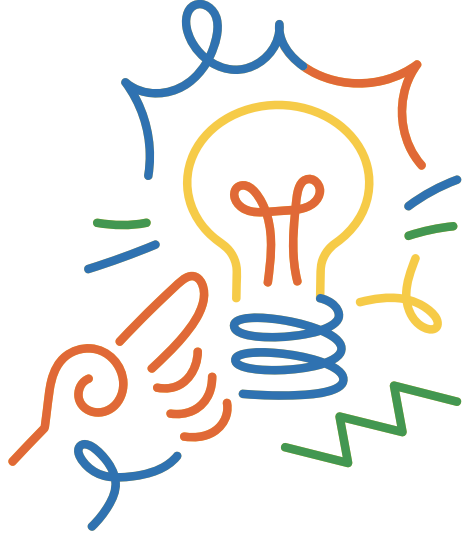




1 ARAŞTIRMA SORUSU

Dijital oyun platformlarında toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl üretilip, pekiştirildiği ve bunun oyuncuların davranışlara yansımalarının nasıl olduğunun incelenmesi.



2 ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

1- Her araştırmacı 3 katılımcıyı kendi doğal ortamında gözlemledi. (LOL, VALORANT, PUP-G oynayanlar)

2- Önceden belirlenen 3 soru kısa söyleşi şeklinde katılımcılara yöneltip cevapları alındı.

3- İstanbul ili Ümraniye ilçesinde bulunan eJutsu Gaming e-spor ve oyun merkezinin birkaç kez ziyareti ile araştırmacılar oyunları performe ederek hem doğal gözlem yaparak hem de katılımcı gözlem tekniği kullanılarak araştırmada bulundular.

3 ARAŞTIRMANIN SORULARI

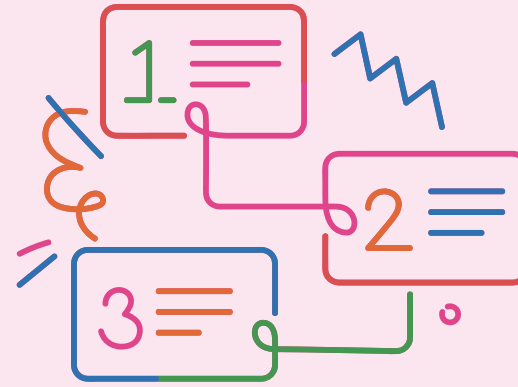
1.Seçilen karakterin kadın ya da erkek olması önemli mi?

2.Dijital oyunlarda kadın ya da erkek karakter olmayı neye göre seçiyorsunuz?

3.Birlikte oyun oynadığınız kişilerin cinsiyeti önemli mi?



4 BULGULAR



- Seçilen oyun karakterinin, birlikte oynanılan ekip arkadaşı ya da rakibin cinsiyetinin önemli olmadığı şeklinde olduğu, ancak kadın oyuncuların daha çok kadın karakterle ve kadın oyuncularla oynamayı tercih ettiklerini bildirdikleri, bunun nedenini erkek oyuncular tarafından performans baskısı oluşturulması ve fazla cinsiyetçi küfürlere maruz kalmalarıydı.
- Erkek katılımcılar için kazanmak her şeyden önemli ve seçilen karakterde birlikte oynadığı kişiler de tamamen oyunda hedefe ulaşmaya yönelik olduğu bulunmuştur.

