sexism revisited. *Psychology of Women Quarterly*, 35(3), 530-535. doi:10.1177/0361684311414832
- Griffiths, M. D., & Dancaster, I. (1995). The effect of type a personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive Behaviors*, 20(4), 543–548. doi:10.1016/0306-4603(95)00001-s
- Gough, H. G., & Heilbrun, A. B., Jr. (1983). *The Adjective Check List manual: 1980 edition*. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists Press.
- Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player Types: A Meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(2). doi:10.26503/todigra.v1i2.13
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910e931.
- Helson, R., & Wink, P. (1992). Personality change in women from the early 40s to the early 50s. *Psychology and Aging*, 7(1), 46-55.
- Heron, M., & Belford, P. (2014). "It's only a game" — ethics, empathy and identification in game morality systems. *The Computer Games Journal*, 3(1), 34–53.
- Hoffman, B., & Nadelson, L. (2010). Motivational engagement and dijital gaming: A mixed methods study. *Educational Technology Research and Development*, 58, 245–270.
- Islam, M. T., Nahiduzzaman, K. M., Why, Y. P., & Ashraf, G. (2011). Informed character pose and proportion design. *The Visual Computer*, 27(4), 251–261. doi:10.1007/s00371-011-0545-3
- Itzhar-Nabarro, Z., Silberschatz, G., & Curtis, J. T. (2009). The Adjective Check List as an outcome measure: Assessment of personality change in psychotherapy. *Psychotherapy Research*, 19(6), 707–717. doi:10.1080/10503300902988760
- Jennings, A. B., & Messer, M. (2019). Paying to play: an economic experiment examining children's avatar preferences and their willingness to pay for them. *Young Consumers*, 20(3), 219–235. doi:10.1108/yc-12-2018-0910
- John, O. P., Donahue, E. M., & Kentle, R. L. (1991). *The Big Five Inventory – Versions 44 and 54*. Berkeley: University of California at Berkeley, Institute of Personality and Social Research.
- John, O. P. ve Srivastava, S. (1999). The Big-Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (ss. 102–138). New York: Guilford Press.
- Knoll, T. (2018). "Instant Karma"- Moral Decision Making Systems in Digital Games. *Religions*, 9(4), 131.
- Lankoski, P., & Björk, S. (2015). Introduction. In P. Lankoski, & S. Björk (Eds.), *Game research methods: An overview* (ss. 1-9). ETC Press.
- Lee, K., & Ashton, M. C. (2004). Psychometric Properties of the HEXACO Personality Inventory. *Multivariate Behavioral Research*, 39(2), 329–358. doi:10.1207/s15327906mbr3902_8
- Leighton, K. N. (2017). *Perceptions of dress code compliance* (Order No. 10682007). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1985676191).
- Lo, S.-K., Wang, C.-C., & Fang, W. (2005). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 15–20. doi:10.1089/cpb.2005.8.15
- Lynch, T., Tompkins, J.E., van Driel, I.I. and Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: a content analysis of female characters in dijital games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584
- McCrae, R. R., & Costa, P. T. (1991). Adding Liebe und Arbeit: The Full Five-Factor Model and Well-Being. *Personality and So*

- cial Psychology Bulletin, 17(2), 227–232. doi:10.1177/014616729101700217
- McClure, R. F., & Mears, F. G. (1984). Dijital Game Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 55(1), 271–276. doi:10.2466/pr0.1984.55.1.271
- Morlock, H., Yando, T., & Nigolean, K. (1985). Motivation of Dijital Game Players. *Psychological Reports*, 57(1), 247–250. doi:10.2466/pr0.1985.57.1.247
- Morrison, I., & Ziemke, T. (2005). Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience Perspective. *Proceedings of the Joint Symposium on Virtual Social Agents* (pp.73–79). Hatfield:AISB
- Newzoo (2019). 2019 Global Games Market Report: The industry standard for understanding and sizing the global games market. Amsterdam, Netherlands.
- Nourai, S. (2003). Dressing-up the nation: The imposition of the dress code during the cultural revolutions in the people's republic of china and the islamic republic of iran (Order No. MQ77940). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (305304293).
- Park, A. E., & Henley, T. B. (2007). Personality and Fantasy Game Character Preferences. *Imagination, Cognition and Personality*, 27(1), 37–46. doi:10.2190/ic.27.1.d
- Pearlin, L.I. (1989). The sociological study of stress. *Journal of Health and Social Behavior*, 30, 241-256.
- Provenzo, E. F. (1991). *Dijital kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Przybylski, A. K. (2014). Electronic gaming and psychosocial adjustment. *American Academy of Pediatrics*, 134(3), 722-729.
- Robinson, T., Callister, M., Clark, B., & Phillips, J. (2008). Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game Web Sites. *Web Journal of Mass Communication Research*, 131-17.
- Scharrer, E. (2004). Virtual Violence: Gender and Aggression in Dijital Game Advertisements. *Mass Communication & Society*, 7(4), 393-412.
- Seo, M.-R., & Kim, A.-K. (2015). Fashion Styles and Characteristics of Game Characters. *Journal of Digital Convergence*, 13(2), 343–349. doi:10.14400/jdc.2015.13.2.343
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S. & Lachlan, K. (2006). Dijital game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.), *Playing dijital games: Motives, responses, and consequences* (pp. 213–224). New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Sicart, M. (2009). The banality of simulated evil: designing ethical gameplay. *Ethics and information technology*, 11(3), 191-202.
- Siyez, D. M., & Baran, B. (2017). Determining reactive and proactive aggression and empathy levels of middle school students regarding their dijital game preferences. *Computers in Human Behavior*, 72, 286–295. doi:10.1016/j.chb.2017.03.006
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. New York: Oxford University Press.
- Sümer, N., Lajunen, T., & Özkan, T. (2005). Big Five Personality Traits as the Distal Predictors of Road Accident Involvement. (Ed. G. Underwood) Ch. 18, *Traffic and Transport Psychology*. Elsevier Ltd.
- Tychsen, A., McIlwain, D., Brolund, T., & Hitchens, M. (2007). Player-character dynamics in multi-player Role Playing Games. In A. Baba (Ed.), *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situating Play"*, DiGRA 2007 (pp. 40-48). Finland: Authors & Digital Games Research Association (DiGRA).
- Vahlo, J., Kaakinen, J. K., Holm, S. K., & Koponen, A. (2017). Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22(2), 88–103. doi:10.1111/jcc4.12181
- Walkerdine, V. (2007). Introduction. In V. Walkerdine (Eds.), *Children, Gender, Dijital Games: Towards a relational approach to multimedia* (ss.1-15). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Wang, J.-L., Sheng, J.-R., & Wang, H.-Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(247), 1-6.

Wolf, Mark J. P. (2008). *The dijital game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport, Conn: Greenwood Press.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772