

Oyun Karakteriyle Özdeşleşme: Teorik Açıklamaları, Öncülleri ve Psikolojik Çıktıları

Identification with Game Characters: Theoretical Explanations, Predictors, and Psychological Outcomes

Özlem İskender¹

¹Kastamonu Üniversitesi, Kastamonu

ÖZ

Bu derleme çalışması, oyun karakteriyle özdeşleşmenin teorik açıklamalarını, öncüllerini ve psikolojik çıktılarını incelemektedir. Teorik açıklamalar, Cohen'in medya karakterleriyle özdeşleşme kavramsallaştırmasına, arzulanan özdeşleşme, benzerlik özdeşleşmesi, somutlaşmış bulunuşluk kavramlarına, kendini algılama, benlik uyumsuzluğu ve sosyal kimlik teorilerine dayanmıştır. Oyun karakteriyle özdeşleşmenin öncülleri şunları içermiştir: Kişiselleştirilebilirlik, oyun karakterinin nasıl algılandığı (ideal, çekici, benzer, gerçek), öyküleme, dalma, bulunuşluk, yaş, oynamaya harcanan süre/oynama geçmişi, oyuncunun psikolojik özellikleri ve algılanan performans. Psikolojik çıktılar ise şunları içermiştir: Keyif alma, akış deneyimi, bağımlılık, problemli oynama, oynama motivasyonları, öz-yeterlik, yeterlik hissi, kısa süreli çıktılar (saldırganlık ve empatide değişim), oynamaya devam etme niyeti, oyunla ilgili harcama yapma, sosyal özdeşleşme ve iç-grup yanlılığı. Oyun karakteriyle özdeşleşmenin en geçerli açıklamasını, oyun karakterlerinin, oyuncuların ideal benliklerine daha yakın olduğunu ve oyun karakteriyle özdeşleşmenin benlik uyumsuzluklarını azaltabileceğini savunan benlik uyumsuzluğu yaklaşımı sağlamıştır. Ancak, sosyal kimlik perspektifi, oyunla ilgili gruplarla (oyun içinde oluşturulan gruplar ve oyun topluluğu) ve oyun karakteriyle özdeşleşmeyi birlikte ele alarak daha kapsayıcı açıklamalar sunmuş, oyuncuların, oyunla ilgili gruplarla etkileşimleri vasıtasıyla sosyal kimlikler geliştirdiğini gösteren büyük resmi de tasvir etmiştir. Böylece, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi geçici bir deneyim olarak ele alan diğer açıklamaların aksine, uzun süreli bir deneyim olabileceğini göstermiştir. Öncüllere bakıldığında, yalnızca ikisinin oyunla ilgili olduğu (kişiselleştirilebilirlik, öyküleme), çoğunun ise oyuncuyla ilgili olduğu (yaş, oynamaya harcanan süre, oyuncuların psikolojik özellikleri gibi) görülmüştür. Bu, özdeşleşme sürecini anlamada, oyuncu özelliklerinin, oyundan daha önemli olduğunu gösteriyor olabilir. Psikolojik çıktılara bakıldığında, ikisinin olumlu (keyif alma, akış deneyimi), ikisinin olumsuz (bağımlılık, problemli oynama) olarak değerlendirilmesi mümkünken, birçoğunun çok çeşitli neticeleri olabildiği görülmüştür, saldırganlıkta ya da empatide kısa süreli bir değişim gibi.

Anahtar sözcükler: Video oyunları, oyun karakteri, özdeşleşme, benlik uyumsuzluğu, sosyal özdeşleşme

ABSTRACT

This review investigates theoretical explanations, predictors, and psychological outcomes of identification with game characters. Theoretical explanations depended on Cohen's conceptualization of identification with media characters, wishful identification, similarity identification, embodied presence concepts, self-perception, self-discrepancy, and social identity theories. Predictors included customizability, how the character is perceived (ideal, attractive, similar, real), narrative, immersion, presence, age, time spent playing/playing history, player's psychological characteristics, and perceived performance. Psychological outcomes included enjoyment, flow experience, addiction, problematic gaming, playing motivations, self-efficacy, competence, short-term outcomes (change in aggression, empathy), intention to continue playing, game-related spending, social identification, and in-group bias. The self-discrepancy perspective provides the most prevalent explanation, which proposes that game characters are closer to players' ideal selves, and identification with the game character reduces their self-discrepancies. However, the social identity perspective offers more overarching explanations discussing identification with game-related groups (groups created within the game and game community) and the game character together, thus pointing to a bigger picture where players develop social identities through interaction with game-related groups. Therefore, unlike other explanations discussing game character identification as a temporary experience, the social identity perspective indicates it may be a lasting experience. Regarding predictors, only two were game-related (customizability, narrative), while most were player-related (e.g., age, time spent playing, player's psychological characteristics), which might show that player characteristics deserve more attention than the game itself to understand the identification process. Concerning psychological outcomes, while two were positive (enjoyment, flow experience) and two were negative (addiction, problematic gaming), most had various aftermaths, such as a short-term outcome of an increase in aggression or empathy.

Keywords: Video games, game character, identification, self-discrepancy, social-identification

Giriş

Video oyunları (ya da dijital oyunlar), çevrimiçi (online) ya da çevrimdışı (offline) olarak, bir bilgisayar ya da diğer elektronik cihazlar üzerinde (video oyunu konsolu, mobil cihazlar ve monitör gibi) ve çok oyunculu (multiplayer) ya da tek oyunculu (single-player) olarak oynanabilen herhangi bir oyunu ifade etmektedir (Brkljačić ve ark. 2019). Dünya üzerinde 3 milyardan fazla insan video oyunları oynamaktadır (DFC Intelligence 2022). Video oyunlarının, kullanıcılarına eşsiz deneyimler sunan, kendine has özelliklere sahip olduğu söylenebilir. Öncelikle, video oyunları, geleneksel medya araçlarından (TV, gazete, roman gibi) etkileşimlilik özelliği ile ayrılmakta (Klimmt ve ark. 2009) ve yeni medya teknolojileri (sosyal medya platformları, bloglar, wikiler gibi) arasında da en etkileşimli olanı kabul edilmektedir (Vorderer ve ark. 2003). TV gibi geleneksel medyalarda, medya kullanıcısı ve medya karakteri arasında bir mesafe vardır (Klimmt ve ark. 2009). Genel olarak, medya kullanıcısı, karakterin ekranda (ya da bir metin içerisinde) sergilediği davranışları izler ancak hiçbir eyleme karışamaz. Bir video oyununda ise, oyun karakterini bizzat oyuncunun kendisi kontrol eder, davranışları oyun karakteri aracılığıyla kendisi sergiler ve video oyunu içerisinde olup bitenlere aktif biçimde katılarak olayları şekillendirebilir. Böylece, geleneksel medyalarda kullanıcı ve karakter arasında var olan mesafe, video oyunlarında ortadan kalkmış olur (Klimmt ve ark. 2009). Video oyunlarının bir başka kendine has özelliği, oyunun hikâyesine dalmayı kolaylaştıran ve oynama deneyimini çok daha canlı hâle getiren, yüksek düzeyde ve detaylı görselleştirme içermesidir (Klimmt ve ark. 2009). Zengin görsel detayların yanı sıra, işitsel detaylar da oyuna dâhil olmayı kolaylaştırmaktadır (Sherry 2004). Son olarak, video oyunlarında çokça seçim yapabilme özgürlüğü vardır. Örneğin, oyuncular, ne yapacaklarını ve zorluk düzeyini kolaylıkla kullanılabilen ayarlar sayesinde belirleyebilir (Sherry 2004). Ayrıca, oyun karakterlerinin görünüşünü ve becerilerini kendi isteklerine göre kişiselleştirebilir (Turkay ve Kinzer 2014) ya da var olan birçok oyun karakteri arasından seçim yapabilirler. Böylelikle, video oyunlarının, kendine has özellikleriyle, birçok kullanıcının ihtiyacına hitap ettiği savunulabilir.

Video oyunları, oyuncular için popüler olduğu gibi, araştırmacılar arasında da büyük ilgi görmüştür. Video oyunları önceleri, bağımlılık (Gentile ve ark. 2011) gibi olumsuz yanları ile gündemde iken, daha sonraki çalışmalarda video oyunları oynamanın bilişsel, motivasyonel, duygusal ve sosyal alanlardaki psikolojik ve sosyal getirileri (Granic ve ark. 2014) gibi olumlu yanları da ele alınmaya başlanmıştır. Yakın zamanlarda, video oyunları oynamanın hem olumlu hem olumsuz yanlarının olabileceği kabul edilmiş (Prot ve ark. 2014, Groves ve Anderson 2015) ve video oyunlarını sırf “iyi” ya da “kötü” olarak değerlendirmenin basite indirgeyen bir yaklaşım olacağı dile getirilmiştir (Groves ve Anderson 2015). Kesin olan bir şey var ki, insanların elektronik cihazları üzerinde hatırı sayılır miktarda vakit geçirdikleri ve çevrimiçi olarak sosyal ilişkiler kurup sürdürdükleri dijital bir dünyada, bu popüler medya türünün (yani video oyunlarının), kullanıcıları için (yani oyuncular için) ne ifade ettiğini anlamak önemlidir. Mevcut çalışma, oyuncuların deneyimlerini, oyun karakterinin işlevini inceleyerek anlamayı hedeflemiştir. Oyun karakteri (avatar olarak da adlandırılmaktadır), bir video oyunundaki en önemli unsur olabilir. Oyun karakteri, karakterin davranışlarının arkasında oyuncu olduğu için, oyuncunun sanal dünyadaki temsilcisidir.

Bu derleme çalışmasında, oyun karakteriyle özdeşleşmenin teorik açıklamalarını, öncüllerini ve psikolojik çıktılarını kapsayan bir inceleme yapılmıştır. Öncelikle, oyun karakteri ile özdeşleşmenin teorik açıklamaları incelenmiş ve derlenmiştir. Ardından, oyun karakteri ile özdeşleşmenin öncüllerini ve psikolojik çıktılarını gösteren görgül çalışma bulguları incelenerek derlenmiştir. Teorik açıklamalar aktarılırken ve öncüller ile psikolojik çıktılar tanımlanırken, oyun karakteriyle özdeşleşmenin nasıl ölçüldüğü de incelenmiş ve bir tabloda sunulmuştur (Tablo 1). Ölçüm araçlarının incelenmesindeki amaç, teorik açıklamalar ile tutarlı olup olmadıklarını görmek ve okuyucuya, ihtiyaç duyduğunda terim ve yöntemleri inceleyebilmesi için kolaylık sağlamaktır. Daha sonra, tartışma bölümünde bulgular özetlenmiş ve oyun karakteriyle özdeşleşmenin teorik açıklamaları, ölçüm araçları, öncülleri ve psikolojik çıktılara dair sonuçlar çıkarılarak değerlendirilmiştir. Son olarak, gelecek çalışmalar için öneriler sunulmuştur. Böylelikle, mevcut çalışma, oyun karakteriyle özdeşleşme sürecinin teorik açıklamalarını, öncüllerini, psikolojik çıktılarını ve gelecek çalışmalara ışık tutabilecek önerileri de içeren kapsamlı bir değerlendirme sunmaktadır. Bu çalışma, psikolojik sağlık alanında çalışanlara, oyuncuların psikolojik ve sosyal ihtiyaçları ile oyunun sanal dünyasında neler yaptıkları ve kazanımlarına dair açıklamalar sunarak, ölçme, anlamlandırma ve müdahalelerinde kolaylık sağlayabilir. Buna ek olarak, konuya ilgi duyan araştırmacılara, bu alandaki araştırma ihtiyaçlarını göstererek ve onları literatüre katkı sağlamaya teşvik ederek rehberlik edebilir.

Teorik Çerçevesel

Video oyunu karakterleriyle özdeşleşmeyi açıklarken dayanan bazı teorik çerçeveler, başlangıçta TV karakterleriyle özdeşleşmeyi açıklamak için üretilmiş olan teorik çerçevelerdir. Bunlar, Cohen'in medya

karakterleriyle özdeşleşme kavramsallaştırması ile benzerlik özdeşleşmesi (similarity identification) ve arzulanın özdeşleşme (wishful identification) kavramlarıdır. Öte yandan, bu teorik çerçeveler, video oyunları bağlamındaki özdeşleşmeyi açıklama ihtiyacını gidermemektedir (Klimmt ve ark. 2009, Van Looy ve ark. 2012). Nitekim, video oyunlarındaki ve diğer medyalarındaki karakterler ile özdeşleşme, özünde farklı olduğu için, kavramsallaştırması ve işevuruk tanımı da farklı olmalıdır (Van Looy et al. 2012). Video oyunu karakterleriyle özdeşleşmeyi tanımlama ihtiyacına yönelik alternatif modeller önerilmiştir. Bunun bir sonucu olarak da, video oyunu karakteriyle özdeşleşmenin tek bir teorik açıklaması yoktur. Gerek teorik açıklamalar, gerekse ölçüm yöntemleri, çalışmadan çalışmaya değişebilmektedir (Ölçüm yöntemleri örnekleri için bkz. Tablo 1).

Cohen'in Medya Karakterleriyle Özdeşleşme Kavramsallaştırması

Cohen'e (2001) göre, medya karakteriyle özdeşleşme, medya kullanıcısı kendini medya karakteri olarak hayal ettiğinde gerçekleşir. Özdeşleşme sırasında, medya kullanıcısının kişisel kimliği ve izleyici rolünün yerini, geçici olarak karakterin kimliği ve rolü alır. Cohen'e göre, eğer medya kullanıcısı medya karakteriyle güçlü bir biçimde özdeşleşirse, kendisinin bir izleyici olduğuna dair farkındalığını bile kaybedebilir (Cohen 2001). Cohen, özdeşleşme modelinde dört boyut öne sürmektedir: Karakterin hislerini paylaşma (karakterin hissettiğini hissetme; mutluydu mutlu olma gibi), karakterin bakış açısını paylaşma (motivasyonlarını anlama), karakterin hedeflerini paylaşma (ve benimseme) ve medya meşguliyeti sırasında öz-farkındalığın (self-awareness) kaybı. Cohen'in özdeşleşmeyi ölçen maddelerinden örnekler Tablo 1'de bulunabilir.

Benzerlik Özdeşleşmesi, Arzulanan Özdeşleşme, Somutlaşmış Bulunuşluk Kavramları

Benzerlik özdeşleşmesi (similarity identification), medya kullanıcısı, kendisini ve medya karakterini ortak yönleri sahip olarak algıladığında; karakterle ortak özellikleri olduğunu düşündüğünde gerçekleşir (Von Feilitzen ve Linné 1975, Hoffner ve Buchanan 2005). Benzerlik özdeşleşmesi açıklamasının temelinde, benzerliğin kişiler arası çekim ile güçlü bir ilişkisi olduğunu gösteren sosyal psikolojik kanıtlar yatıyor olabilir (Van Looy ve ark. 2012). Öte yandan, arzulanın özdeşleşme (wishful identification), medya kullanıcısı, medya karakteri gibi olmayı arzuladığında gerçekleşir (Von Feilitzen ve Linné 1975). Arzulanan özdeşleşme, medya ile meşgul olunan anın da ötesine giderek, karakter gibi olma arzusunun sürdüğü ve hatta karakter gibi davranma çabasını da içeren bir deneyim olabilir (Konijn ve ark. 2007). Konijn ve arkadaşları (2007), küçük yaşta oyuncuları, oyun karakterleri gibi olmayı arzularak karakterlerle özdeşleşebileceği ve karakterleri taklit edebileceği için, arzulanın özdeşleşmenin Bandura'nın (1986) dolaylı öğrenme (vicarious learning) kavramına benzer olduğunu ifade etmiştir. Son olarak, somutlaşmış bulunuşluk (embodied presence, Van Looy ve ark. 2012), genellikle benzerlik özdeşleşmesi ve arzulanın özdeşleşme ile birlikte ele alınan, ancak bu kavramlardan sonra tanımlanmış olan bir kavramdır. Oyuncunun, oyun karakteri içinde vücut bulduğu ve böylece fiziksel olarak oyunda bulunduğu hissini ifade etmektedir. Bu üç kavramı ölçen örnek maddeler Tablo 1'de bulunabilir.

Kendini Algılama Teorisi

Klimmt ve arkadaşları (2009), spesifik olarak video oyunlarındaki özdeşleşmeyi tanımlamaya yönelik bir açıklama sunmuştur. Klimmt ve arkadaşlarının (2009) açıklaması, sosyal psikolojideki kendini algılama (self-perception) ve benlik kavramı (self-concept) araştırmalarına dayanmaktadır. Klimmt ve arkadaşlarına (2009) göre, sosyal psikolojik bir perspektiften bakıldığında, bir medya karakteriyle özdeşleşmek demek, medya kullanıcısının benlik kavramında karakterin özelliklerini benimsediği zaman meydana gelen geçici değişim demektir. Oyuncu-oyun karakteri ilişkisi, tekli (monadic) olduğu için (oyuncu ve oyun karakteri geleneksel medyalarındaki gibi iki ayrı kişi değil aynı kişi olduğu için), oyuncu, oyun sırasında kendisini ve oyun karakterini iki ayrı sosyal varlık olarak algılamak yerine, kendi benliğini ve oyun karakterini birleşmiş ("merged") olarak algılar. Oyuncunun benliğinin oyun karakteri ile bu şekilde birleşmesi, benlik algısında meydana gelen geçici değişimi (özdeşleşmeyi) ifade etmektedir (Klimmt ve ark. 2009).

Benlik Uyuşmazlığı Teorisi

Benlik uyuşmazlığı açıklaması, Klimmt ve arkadaşlarının (2009) benlik algısında meydana gelen geçici değişim açıklamasının devamı niteliğindedir. Nitekim benlik algısında meydana gelen bir değişim, oyuncuların benlik uyuşmazlıklarını azaltabilir. Benlik Uyuşmazlığı Teorisi'ne (Self-Discrepancy Theory; Higgins 1987) göre, insanlar kim oldukları (gerçek benlikleri) ve kim olmak istedikleri (ideal benlikleri) arasında farklılık olduğunu algıladıklarında uyuşmazlık hissederler. Bu uyuşmazlık hissi, üzüntü, hayal kırıklığı ya da memnuniyetsizlik gibi istenmeyen duyguları beraberinde getirebilir. Bu nedenle, insanlar bu uyuşmazlık hissini azaltmak ve mümkünse ortadan kaldırmak isterler. Video oyunları bağlamına bakıldığında, oyun karakterlerinin, oyuncuların gerçek

benliklerinden (actual self) ziyade, ideal benliklerine (ideal self) daha yakın olduğu görülmektedir (McDonald ve Kim 2001, Bessiere ve ark. 2007, Van Looy ve ark. 2014). Bir başka ifade ile oyun karakterleri oyunculardan daha üstün özelliklere sahiptir; örneğin daha güçlü, daha güzel ya da daha cesurdur. Böylece, oyuncu, oyun karakterinin bu gibi belirgin özelliklerini benimseyerek onunla özdeşleştiği zaman, gerçek benliği ve ideal benliği arasındaki uyumsuzluk azalabilir. Örneklendirmek gerekirse, kendini olmak istediğinden daha az cesur algılayan bir oyuncu (cesaret açısından benlik uyumsuzluğu deneyimlemektedir), cesur bir oyun karakteriyle özdeşleşerek ve böylece oyun sırasında daha cesur hissederek benlik uyumsuzluğunu azaltabilir (Klimmt ve ark. 2009). Özetle, oyuncunun bu şekilde ideal benliğine yakın olan bir oyun karakteriyle özdeşleşmesi, benlik uyumsuzluğunun azalmasını sağlayabilir.

Sosyal Kimlik Kuramı

Kimi araştırmacılar, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi tek başına ele almanın, grup oluşumuna olanak veren video oyunlarındaki özdeşleşme süreçlerini anlamak için yeterli olmayacağını ileri sürmüştür. Söz konusu araştırmacılar, video oyunlarındaki özdeşleşmeyi açıklarken Sosyal Kimlik Teorisi'ne (Social Identity Theory, Tajfel ve Turner 1979) başvurmuştur. Sosyal kimlik, bir bireyin, kendisini, değer verdiği, ait hissettiği ve duygusal anlam yüklediği bir grubun üyesi olarak algılaması ve tanımlamasıdır (Tajfel ve Turner 1979). Konuyla ilgilenen araştırmacılar, video oyunları bağlamında oluşturulan sanal grupların, sosyal kimliklerin oluşumuna zemin hazırladığını ileri sürmüştür (Van Looy ve ark. 2012, Gabbiadini ve ark. 2014, Guegan ve ark. 2015). Bu gruplarla sosyal özdeşleşmenin, oyun karakteriyle özdeşleşme ile bağlantılı olduğunu ve özdeşleşme sürecini anlamak için dikkate alınması gerektiğini öne sürmüşlerdir (Van Looy ve ark. 2012, Gabbiadini ve ark. 2014,).

Van Looy ve arkadaşlarının (2012) "oyuncu özdeşleşmesi" modeli, oyun karakteriyle özdeşleşme açıklanırken Sosyal Kimlik Teorisi'ne başvuru olan güzel bir örnektir. Van Looy ve arkadaşları (2012), dijital oyunların sosyal yönünü dikkate almanın önemini vurgulamış, oyuncuların, oyun karakteriyle özdeşleşmelerinin yanı sıra, oyunla ilgili gruplarla da özdeşleştiğine dikkat çekmişlerdir. Oyunla ilgili gruplar, bir oyun içindeki grupları (oyun içinde oyun etkinliklerini yapmak ve görevleri tamamlamak için oluşturulan gruplar; farklı oyunlarda takım, lonca, klan gibi isimler alabilmektedir) ve bir oyunu oynayan tüm oyuncuların dâhil olduğu oyun topluluğunu (community) kapsamaktadır. Oyun topluluğu üyeleri, oyun içinde iletişim kurabildikleri gibi, oyun dışında da oyunla ilgili internet siteleri, forumlar gibi oluşumlar üzerinden iletişim kurabilir. Van Looy ve arkadaşları (2012), video oyunlarındaki özdeşleşmeyi açıklamayı hedefleyen bir modelin, bu tür gruplar ile özdeşleşmeyi (yani sosyal özdeşleşmeyi) de içermesi gerektiğini öne sürmüşlerdir. Araştırmacılar, devasa çok oyunculu çevrimiçi (massively multiplayer online/MMO) oyunlardaki özdeşleşmeyi açıklamaya yönelik üç boyutlu bir model tanıtmışlardır. Büyük ölçekli sosyal etkileşim barındıran bu tür oyunlarda, binlerce oyuncu aynı anda oynayabilmekte ve gruplar ya da takımlar kurabilmektedir. Van Looy ve arkadaşlarının (2012) modelinde, oyun karakteriyle özdeşleşme "oyuncu özdeşleşmesi" olarak adlandırdıkları kurgunun yalnızca bir boyutunu oluşturmaktadır. Van Looy ve arkadaşlarına (2012) göre, oyun karakteriyle özdeşleşme, oyuncunun oyun karakteri ile sahip olduğu bağı; kendisini oyun karakteri ile ilişkilendirmesini ifade etmektedir. Oyun karakteriyle özdeşleşme boyutu, kendi içinde benzerlik özdeşleşmesi, arzulanmış özdeşleşme ve somutlaşmış bulunuşluk olmak üzere üç alt boyut içermektedir (Bu kavramlar yukarıda açıklanmıştır). "Grup ile özdeşleşme", modelin ikinci boyutunu oluşturmaktadır ve oyuncuların, oyun içindeki gruplarla sahip oldukları bağı; kendilerini oyun içindeki gruplarla ilişkilendirmelerini ifade etmektedir. Son olarak, "oyun topluluğu/oyun ile özdeşleşme", modeldeki üçüncü boyuttur ve oyuncuların, oyunun kendisi ve oyun topluluğu ile sahip olduğu bağı; kendilerini oyunun kendisi ve oyun topluluğu ile ilişkilendirmelerini ifade etmektedir. Van Looy ve arkadaşları (2012), oyun içinde oluşturulan grupların ve oyun topluluğunun, oyuncular kendilerini bu grupların bir üyesi olarak kategorilendirdiği için bilişsel, bu gruplara bağlılık hissettikleri içinse duygusal bir anlam içerdiğini ifade etmiştir.

Video Oyunu Karakterleriyle Özdeşleşmenin Öncülleri

Oyun Karakterinin Kişiselleştirilebilirliği

Video oyunlarında farklı görünümlere ve becerilere sahip olan birçok oyun karakteri bulunduğu gibi, bazı oyunlarda bu özellikler oyuncu tarafından belirlenerek de oyun karakteri oluşturulabilir. Oyun karakterinin özellikleri ile ilgili seçim yapabilmeye imkânı, karakter ile özdeşleşmenin yordayıcılarından biridir. Birçok çalışma, oyun karakterini görünüşü ya da becerileri açısından kişiselleştirebilmenin (customize), karakter ile özdeşleşmeyi pozitif yönde yordadığını göstermektedir (Kim ve ark. 2012, Turkyay ve Kinzer 2014, Liao ve ark. 2019, Pimentel ve Kalyanaraman 2020, Green ve ark. 2021, Teng 2021). İlgili çalışmalarda bulguların genellikle

benlik uyumsuzluğu yaklaşımına başvurularak açıklandığı görülmektedir. Buna göre, oyuncular ideal benliklerine yakın bir karakter oluşturabildiklerinde, o karakter ile özdeşleşmeleri, dolayısıyla, gerçek benlikleri ile ideal benlikleri arasındaki uyumsuzluğun azalması daha olasıdır (Turkay ve Kinzer 2014). Böylelikle, oyun karakterlerinin oyuncuların ideal benliklerine daha yakın olduğu varsayılırsa, oyuncunun oyun karakterini kişiselleştirebilmesinin, ideal benliğinin bir versiyonunu yaratabilmesi anlamına geldiği öne sürülebilir. Diğer taraftan, oyun karakterini benzer olarak algılamak da karakterle özdeşleşmenin yordayıcılarından biridir (bu konu takip eden başlık altında ele alınmıştır). Bu açıdan, oyuncunun oyun karakterini kişiselleştirebilmesi, gerçek benliğine yakın bir karakter yaratabilmesi anlamına da gelebilir.

Oyun Karakterinin Nasıl Algılandığı: İdeal, Çekici, Benzer, Gerçek

İdeal benlik ve oyun karakteri kavramlarının, çocukların zihninde benzer bir anlam ifade ettiğini gösteren bulgular vardır (McDonald ve Kim 2001). Yetişkinlerin (18-27 yaş arası) de gerçek benliklerindense, ideal benliklerine daha yakın olan oyun karakterlerini seçtiği ya da oluşturduğuna dair bulgular bulunmaktadır (Bessiere ve ark. 2007, Van Looy ve ark. 2014). Oyuncunun, oyun karakteri ideal benliğini yansıttığında, karakter ile özdeşleşme eğiliminde olduğu gösterilmiştir (Van Looy ve ark. 2014, Mancini ve ark. 2019, Ko ve Park 2020). Bu bulgulardan hareketle, oyun karakterlerinin gerçekten de oyuncuların ideal benliğinin bir versiyonu gibi işlediği söylenebilir.

Oyun karakterini çekici (attractive) bulmak da karakterle özdeşleşmenin yordayıcılarından biridir. Oyun karakterinin çekici bir görünüme sahip olmasının, karakter ile özdeşleşmeyi pozitif yönde yordadığını gösteren bulgular mevcuttur (Kim ve ark. 2012, Liao ve ark. 2019). Çekici bir oyun karakterinin, oyuncunun ideal gördüğü bir görünüme denk geldiğini düşünülürse, bu bulgunun da benlik uyumsuzluğu açıklaması ile bağdaştırılabileceği söylenebilir. Ayrıca bu bulgu, çekici bir oyun karakteriyle karakter gibi olmak arzulanarak da özdeşleşilebileceği için, arzulanan özdeşleşme açıklaması ile de bağdaştırılabilir.

Dahası, oyun karakterini benzer bulmak da onunla özdeşleşmeyi yordayabilir. Oyuncunun, oyun karakterini kendisiyle benzer kişilik özelliklerine sahip olarak algılamasının, karakter ile özdeşleşmeyi pozitif yönde yordadığını gösteren bulgular vardır (McDonald ve Kim 2001, Hefner ve ark. 2007, Trepte ve Reinecke 2010, Soutter ve Hitchens 2016, Mancini ve Sibilla 2017). Bu bulguların, oyun karakterlerinin oyuncuların ideal benliklerinin bir versiyonu gibi olması fikri ile çeliştiği düşünülebilir. Öte yandan, bu bulgular, medya kullanıcısının, medya karakterini kendisi ile benzer özelliklere sahip olarak algıladığında karakter ile özdeşleşeceğini savunan benzerlik özdeşleşmesi (Von Feilitzen ve Linné 1975, Hoffner ve Buchanan 2005) açıklaması ile tutarlıdır. Böylelikle, teorik açıklamaların paralelinde, oyun karakteri ideal benliğe yakın algılandığında karakterle özdeşleşilebileceği gibi (benlik uyumsuzluğu ve arzulanan özdeşleşme açıklamaları ile tutarlı), benzer kişilik özelliklerine sahip olarak algılandığında da özdeşleşilebilir (benzerlik özdeşleşmesi açıklaması ile tutarlı).

Son olarak, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi yordayan bir başka faktör, oyun karakterini gerçek yaşamdaki bir insan gibi davranıyor olarak algılamaktır. Konijn ve arkadaşları (2007), böyle bir gerçeklik algısının oyun karakteriyle özdeşleşmeyi pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Bu bulgunun benzerlik özdeşleşmesi açıklaması ile tutarlı olduğu düşünülebilir. Nitekim, burada özdeşleşme, oyun karakteri, oyuncunun kendisi ile olmasa da, gerçek yaşamdaki insanlarla benzer özelliklere sahip olarak algılandığında ortaya çıkmıştır.

Öyküleme, Dalma, Bulunuşluk

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin pozitif yordayıcılarından biri de oyunda öyküleme (narrative) olmasıdır. Schneider ve arkadaşları (2004), öyküleme içeren oyunlar oynatılan katılımcıların özdeşleşme düzeyi ile öyküleme içermeyen oyunlar oynatılanlarınkini karşılaştırmıştır. Bulgular, öyküleme içeren oyunlar oynatılan katılımcıların oyun karakterleriyle daha çok özdeşleştiğini göstermiştir. Bu bulguyla tutarlı olarak Ferchaud ve arkadaşları (2020), oyun sırasında gerçek dünyadan koparak tamamen oyun hikâyesine dâhil olmanın, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi güçlü bir biçimde yordadığını göstermiştir. Genel olarak, bir hikâye içeren oyunların daha etkileşimli olduğu ve oyuncuları oyunun bir parçasıymış gibi hissettirdiği söylenebilir (Schneider ve ark. 2004). Oyuncuların, oyunun hikâyesine şahsen dahil olmuş gibi hissetmeleri, oyun karakterinin yaşamına dâhil olduklarını hissetmelerini kolaylaştırabilir (Ferchaud ve ark. 2020).

Öykülemenin oyun karakteriyle özdeşleşmeyi yordaması, benlik uyumsuzluğu açıklamasıyla bağdaştırılabilir. Daha açık ifade etmek gerekirse, oyuncular oyunun hikâyesine kapılıp gittiğinde, ideal benliklerinin ilgili versiyonuna (oyun karakterine) daha da yaklaşmış hissediyor olabilirler. Aslında, dalma (immersion; etrafında olup biteni unutacak kadar kendini oyuna verme), oyun karakteriyle özdeşleşmeyi pozitif yönde yordayan bir

başka değişkendir (Konijn ve ark. 2007). Dalınmış bir bulunuşluk hissi (immersive presence; sanal dünyaya dâhil olduğunu ve orada olduğunu hissetmek) de oyun karakteriyle özdeşleşmeyi pozitif yönde yordamıştır (Bachen ve ark. 2016). Son olarak, öz-bulunuşluğun (self-presence; oyun karakterini, vücudun hareket ettirilebilir bir parçası gibi hissetme) da oyun karakteriyle özdeşleşmeyi pozitif yönde yordadığı gösterilmiştir (Li ve ark. 2021). Böylelikle, öykülemenin, oyunda gerçekleşen dalma ve bulunuşluk süreçlerinin oluşumunu kolaylaştırarak ya da bu süreçleri kuvvetlendirerek de oyun karakteriyle özdeşleşmeye katkı sağladığı düşünülebilir.

Yaş

Yaşı küçük olan oyuncular oyun karakteriyle daha çok özdeşleşiyor olabilir. Birçok çalışma, yaşın, oyun karakteriyle özdeşleşmenin negatif bir yordayıcısı olduğunu göstermiştir (McDonald ve Kim 2001, Smahel ve ark. 2008, Van Reijmersdal ve ark. 2013, Mancini ve ark. 2019). Ayrıca, disosiyasyon motivasyonu ile oyuncuların yaşı arasında da negatif korelasyon olduğu bildirilmiştir (Fuster ve ark. 2013). Fuster ve arkadaşlarının (2013) çalışmasında oyun karakteriyle özdeşleşme “disosiyasyon” adı verilen kurgunun içine dâhil edilmiştir. Bu kurgu, hem oyun karakteriyle özdeşleşmeyi hem de gerçeklerden kaçma motivasyonunu (gerçek yaşam problemlerinden kaçmak için oynama) içermiştir (Tablo 1). Yaşın oyun karakteriyle özdeşleşme üzerindeki negatif rolü, benlik uyumsuzluğu ve arzulanan özdeşleşme açıklamaları ile bağdaştırılabilir. Smahel ve arkadaşlarına (2008) göre, sanal dünyalar, kimlik gelişimlerinin ilk aşamalarında olan ve kim olduklarının henüz tam bir bilincinde olmayan genç oyunculara, kimliklerini keşfedebilecekleri ve kim olduklarının üzerinde çalışabilecekleri bir alan sunmaktadır. Konijn ve arkadaşları (2007) bununla ilgili spesifik bir örnek de vermiştir. Buna göre, tehlikeli durumların üstesinden başarıyla gelen ve bağımsız bir biçimde hareket eden bir oyun karakteri, erişkinliği ve bağımsızlığı değerli gören bir ergen erkeğin ideal benliğine uyabilir. Böylece, ergen erkekler bu tür karakterlerle özdeşleşmeye daha eğilimli olabilir (Konijn ve ark. 2007).

Oynamaya Harcanan Süre/Oynama Geçmişi

Zaman, oyun karakteriyle özdeşleşmenin bir başka pozitif yordayıcısıdır. Zaman, bir oyuncunun bir oyunu belirli bir zaman diliminde (bir hafta gibi) kaç saat oynadığı şeklinde ölçülebildiği gibi (time spent playing; oynamaya harcanan süre), oyunu ne kadar zamandır (örneğin iki yıldır) oynuyor olduğu şeklinde de ölçülebilmektedir (playing history; oynama geçmişi). Çalışmalar, oynamaya harcanan süre ile oyun karakteriyle özdeşleşme arasında pozitif bir korelasyon olduğunu göstermektedir (Lewis ve ark. 2008, Fuster ve ark. 2013). Oynamaya harcanan süre ve oynama geçmişinin bir göstergesi ile oyun karakteriyle özdeşleşme arasında da pozitif korelasyonlar olduğu bildirilmiştir (Van Reijmersdal ve ark. 2013, Turkyay ve Kinzer 2014). Turkyay ve Kinzer’e (2014) göre, oyuncular, oyun karakterine ve oyunun kendisine daha çok aşına oldukça, oyun karakteri aracılığıyla oyuna dalmaları daha kolay gerçekleşiyor olabilir. Bu sürecin bir sonucu olarak da kendilerini oyun karakteri gibi hissetme dereceleri artıyor olabilir (Turkyay ve Kinzer 2014).

Oyuncunun Psikolojik Özellikleri: Kişilik, Öz-saygı, Sosyal Beceriler, Depresyon, Kimlik Stilleri

Oyuncuların psikolojik özellikleri de oyun karakteriyle özdeşleşmenin yordayıcıları arasındadır. Bunlardan biri kişiliktir. Soutter ve Hitchens (2016), deneyime açıklık (openness to experience) kişilik boyutunun oyun karakteriyle özdeşleşmeyi pozitif yönde, dışadönüklüğün (extraversion) ise negatif yönde yordadığını göstermiştir. Düşük öz-saygı (self-esteem) bir başka yordayıcıdır. Örneklendirmek gerekirse, You ve arkadaşları (2017), öz-saygı ile oyun karakteriyle özdeşleşme arasında negatif korelasyon olduğunu göstermiştir. Bir başka çalışmada, oyun karakterine bağlılığı yüksek düzeyde olan oyuncular için, öz-saygı ile oynamaya harcanan süre arasında negatif korelasyon olduğu görülmüştür (Lewis ve ark. 2008). Lewis ve arkadaşlarının (2008) çalışmasında oyun karakteriyle özdeşleşme “karaktere bağlılık” adı verilen kurgunun içine dâhil edilmiştir. Bu kurgu dört boyut içermektedir: Özdeşleşme/arkadaşlık, şüphe duymama, kontrol ve sorumluluk (Tablo 1). You ve arkadaşlarına (2017) göre, oyunun sanal dünyasında kim olduklarını açık etmek zorunda olmadan, arzu ettikleri fiziksel özelliklere ya da kişilik özelliklerine sahip olan karakterler oluşturabileceklerini bilmek, öz-saygı düzeyi düşük olan oyuncular rahatlatıyor olabilir. Depresyon ve yetersiz sosyal beceriler de oyun karakteriyle özdeşleşme ile ilişkilidir. Oyun karakteriyle özdeşleşmenin, sosyal beceriler (kişiler arası iletişim becerileri) tarafından negatif, depresyon tarafından ise pozitif yönde yordandığı ortaya konmuştur (You ve ark. 2017). Son olarak, oyun karakteriyle özdeşleşme ile bağlantılı olan bir diğer faktör, oyuncuların kimlik stilleridir (identity styles). Li ve arkadaşları (2013), dağıntı kimlik stiline (diffused identity style; erteleme eğiliminde olan ve kendi kişisel problemleriyle ilgilenmekten kaçınan) sahip katılımcıların oyun karakteriyle özdeşleşme puanlarının, bilgi yönelimli kimlik stiline (information-oriented style; kim olduğunun bilincinde olan ya da bunu keşfetmeye

çalışan) ve kuralcı kimlik stiline (normative identity style; yakın olunan kişilere ve otoriteye uyma eğiliminde olan) sahip katılımcılardan daha yüksek olduğunu göstermiştir. Daha ayrıntılı ifade etmek gerekirse, dağınık kimlik stiline sahip olan katılımcılar, diğer katılımcılara kıyasla, oyun karakterlerini kimlikleri için daha önemli bulmuş ve oyun oynarken oyuna daha çok kapılıp gittiklerini bildirmiştir. Li ve arkadaşlarına (2013) göre, uzun süredir oynuyor olmak (oynama geçmişi açısından) ve oyuna kapılıp gitmek “oyuncu kimliği” nin (gamer identity) belirginliğini artırıyor olabilir. Li ve arkadaşları (2013), Sosyal Kimlik Yaklaşımına (Sosyal Kimlik Teorisi ve Kendini Sınıflandırma Teorisi’ne) dayanarak, oyuncu kimliğindeki bu belirginlik artışının, oyuncuların oyuncu kimliği ile özdeşleşmesini artırıyor olabileceğini dile getirmiştir. Bunun, uzun süredir oynayan oyuncuların, seneler boyunca oyun içindeki gruplardaki diğer oyuncularla işbirliği içinde oyun görevleri yaptığı düşünüldüğünde özellikle mümkün olabileceği yorumunda bulunmuşlardır. Buradan hareketle, oyun karakteriyle özdeşleşmenin, oyun sırasında oyuncuların benlik algılarında meydana gelen geçici bir değişim olmaktan çok daha fazlası olabileceğini; oyuncuların kimlik gelişimi ve benlik kavramları üzerinde uzun süreli etkiler gösterebileceğini savunmuşlardır.

Algılanan Performans

Oyuncunun performansına dair algısı (oyunun hedeflerini yerine getirmede ne derece başarılı olduğunu düşündüğü), oyun karakteriyle özdeşleşmenin bir başka yordayıcısı olabilir. Hefner ve arkadaşları (2007), oynarken yeterli (competent) hissetme ile oyun karakteriyle özdeşleşme arasında pozitif korelasyon olduğunu bildirmiştir. Bir başka çalışmada Ko ve Park (2020), oyun karakteriyle özdeşleşmenin, oyuncunun oyun içinde sahip olduğunu hissettiği güç algısını, bu güç algısının da algılanan performansı pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Bu iki çalışmanın bulgularından hareketle, algılanan performansın, oyun karakteriyle özdeşleşmenin hem bir öncülü hem bir çıktısı olabileceği söylenebilir. Bu bulgular, birlikte bir süreci anlatıyor olabilir. Şöyle ki, oyuncu, performansından memnun kaldığı zaman, oyun karakterinin onu başarıya ulaştırdığını düşündüğü özelliklerini benimsiyor (yani karakterle özdeşleşiyor), sonra da oynamaya devam edip zamanla daha iyi performans sergiliyor olabilir. Bir sonraki bölümde ele alınacağı üzere, oynamaya devam etme niyeti, oyun karakteriyle özdeşleşmenin çıktılarında biridir. Çeşitli oynama motivasyonları da oyun karakteriyle özdeşleşmenin çıktıları arasındadır. Buradan hareketle, oyuncunun, oyun karakteriyle özdeşleşmesinin ardından çeşitli oynama motivasyonları geliştirmesinin ve oynamayı sürdürmesinin, böylece zamanla daha iyi performans sergilemesinin mümkün olduğu düşünülebilir. Sonuç olarak, performansın, gerek öncül gerekse çıktı olarak, oyun karakteriyle özdeşleşme sürecini açıklamada bir rolü olduğu yorumu yapılabilir.

Video Oyunu Karakterleriyle Özdeşleşmenin Psikolojik Çıktıları

Keyif Alma, Akış Deneyimi

Keyif alma (enjoyment), video oyunları oynamanın en güzel yanı olabilir. Birçok çalışma, keyif almanın aynı zamanda oyun karakteriyle özdeşleşmenin çıktılarından biri olduğunu da göstermektedir. Oyun karakteriyle özdeşleşme ile oyundan keyif alma arasında pozitif korelasyon olduğu bildirilmiştir (Hefner ve ark. 2007). Benzer şekilde, oyun karakterine bağlılık ile oyundan keyif alma arasında da pozitif korelasyon bildirilmiştir (Lewis ve ark. 2008). Başka çalışmalar da oyun karakteriyle özdeşleşmenin, oyundan keyif almanın pozitif yordayıcıları arasında olduğunu göstermiştir (Trepte ve Reinecke 2010, Bowey ve ark. 2017). Oyundan keyif almanın, neden oyun karakteriyle özdeşleşmenin çıktılarından birisi olduğu açıklanırken, benlik uyumsuzluğu yaklaşımına başvurulduğu görülmektedir. Gerçek benlik ve ideal benliğin birbirine yaklaşması ve benlik uyumsuzluklarının azalması, oyundan keyif alma gibi olumlu deneyimlerin yaşanmasını kolaylaştırabilir (Klimmt ve ark. 2009).

Oyun karakteriyle özdeşleşme, akış deneyimini (flow experience) de pozitif yönde yordamıştır (Soutter ve Hitchens 2016). Akış deneyimi, bireyin, bir etkinliğe etkinlik dışındaki her şeyi unutacak, öz-bilincini kaybedecek ve zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyecek kadar dâhil olduğu olumlu öznel bir deneyimdir (Csikszentmihalyi 1975). Oyun karakteriyle özdeşleşme ile akış deneyimi ilişkisi de benlik uyumsuzluğu açıklaması ile bağdaştırılabilir. Daha açık ifade etmek gerekirse, gerçek benlikten uzaklaşarak ideal benliğe yaklaşma, akışın deneyiminin özelliklerini (öz-bilinç kaybı gibi) deneyimlemeyi kolaylaştırabilir. Akış deneyiminin, oyun karakterinin kişiselleştirilmesi tarafından pozitif, karakterle benzerlik algısı (hem görüntü hem kişilik açısından) tarafından ise negatif yönde yordanması (Soutter ve Hitchens 2016), ideal benliğe yaklaşmanın, akış deneyimlemeyi kolaylaştırabileceği fikrini destekler niteliktedir.

Oynama Motivasyonları

Oyun karakteriyle özdeşleşme, video oyunu oynama gerekçeleriyle de yakından ilgilidir. van Reijmersdal ve arkadaşları (2013), oyun karakteriyle özdeşleşmenin şu oynama motivasyonlarını pozitif yönde yordadığını göstermiştir: Meydan okuma (challenge; oyunda daha iyi becerilere sahip olmak için oyun hedeflerini tamamlamaya yönelik ilgi), merak (interest; oyun içeriği ya da konusu hakkında meraklı olmak), gerçeklerden kaçma (escapism; günlük yaşam problemlerinden uzaklaşmak için oynama) ve sosyal etkileşim. Van Reijmersdal ve arkadaşlarına (2013) göre, oyun karakteriyle özdeşleşme ve bu motivasyonlar arasındaki ilişkiler, video oyunları oynamanın, oyuncuların psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını doyurmasına hizmet ettiğini gösteriyor olabilir. Bir başka çalışmada Lewis ve arkadaşları (2008), oyun karakterine bağlılık ile şu oynama motivasyonları arasında pozitif korelasyonlar olduğunu göstermiştir: Fantazi (fantasy; gerçek yaşamda yapılamayacak şeyler – uçmak gibi- oyunda yapılabildiği için oynamak), uyarılma (arousal; oyunu heyecan verici olduğu için oynamak), meydan okuma (challenge) ve rekabet etme (competition). Son olarak, Van Looy ve arkadaşları (2012), oyun karakteriyle özdeşleşmenin şu oynama motivasyonlarını pozitif yönde yordadığını göstermiştir: Rol-yapma (role-playing; oyuncunun, diğer oyuncularla, oyun karakteri için yazdığı bir hikâyeye dayalı olarak etkileşime girmesi), kişiselleştirme (customization; oyun karakterinin görünüşünü kişiselleştirmeye ilgi duyma) ve gerçeklerden kaçma (escapism; oyunu gerçek yaşam problemlerinden kaçmak için kullanma). Oyun karakteriyle özdeşleşme aynı zamanda oyunla ilgili gruplar ile özdeşleşmeyi de yordamış, bu gruplar ile özdeşleşme de başka oynama motivasyonlarını yordamıştır (Van Looy ve arkadaşlarının (2012) çalışmasında bulunabilir). Van Looy ve arkadaşlarına (2012) göre, oyun karakteriyle özdeşleşmenin gerçeklerden kaçma motivasyonu ile bağlantılı olması, özdeşleşmenin, gerçek benlik ve ideal benlik arasındaki uyumsuzlıklardan kaçınmak için kullanılabilmesi fikrini desteklemektedir. Benzer şekilde, oyun karakteri için bir hikâyeye uydurma (rol yapma motivasyonu) ya da karakterin görünümünü kişiselleştirme (kişiselleştirme motivasyonu) isteği, yine özdeşleşmenin gerçek ve ideal benlik arasındaki farkı azaltma imkânı sunmasına atfedilebilir.

Öz-yeterlik, Yeterlilik Hissi

Oyun karakteriyle özdeşleşme, oyuncunun oyun içinde yaptıklarına yönelik öz-yeterlik hissini de artırabilir. Oyun karakteriyle özdeşleşme, oyuncunun oyun içindeki etkinlik ve hedeflerle ilgili öz-yeterlik hissini pozitif yordayıcılarından biridir (Kim ve ark. 2012). Ayrıca, oyun karakteriyle özdeşleşme, oyun içinde algılanan gücü, algılanan güç de oyun performansını pozitif yönde yordamıştır (Ko ve Park 2020). Dahası, oyun karakteriyle özdeşleşme, ciddi oyunlarda (serious games) da öz-yeterlik hissini artırabilir. Ciddi oyunlar, sırf eğlence amacı gütmekten daha başka amaçlarla tasarlanmış olan, gerçek yaşam deneyimlerinin bir simülasyonunu kullanıcılarına sunan ve kullanıcıların farklı yaşam koşulları hakkında öğrenmesini ve koşulları deneyimlemesini sağlayan oyunlardır (Susi ve ark. 2007). Peng (2008) tarafından yürütülmüş olan bir çalışmada, oyuncular oyun karakterinin neler yediği ve nasıl fiziksel aktiviteler yaptığını seçmiş ve bu seçimlerin simüle edilmiş sonuçlarını deneyimlemiştir. Çalışma bulguları, oyun karakteriyle özdeşleşmenin, oyunun etkileşim düzeyi ile sağlıklı yeme alışkanlığına dair öz-yeterlik arasındaki pozitif ilişkide kısmi aracı rolü olduğunu göstermiştir. Peng'e (2008) göre, sağlıklı yeme alışkanlığı geliştirmeyi hedefleyen ciddi oyunları tasarlarlarken, oyun karakterini, karakterle özdeşleşme olasılığını artıracak şekilde tasarlamak önemli olabilir. Bir başka çalışmada, Li ve arkadaşları (2021), bir spor oyunundaki (exergame; oyuncunun vücut hareketlerini algılayan teknolojiye sahip olan, oyuncunun, oyun karakterini vücut hareketleriyle kontrol ettiği oyunlar) oyun karakteriyle özdeşleşmenin oyundaki yeterlilik hissini, yeterlilik hissini de gelecekte egzersiz yapma niyetini pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Li ve arkadaşlarına (2021) göre, oyundaki yeterlilik hissini oyun karakteriyle özdeşleşme tarafından yordanması, yaparak yaşayarak öğrenmenin (enactive learning), bir oyun karakteriyle özdeşleşme ile artırılabilceğini gösteriyor olabilir.

Bağımlılık, Problemlili Oynama

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin bağımlılık (addiction) gibi olumsuz çıktıları da bulunmaktadır. Smahel ve arkadaşları (2008), oyun karakteriyle özdeşleşme ile bağımlılığın pozitif korelasyona sahip olduğunu bildirmiştir. Bir başka çalışmada, You ve arkadaşları (2017), oyun karakteriyle özdeşleşmenin hem oyun bağımlılığını pozitif yönde doğrudan yordadığını hem de sosyal beceriler ile oyun bağımlılığı arasındaki negatif ilişkide kısmi aracı rolü olduğunu göstermiştir. Aynı çalışmada, oyun karakteriyle özdeşleşmenin, depresyon ve oyun bağımlılığı arasındaki pozitif ilişkide tam aracı role sahip olduğu görülmüştür. Bir diğer çalışmada, Green ve arkadaşları (2021), arzulanan özdeşleşmenin, benlik kavramı netliğini (self-concept clarity; bireyin kendisi hakkında istikrarlı, açık ve kendinden emin inançları olması) negatif yönde yordadığını, benlik kavramı netliğinin de problemlili oynamayı negatif yönde yordadığını göstermiştir. Aynı çalışmada arzulanan özdeşleşme, problemlili

oyunmayı pozitif yönde doğrudan da yordamıştır. Green ve arkadaşlarına (2021) göre, oyun karakteriyle özdeşleşmenin problemlili oynamayla ilgili en dikkate almaya değer yönü, oyun karakterinin, oyuncunun eksikliğini hissettiği yönleri için bir telafi aracı işlevi görmesidir. Buna ek olarak, benlik kavramının yeterince net olmaması da, oyun karakteriyle özdeşleşmenin, problemlili oynamayı etkilediği bir araç olabilir (Green ve ark. 2021). Oyun karakterinin bir telafi aracı olması fikriye tutarlı olarak, Mancini ve arkadaşları (2019) da oyun karakteriyle özdeşleşmenin, hem oyun bağımlılığını pozitif yönde doğrudan yordadığını hem de idealleştirilmiş oyun karakteri göstergesi (gerçek benlik ve oyun karakteri arasındaki fark) ile oyun bağımlılığı arasındaki pozitif ilişkide kısmi aracı role sahip olduğunu göstermiştir.

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin, doğrudan ya da dolaylı yordadığı başka olumsuz çıktılar da bulunmaktadır, internet oyun oynama bozukluğu/İOOB (internet gaming disorder/IGT) gibi. Sioni ve arkadaşları (2017), oyun karakteriyle özdeşleşmenin, hem İOOB'yi pozitif yönde doğrudan yordadığını hem de sosyal fobi semptomları ile İOOB semptomları arasındaki pozitif ilişkide kısmi aracı role sahip olduğunu göstermiştir. Bir başka çalışmada Burleigh ve arkadaşları (2018), oyun karakteriyle özdeşleşmenin hem İOOB'yi pozitif yönde doğrudan yordadığını hem de depresyon ile İOOB arasındaki pozitif ilişkide aracı role (moderator) sahip olduğunu; depresyonun, İOOB üzerindeki etkisini, oyun karakteriyle özdeşleşme düzeyi yüksek olan oyuncular için güçlendirdiğini göstermiştir. Bir diğer çalışmada ise, T'ng ve Pau (2020), oyun karakteriyle özdeşleşmenin hem İOOB'yi pozitif yönde doğrudan yordadığını hem de oynama motivasyonları (başarı, sosyalleşme ve dalma motivasyonları için) ile İOOB arasındaki pozitif ilişkide kısmi aracı role sahip olduğunu göstermiştir.

Bu başlık altında aktarılan tüm bulgular birlikte değerlendirildiğinde, oyun karakteriyle özdeşleşme ile bağımlılık ya da İOOB arasındaki ilişkinin temelinde büyük ölçüde sosyal nedenler yattığı söylenebilir. Aslında, bu başlık altında ele alınan çalışmaların çoğu devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (massively multiplayer online role-playing games/MMORPGs) oynayan oyuncular ile gerçekleştirilmiştir. Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, oyunculara, oyun içinde beceri geliştirme ve işbirliği içinde oynama imkânlarının yanı sıra, oyun içindeki etkileşimleri ve oyun dışındaki iletişimi kapsayan bir çevrimiçi topluluk, alternatif bir dünya sunar (Robinson 2012). Bu türdeki oyunlar, oyuncu çevrimiçi olmasa bile, oyun içindeki eylemlerin ve olayların devam ettiği, kesintisiz, sürekliliği olan dijital platformlardır. Bu yönden, sosyal etkileşim imkânları ile doludur ve gerçek yaşamda doyurulması mümkün olmayan sosyal ihtiyaçları doyumak için oldukça elverişli bir ortamdır. Sioni ve arkadaşlarına (2017) göre, özellikle sosyal fobisi olan oyuncular için, başkalarıyla bağlantılı olma ve onlar tarafından kabul görme ihtiyacı, güçlü oynama gerekçeleri oluşturur. Sioni ve arkadaşları (2017), diğer oyuncularla bir oyun karakteri aracılığıyla etkileşime girmenin bu tür sosyal ihtiyaçları doyurabileceğini, oyuncunun oyun karakteriyle özdeşleşmesini güçlendirebileceğini ve ona daha olumlu ve güçlü bir benlik hissi verebileceğini dile getirmiştir. Bu sürecin bir sonucu olarak da, oyuncu, oynamaya daha çok motive ve oyunla daha çok meşgul olabilir ve bu durum da İOOB'ye katkı sağlayabilir (Sioni ve ark. 2017). Burleigh ve arkadaşları (2018) da bu türdeki oyunların sosyal yönünün, oyuncuları, onların çevrimiçi kimliği işlevini gören oyun karakterine ve oynamaya duygusal bir yatırım yapmaya teşvik ettiğini ifade etmiştir. Sonuç olarak, aktarılan bu bulgu ve yorumlar, oyun bağımlılığının sosyal kökenleri olduğu ve oyun karakteriyle özdeşleşmenin bir telafi aracı işlevi gördüğü fikrini desteklemektedir.

Kısa Süreli Çıktılar: Saldırganlıkta ve Empatide Değişim

Oyun karakteriyle özdeşleşme, yani oyun sırasında karakterin özelliklerini benimseme, oynama seansının ardından da sürebilir; ancak yalnızca kısa bir süreliğine. Gabbiadini ve arkadaşları (2016), cinsiyetçi şiddet içerikli bir video oyunundaki (sexist-violent video game) oyun karakterleri ile özdeşleşmenin, erkek katılımcıların maskülen inançlarını pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Maskülen inançlar da şiddete maruz kalmış kadın mağdurlara yönelik empatiyi negatif yönde yordamıştır. Bir başka çalışmada, Konijn ve arkadaşları (2007), şiddet içerikli video oyunlarındaki oyun karakterleriyle özdeşleşmenin, oynama seansının ardından gösterilen saldırganlığı pozitif yönde yordadığını bildirmiştir. Diğer yandan, şiddet içerikli video oyunları oynamanın saldırganlık üzerindeki etkilerini test eden çalışmalar, böyle bir etkinin yalnızca 5-10 dakika sürdüğünü göstermektedir (Barlett ve ark. 2009). Ayrıca, boylamsal çalışmalar da, şiddet içerikli video oyunu oynamanın, saldırganlık üzerinde uzun süreli bir etkisi olduğuna dair kanıt sunmamaktadır (Kühn ve ark. 2019, Drummond ve ark. 2020). Dolayısıyla, saldırganlık artışı, şiddet içerikli video oyunlarındaki oyun karakterleriyle özdeşleşmenin bir çıktısı olarak değerlendirmek yanıltıcı olabilir. Aynısı, empatide azalma için de geçerlidir; şiddet içerikli video oyunları oynamanın, empatiyi azalttığı fikrini çürüten kanıtlar bulunmaktadır (Gao ve ark. 2017, Szyck ve ark. 2017).

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin olumlu kısa süreli çıktıları da bulunmaktadır. Ciddi oyunlar, dezavantajlı koşullarda yaşayan insanlara yönelik önyargıyı azaltmak için kullanılabilir. Örneklendirmek gerekirse, Bachen ve arkadaşları (2016), gelişmemiş bir ülkede yaşayan, düşük gelirli bir kadın depremzedenin simülasyonu

olan bir oyun karakteri ile özdeşleşmenin, hem karakterle empati kurma ile hem de oyun konusu hakkında öğrenme merakı ile pozitif korelasyona sahip olduğunu bildirmiştir. Bir başka çalışmada, Ferchaud ve arkadaşları (2020), zihinsel bozukluğu olan bir insanın simülasyonu olan bir oyun karakteriyle özdeşleşmenin, zihinsel bozukluğu olan insanlarla sosyal mesafeyi koruma tercihini azalttığını göstermiştir. Ferchaud ve arkadaşlarına (2020) göre, zihinsel bozukluğu olan bir insanın yaşamını simülasyon aracılığıyla deneyimlemek, oyuncuların, zihinsel bozukluğu benlik kavramlarına entegre etmesini mümkün kılmıştır. Bu, karakterle özdeşleşme düzeyi düşük olmasına rağmen gerçekleşmiştir (Ferchaud ve ark. 2020). Öte yandan, kısa süreli olumsuz çıktılarda olduğu gibi, empati artışı da yalnızca kısa sürelidir (Olivier ve ark. 2019). Bu çalışmalar da, uzun süreli bir etkiye dair kanıt sunmamaktadır. Konuyla ilgilenen araştırmacılar, ilgili oyunları oynamanın empati artışı üzerindeki uzun süreli etkilerini test eden çalışmalara ihtiyaç duyulduğunu dile getirmiştir (Papoutsis ve Drigas, 2016, Sterkenburg ve ark. 2018Olivier ve ark. 2019, Ferchaud ve ark. 2020). Spesifik olarak oyun karakteriyle özdeşleşmenin empati üzerindeki rolünü test eden çalışmaların gerekliliği de vurgulanmıştır (Papoutsis ve Drigas 2016). Sonuç olarak, en azından şimdilik, oyun karakteriyle özdeşleşmenin çıktıları olarak empati ya da saldırganlıkta değişimin, yalnızca kısa süreli olduğu söylenebilir.

Oynamaya Devam Etme Niyeti, Oyunla İlgili Harcama Yapma

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin, oyunla ilgili niyetler ya da yapılanlar üzerinde de bir rolü olabilir. Oyun karakteriyle özdeşleşme, oyunla ilgili eşyalar (item) satın alma niyetini (Park ve Lee 2011) ve oyuna bağlılığı (loyalty; oynamaya devam etme niyetini) pozitif yönde yordamıştır (Teng 2021). Oyun karakteriyle özdeşleşmeyi, oyunla ilgili niyetlerle ya da yapılanlarla bağlantılandıran başka değişkenler de olabilir. Bunlardan biri oyun karakterine atfedilen anlam ve bağlılık olabilir. Ko ve Park (2020), oyun karakteriyle özdeşleşmenin karaktere bağlılığı, karaktere bağlılığın da karakter için para harcama niyetini pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Bir diğeri oyun topluluğuna atfedilen anlam ve bağlılık olabilir. Örneklendirmek gerekirse, Kim ve arkadaşları (2012), oyun karakteriyle özdeşleşmenin, oyun topluluğunun üyeleri olan diğer oyuncuların dürüstlüğüne, birbirini önemseyişine, iyi niyetine ve işbirlikçi niyetlerine dair güveni, bu güvenin de ileride oynamaya devam etme niyetini pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Bir diğer değişken de oyun karakterini ideal görme olabilir. Mancini ve arkadaşları (2019), ideal benliklerine yakın gördükleri bir oyun karakterini kişiselleştiren ve onunla özdeşleşen oyuncuların oynamaya devam etme niyetinin, ideal benliklerinden çok uzak gördükleri bir oyun karakterini kişiselleştiren ve onunla özdeşleşmeyen oyunculardan daha yüksek olduğunu bildirmiştir. Son olarak, Liao ve arkadaşları (2019), oyun karakteriyle özdeşleşmenin akış deneyimini, akış deneyiminin de oynamaya devam etme niyetini pozitif yönde yordadığı göstermiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde, oyuncuların, oyun karakterleriyle ya da oyunla ilgili gruplarla yaşadıkları olumlu deneyimlerin, devam etme niyetlerine katkıda bulunduğu ve onları, oyuna para harcarak, gelecekteki olumlu deneyimlere yatırım yapmaya teşvik ettiği söylenebilir.

Sosyal Özdeşleşme, İç-grup Yanlılığı

Daha önce de ifade edildiği gibi, oyunla ilgili gruplar, sosyal kimliklerin oluşumuna zemin hazırlamaktadır. Aslında, oyun karakteriyle özdeşleşmenin bazı çıktıları, video oyunlarındaki sosyal özdeşleşme süreçleriyle ilgilidir. Gabbiadini ve arkadaşları (2014), oyun karakteriyle özdeşleşmenin, bir devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyununda, oyun içindeki gruplarla özdeşleşmeyi yordayıp yordamadığını test etmiştir. Sözü edilen çalışmada, oyun içindeki gruplar için iki düzeyde analiz gerçekleştirilmiştir: biri taraf (faction) düzeyinde (oyunda birbirine düşman iki taraf bulunmaktadır: Horde ve Alliance), biri ise lonca (guild) düzeyindedir (loncalar bu iki taraf içerisinde yer alan küçük alt gruplardır). Lonca düzeyindeki analizler, oyun karakteriyle özdeşleşmenin lonca ile özdeşleşmeyi pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Lonca ile özdeşleşmenin de iç-grup yanlılığını pozitif yönde yordadığı; oyuncuların, üyesi oldukları loncanın (oyun karakterleri aracılığıyla katılmış oldukları lonca) diğer üye oyuncularını, rakip bir loncanın üyesi olan oyunculara kıyasla daha olumlu değerlendirdiği görülmüştür. Taraf düzeyindeki analizler ise oyun karakteriyle özdeşleşmenin taraf ile özdeşleşmeyi yordamadığını, ancak, iç-grup yanlılığını pozitif yönde yordadığını; oyuncuların, kendi tarafının üyesi olan diğer oyuncuları, karşı tarafın üyesi olan oyunculardan daha olumlu değerlendirdiğini göstermiştir. Böylece, bu bulguların, oyun karakteriyle özdeşleşme ile sanal gruplarla özdeşleşme ya da iç-grup yanlılığı gibi sanal grup davranışları arasındaki bağlantıları açıkça gösterdiği söylenebilir. Bir başka çalışmada, Van Looy ve arkadaşları (2012), oyun karakteriyle özdeşleşmenin hem oyun içindeki lonca grubuyla özdeşleşmeyi hem de genel olarak oyun topluluğuyla özdeşleşmeyi pozitif yönde yordadığını göstermiştir. Dahası, bu gruplar ile özdeşleşme, oynama motivasyonlarını yordamıştır. lonca ile özdeşleşme, sosyalleşme motivasyonlarını (diğer oyunculara yardım ederek ya da onlarla sohbet ederek sosyalleşmeye meraklı olma) ve ilişki motivasyonlarını (diğer oyuncularla uzun süreli ilişkiler kurmaya meraklı olma) pozitif yönde yordamıştır. Bu bulgulardan hareketle,

oyuncuların sanal grup üyeliklerine değer verdikleri ve diğer oyuncular ile ilişkilerini önemsedikleri söylenebilir. Bu başlıktaki bulgular birlikte, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi tartışırken, oyunla ilgili gruplarla sosyal özdeşleşmeyi de hesaba katmanın önemini gösteriyor olabilir.

Ne yazık ki, sosyal özdeşleşmeyi oyun karakteriyle özdeşleşme ile ilişkili olarak ele alan çalışmalar sınırlı sayıdadır. Ancak, oyunla ilgili grupların oyuncular için önemli olduğunu gösteren birçok çalışma vardır. Guegan ve arkadaşları (2015), devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu oyuncularıyla hem oyun içinde hem oyun dışında görüşmeler yaparak onlardan oyun içindeki grupları (kendi loncaları ve başka loncalar olmak üzere) ve daha kapsayıcı gruplar olan "MMORPG oyuncuları" ve "oyuncu olmayanlar" gruplarını değerlendirmesini istemiştir. Bulgular, oyuncuların kendi loncaları (iç-grup) için değerlik ve özdeşleşme skorlarının, diğer loncalar (dış grup) için değerlik ve özdeşleşme skorlarından daha yüksek olduğunu göstermiştir. Ayrıca, loncanın değeri ve lonca ile özdeşleşme skorları, oyun içinde görüşme yapıldığında daha yüksek çıkmıştır. Ancak, daha kapsayıcı bir grup olan "MMORPG oyuncuları" grubuna gelince, görüşme bağlamının bir etkisi olmadığı; "MMORPG oyuncuları" grubunun üyeleri için değerlik ve özdeşleşme skorlarının hem oyun içinde hem oyun dışında benzer (ve pozitif) olduğu görülmüştür. Bu bulgulardan hareketle, oyuncuların hem oyunla ilgili grupların, oyun içindeki gruplar oyun içinde biraz daha önemli olmakla birlikte, önemli olduğu söylenebilir. "Oyuncular" kategorisinin bir üyesi olmanın ise her zaman değerli olduğu görülmektedir. Guegan ve arkadaşlarına (2015) göre, bu bulgular insanların neden çevrimiçi video oyunlarına bu kadar bağlandığını açıklıyor olabilir; nitekim, hem bir oyuncu olmak ("oyuncular" kategorisinin bir üyesi olmak) hem de oyun içindeki spesifik bir grubun üyesi olmak oyunculara sosyal kimlikler kazandırmaktadır. Sonuç olarak, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi açıklarken bu grup üyeliklerinin anlamını da dikkate almak önemli olabilir.

Tablo 1. Oyun karakteriyle özdeşleşmenin ölçüm araçları		
Çalışma	Yazar(lar) oyunculara/katılımcılara ne sordu?	Metodoloji
McDonald ve Kim 2001	Oyun karakteriymiş gibi davranıp davranmadıkları (Yazarlar taklit etmeyi (imitation) ölçmüş, ancak taklit etme ile özdeşleşmeyi aynı anlama gelecek şekilde kullanmıştır)	Bir tane kapalı uçlu Evet/hayır sorusu
Schneider ve ark. 2004	Oyun karakterini ilgi çekici bulduklarına, sevdiğine, karakterin hedeflerine ilgi duyduklarına, düşmanlarını yenmek istediklerine, hedeflerine ulaşmak istediklerine vb. ne derece katıldıkları	10'lu Likert tipi ölçek (Katılmıyorum-Katılıyorum)
Hefner ve ark. 2007	Oynarken kendilerini unuttuklarına, kendilerinin oyun karakteri olduğunu hissettiklerine, karakterin hedeflerini benimsediklerine vb. ne derece katıldıkları	5'li Likert tipi ölçek (Hiç katılmıyorum-Tamamen katılıyorum)
Konijn ve ark. 2007	Ne sıklıkla oyun karakteri gibi olmayı arzuladıkları vb. (arzulanan özdeşleşme)	5'li Likert tipi ölçek (Hiçbir zaman-Sıklıkla)
Peng 2008	Karakterin tam olarak ne yaşadığını bildiklerine, karakterin başarmasını istediklerine, karakter başardığında sevinç, kaybettiğinde üzüntü hissettiklerine vb. ne derece katıldıkları (Cohen 2001)	Likert tipi ölçek (Hemfikir olma derecesi, detay belirtilmemiştir)
Smahel ve ark. 2008	Kendilerinin ve oyun karakterinin benzer olduğuna, karakterin beceri ve yeteneklerine sahip olduklarını hissettiklerine, karakterin onların beceri ve yetenek eksikliğini telafi ettiğini hissettiklerine vb. ne derece katıldıkları	Likert tipi ölçek (Hemfikir olma derecesi, detay belirtilmemiştir)
Lewis ve ark. 2008	Oyun karakteriyle özdeşleşme "karaktere bağlılık" adı verilen kurgunun içine dâhil edilmiştir. Bu kurgu dört boyut içermektedir: Özdeşleşme/arkadaşlık (Oyunculara, kendi hislerini unutup oyun karakterinkileri benimsediklerine, oyun karakteri gerçek bir kişiymiş gibi davrandıklarına, onu bir arkadaş gibi gördüklerine vb. ne derece katıldıkları sorulmuştur), şüphe duymama (oyun karakterinin dünyasını "gerçek" olarak görmeye isteklilik), kontrol (oyun karakterinin davranışlarını kontrol edebilme derecesi), sorumluluk (oyun karakterinden sorumlu hissetme)	7'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Trepte ve Reinecke 2010	Oyun karakteriyle tamamen özdeşleştiklerine ve oyun karakterine dalıp gittiklerine ne derece katıldıkları	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Park ve Lee 2011	Cohen (2001) ve Hefner ve arkadaşlarından (2007) maddeler	Likert tipi ölçek (Hemfikir olma derecesi, detay belirtilmemiştir)
Kim ve ark. 2012	Oyun karakterinin ideal benliklerine benzer olduğuna, kendilerinin oyun karakteri olduğunu hissettiklerine vb. ne derece katıldıkları	7'li Likert tipi ölçek (Hemfikir olma derecesi, detay belirtilmemiştir)

Van Looy ve ark. 2012	Oyun karakterinin kendilerine benzer olduğuna, kendilerinin oyun karakterine benzer olduğuna vb. ne derece katıldıkları (benzerlik özdeşleşmesi), oyun karakterini bir örnek olarak gördüklerine, oyun karakterinin onların sahip olmak istediği özelliklere sahip olduğuna, oyun karakteri gibi olmak istediklerine vb. ne derece katıldıkları (arzulanan özdeşleşme), oyun karakterinin kendileri olduğunu hissettiklerine, oyun karakterinin bedenini kendi bedenleriymiş gibi hissettiklerine vb. ne derece katıldıkları (somutlaşmış bulunuşluk)	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Turkay ve Kinzer 2014	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Hemfikir olma derecesi, detay belirtilmemiştir)
Gabbiadini ve ark. 2016	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	7'li Likert tipi ölçek (Tamamen katılmıyorum-Tamamen katılıyorum)
Soutter ve Hitchens 2016	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Mancini ve Sibilla 2017	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Bowey ve ark. 2017	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Mancini ve ark. 2019	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Pimentel ve Kalyanaraman 2020	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler (somutlaşmış bulunuşluğu ölçen maddeler hariç)	7'li Likert tipi ölçek (Hemfikir olma derecesi, detay belirtilmemiştir)
Ferchaud ve ark. 2020	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	7'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Green ve ark. 2021	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Li ve ark. 2021	Van Looy ve arkadaşlarından (2012) maddeler (yalnızca benzerlik özdeşleşmesini ölçen maddeler)	Likert tipi ölçek (Hemfikir olma derecesi, detay belirtilmemiştir)
van Reijmersdal ve ark. 2013	Oyun karakterinin kendileri gibi görüldüğüne, oyun karakterine olanların kendilerine oluyormuş gibi hissettiklerine, kendilerini oyunun bir parçası gibi hayal ettiklerine vb. ne derece katıldıkları	7'li Likert tipi ölçek (Tamamen katılmıyorum-Tamamen katılıyorum)
Fuster ve ark. 2013	Oyun karakteriyle özdeşleşme "disosiyasyon" adı verilen kurgunun içine dâhil edilmiştir. Bu kurgu, hem oyun karakteriyle özdeşleşmeyi hem de gerçeklerden kaçma motivasyonunu (gerçek yaşam problemlerinden kaçmak için oynama) içermiştir. Oyunculara, oynarken, yerine getirmeleri gereken zorunlulukları bir kenara koyduklarına ne derece katıldıkları vb. sorulmuştur.	7'li Likert tipi ölçek (Tamamen katılmıyorum-Tamamen katılıyorum)
Li ve ark. 2013	Oyun karakteri bir tehlike ile yüzleştğinde gergin hissettiklerine, bir hedefe ulaştığında mutlu hissettiklerine vb. ne derece katıldıkları (oyun sırasındaki hisler boyutu), oynarken çevrelerini unuttuklarına, fiziksel olarak oyunda bulduklarını hissettiklerine vb. ne derece katıldıkları (oyun sırasında kapılıp gitme boyutu), oyun karakterini oynamaktan gurur duyduklarına vb. ne derece katıldıkları (oyun karakterine yönelik olumlu tutum boyutu), oyun karakterinin onların kim olduğunu yansıttığına, kendileri hakkında nasıl hissettiklerini etkilediğine vb. ne derece katıldıkları (kimlik için önem boyutu)	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Sioni ve ark. 2017	Li ve arkadaşlarından (2013) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
T'ng ve Pau 2020	Li ve arkadaşlarından (2013) maddeler	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)

Gabbiadini ve ark. 2014	Aron ve arkadaşlarına (1992) ait bir maddelik ideografik ölçek kullanılmıştır. Ölçekte, çizili iki dairenin biri oyuncuyu, biri oyun karakterini temsil etmiştir; oyunculardan, kendileri ve oyun karakterinin ne derece örtüştüğünü, sunulan sekiz farklı örtüşme görseli içerisinde seçerek göstermesi istenmiştir (çok uzak-tamamen örtüşme)	Oyun karakterinin benliğe ne derece dâhil edildiğini ölçen bir maddelik ideografik ölçek
Bachen ve ark. 2016	Oyun karakterinin yaşamına ilgi duyduklarına, karakterin deneyimlerini önemsediklerine, karakter olumu deneyimler yaşadığında mutlu; olumsuz deneyimler yaşadığında üzgün hissettiklerine ne derece katıldıkları	6'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
You ve ark. 2017	Oyun karakterinin, onların diğer benliği olduğunu, oyun karakteri ile birçok yönden benzer olduklarını vb. ne derece hissettikleri	5'li Likert tipi ölçek (Hiç-Epey)
Burleigh ve ark. 2018	Oyun karakterinin onların bedeninin bir uzantısı olduğunu, karaktere kötü bir şey olduğunda üzüldüklerini, karakterin isminin onların kişisel kimliğinin bazı yönlerini temsil ettiğini vb. (öz-bulunmuşluk ölçeği) ne derece hissettikleri	5'li Likert tipi ölçek (Hiç-Epey)
Ko ve Park 2020	Birisi oyun karakterini eleştirdiğinde bunu kişisel bir hakaret gibi aldıklarına vb. ne derece katıldıkları	7'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)
Liao ve ark. 2019	Moon ve arkadaşlarından (2013) maddeler (örnek verilmemiştir)	Belirtilmemiştir
Teng 2021	Moon ve arkadaşlarından (2013) uyarlanmış olan maddeler (örnek verilmemiştir)	5'li Likert tipi ölçek (Kesinlikle katılmıyorum-Kesinlikle katılıyorum)

Tartışma

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin teorik açıklamaları, Cohen'in medya karakterleriyle özdeşleşme kavramsallaştırmasına, arzulanan özdeşleşme, benzerlik özdeşleşmesi, somutlaşmış bulunmuşluk kavramlarına, kendini algılama, benlik uyumsuzluğu ve sosyal kimlik teorilerine dayanmıştır. Teorik açıklamaların, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi yalnızca medya meşguliyeti sırasında (yani video oyunları oynarken) meydana gelen geçici bir deneyim olarak ele alanlar ve uzun süreli bir deneyim olarak ele alanlar olarak ayrımı yapılabilir. Aslına bakılırsa, sosyal kimlik açıklaması hariç tüm yaklaşımların, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi geçici bir deneyim olarak ele aldığı söylenebilir. Bir olasılık, karakterle özdeşleşmeyi açıklamak için başvurulan ilk teorik çerçevelerden biri olan Cohen'in (2001) yaklaşımı, konuyu sonradan ele alan araştırmacıları, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi geçici bir deneyim olarak varsaymaya itecek yönde etkilemiş olabilir. Cohen'e (2001) göre, medya karakterleriyle özdeşleşme, öz-farkındalığın (self-awareness) azaldığı ve öz-farkındalığın yerini geçici olarak medya karakteriyle kurulan duygusal ve bilişsel bağlantıların aldığı bir süreçtir. Ona göre bu, bir insanla, bir grupta ya da bir ulusla gerçekleşen uzun süreli ya da kalıcı bir deneyim olan özdeşleşmeden farklıdır (Cohen, 2001). Öte yandan, bu derleme çalışmasında incelenen çalışma bulguları, oyuncuların diğer oyuncular ile; oyun içindeki gruplar ve oyun topluluğu ile özdeşleştiğini (Van Looy ve ark. 2012) göstermiştir. İlgili bulgular, hem oyun karakterinin oyuncuların kimlikleri için önemli olduğunu (Li ve ark. 2013) hem de bir oyuncu olmanın onların benlik kavramının güçlü bir parçası olduğunu (Guegan ve ark. 2015) göstermiştir. Bu bakımdan, oyun karakteriyle özdeşleşme uzun süreli bir deneyim olarak düşünülebilir. Buna ek olarak, sosyal etkileşimin yaygın bir oyun oynama motivasyonu olduğu (Barr ve Copeland-Stewart 2021, Griffiths ve ark. 2004) göz önüne alındığında, birçok çalışmada, oyun karakteriyle özdeşleşmenin açıklanmasında sosyal özdeşleşmenin rolünün göz ardı edildiği söylenebilir. Sonuç olarak, konuyla ilgilenen araştırmacıların, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi, uzun süreli ya da daha kalıcı bir deneyim olarak incelemesi gerekli olabilir.

Bir başka önemli husus, teorik açıklamalarda ve ölçümlerde oyuncunun ve oyun karakterinin nasıl temsil edildiğine dair bir karmaşanın olmasıdır. Klimmt ve arkadaşları (2009), Cohen'in çerçevesinin medya kullanıcısı ve medya karakterini birbirinden ayrı iki sosyal varlık olarak ele aldığını, ancak, video oyunlarındaki durumun farklı olduğunu dile getirmiştir. Zira, geleneksel medyalarda medya kullanıcısı, medya karakterinin davranışlarının yalnızca bir gözlemcisi iken, video oyunlarında oyun karakterinin davranışlarını gerçekleştiren aslında oyuncunun kendisidir (Klimmt ve ark. 2009). Li ve arkadaşları (2013) da Cohen'in modelindeki karakterin bakış açısını ve hedeflerini paylaşma boyutlarının video oyunu bağlamına uygun olmayabileceğini ifade etmiştir. Oyun karakterinin davranışlarını sergileyen ve oyun karakteri başkalarıyla etkileşime girmek, bir şeye başlamak, başarmak ya da başarısız olmak gibi şeyler yaptığında duyguları deneyimleyen kişi oyuncunun kendisidir (Li ve ark. 2013). Dahası, Cohen'in çerçevesinde olduğu gibi, arzulanan özdeşleşme ve benzerlik özdeşleşmesi kavramlarının da oyuncuyu ve oyun karakterini iki ayrı sosyal varlık olarak resmettiği söylenebilir. Ancak, bu durum ilgili çalışmalarda görülebiliyor olmasına rağmen konuyla ilgilenen araştırmacılarca dile getirilmemiştir. Cohen'in kavramsallaştırması ile arzulanan özdeşleşme ve benzerlik özdeşleşmesi kavramlarının

ortak özelliği, özünde TV karakterleriyle özdeşleşmeyi açıklamak için geliştirilmiş olmalarıdır. Belki de problem, bu teorik çerçeveler, oyuncuyu ve oyun karakterini tekli bir ilişkinin içinde temsil edecek şekilde video oyunu bağlamına uyarlanmadan kullanıldığında doğmuştur. Sonuç olarak, kimi araştırmacılar (Klimmt ve ark. 2009, Li ve ark. 2013), oyuncu ve oyun karakterinin ikili bir ilişkinin içindeymişçesine temsil edilmesi problemine dikkat çekmiş olsa da, araştırmacıların çoğu, oyuncu ve oyun karakterini iki ayrı varlık gibi temsil etme geleneğini sürdürmüştür. Oyun karakteriyle özdeşleşme sürecini daha net bir biçimde anlayabilmek için uzlaşmış bir yaklaşıma ihtiyaç olduğu söylenebilir.

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin öncülleri şunları içermiştir: Oyun karakterinin kişiselleştirilebilirliği, oyun karakterinin nasıl algılandığı (ideal, çekici, benzer, gerçek), öyküleme, dalma, bulunuşluk, yaş, oynamaya harcanan süre/oyunama geçmişi, oyuncunun psikolojik özellikleri (kişilik, öz-saygı, sosyal beceriler, depresyon ve kimlik stilleri) ve algılanan performans. Bu öncüllerden yalnızca ikisinin oyunla ilgili olduğu söylenebilir: Oyun karakterinin kişiselleştirilebilirliği ve öyküleme. Bazı öncüllerin hem oyun ile hem de oyuncunun kendisi ile ilgili olduğu söylenebilir; oyun karakterinin nasıl algılandığı, dalma ve bulunuşluk gibi. Kalan öncüllerin tamamının oyuncunun kendisiyle ilgili olduğu söylenebilir: Yaş, oynamaya harcanan süre/oyunama geçmişi, oyuncunun psikolojik özellikleri ve algılanan performans. Öncüllerin çoğunun oyuncuyla ya da hem oyuncu hem oyunla ilgili olması, özdeşleşmeyi belirlemede, oyuncunun nasıl biri olduğu, ihtiyaçlarının neler olduğu, neler aradığı ya da istediğinin, oyunun özelliklerinden daha önemli olduğunu gösteriyor olabilir. Örneğin, oyuncunun bir oyun karakterini ideal benliğine yakın, kendine benzer ya da çekici olarak algılayıp algılamaması, öznel algısına göre değişebilir. Oyunla ilgili öncüller ve hem oyuncu hem oyunla ilgili olan öncüller hariç tutulursa, bir oyun karakteriyle özdeşleşmeye kimin daha eğilimli olduğunun cevabı, genç oyuncular, oynamaya daha çok vakit harcayanlar, öz-saygı düzeyi ve sosyal becerileri düşük olanlar ve de depresyon düzeyi yüksek olanlar olurdu. Bağlantılı olarak, çalışmalar çoğunlukla benlik uyumsuzluğu açıklamasını (Klimmt ve ark. 2009); oyun karakterlerinin oyuncuların ideal benliklerine daha yakın olduğu ve oyuncuların, oyun karakterinin ilgili özelliklerini benimseyerek (yani oyun karakteriyle özdeşleşerek) ideal benliklerine yaklaşabileceği fikrini, desteklemiştir. Buradan hareketle, oyun karakterlerinin kimi oyuncular için bir telafi aracı işlevi gördüğü söylenebilir, örneğin, öz-saygı ve sosyal beceri düzeyi düşük ve depresyon düzeyi yüksek oyuncular için.

Oyun karakteriyle özdeşleşmenin psikolojik çıktıları şunları içermiştir: Keyif alma, akış deneyimi, oyunama motivasyonları, öz-yeterlik, yeterlilik hissi, bağımlılık, problemlerle oynama, kısa süreli çıktılar (saldırganlık ve empatide değişim), oynamaya devam etme niyeti, oyunla ilgili harcama yapma, sosyal özdeşleşme ve iç-grup yanlılığı. Oyun karakteriyle özdeşleşmenin psikolojik çıktılarının, olumlu ya da olumsuz olarak değerlendirilebileceği söylenebilir. Ancak, bazı çıktılara doğrudan olumlu (keyif alma ve akış deneyimi), bazılarına ise doğrudan olumsuz (bağımlılık ve problemlerle oynama) denebilecekken, çoğunun niteliği değişebilir. Gerçeklerden kaçma motivasyonu (escapism; oyunu gerçek yaşam problemlerinden kaçmak için oynama), hem problemlerle oynamanın güçlü pozitif yordayıcılardan biri (Yee 2005) hem de bağımlılık yapan oynama biçiminin pozitif yordayıcılarından biridir (Zanetta Dauriat ve ark. 2011). Öte yandan, oynama motivasyonları, akış deneyimi gibi olumlu bir deneyim ile de pozitif yönde ilişkilidir (Dindar 2018). Bir başka örnek olarak, öz-yeterlik ve yeterlilik hislerinin olumlu çıktılar olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği değişebilir denebilir. Yalnızca eğlence amacıyla tasarlanmış olan bir oyunun içindeki görev ve etkinliklerle ilgili bir öz-yeterlik artışı varsa, bunun, oyundan daha fazla keyif alma dışında bir şey getirmeyeceği söylenebilir. Ancak, bir ciddi oyundaki oyun karakteriyle özdeşleşme, sağlıklı yeme alışkanlıklarına dair bir öz-yeterlik geliştirmeye yardımcı oluyorsa (Peng 2008) ya da bir spor oyunundaki karakterle özdeşleşme, yeterlik hissini ve bu his de ileride egzersiz yapma niyetini pozitif yönde yorduyorsa (Li ve ark. 2021), burada öz-yeterlik ve yeterlilik hislerinin olumlu olarak değerlendirilebileceği söylenebilir. Kısa süreli çıktılara gelince, saldırganlıkta bir artışın (Konijn ve ark. 2007) olumsuz, empati artışının (Ferchaud ve ark. 2020) ise olumlu olarak değerlendirilebileceği söylenebilir. Oynamaya devam etme niyeti ve oyunla ilgili harcama yapma ise, ilk bakışta olumsuz gibi gözükse de (bağımlılık ya da maddi kayıp açısından düşünüldüğünde), bazı çalışmalar, bu çıktıların oyuncuya fayda sağlayabileceğine işaret etmektedir. Örneklendirmek gerekirse, kimi oyuncuların oynamaya devam etme niyeti, çevrimiçi sosyal bağlantılarını sürdürmek istemeleriyle, örneğin, oyun topluluğu üyeleriyle iletişimde kalmak amacıyla (Kim ve ark. 2012) ilgili olabilir. Benzer şekilde, oynamaya devam etme niyeti, akış deneyimi gibi olumlu deneyimlerle de bağlantılı olabilir (Liao ve ark. 2019). Son olarak, oyun karakteriyle özdeşleşmenin sosyal özdeşleşme ve iç-grup yanlılığı çıktıları, oyunla ilgili grupların oyuncular için önemli olduğunu, oyuncuların oyunun sanal dünyasındaki deneyimlerinin, tüm sosyal özdeşleşme süreçleri ve sanal grup davranışıyla “gerçek” olduğunu göstermektedir.

Sonuç

Sonuç olarak, oyun karakteriyle özdeşleşme için hemfikir olunmuş, tek bir teorik açıklama yoktur. Benlik uyumsuzluğu açıklaması en yaygını olsa da, sosyal kimlik perspektifi, çok oyunculu oyunlardaki özdeşleşme için,

çok daha kapsamlı açıklamalar sunmuştur. Dahası, diğer açıklamalar oyun karakteriyle özdeşleşmeyi geçici bir deneyim olarak ele almışken, sosyal kimlik perspektifi, uzun süreli ya da kalıcı bir deneyim de olabileceğini göstermiştir. Oyun karakteriyle özdeşleşmenin ölçümleri incelendiğinde, oyuncu ve oyun karakterinin tekli bir ilişkiye sahip olduğu belirtilmiş olsa da (Klimmt ve ark. 2009, Li ve ark. 2013), birçok ölçüm aracının oyuncu ve oyun karakterini ikili bir ilişki içinde resmettiği görülmüştür. Oyun karakteriyle özdeşleşmenin öncüllerine bakıldığında, birçoğunun oyuncu ile ilgili olduğu görülmüş ve bu, mevcut çalışmada, video oyunlarındaki özdeşleşme sürecini anlamak için oyun özelliklerindense, oyuncu özelliklerini ele almanın daha önemli olabileceği şeklinde yorumlanmıştır. Son olarak, oyun karakteriyle özdeşleşmenin psikolojik çıktıları, Groves ve Anderson'ın (2015) da ifade ettiği gibi, video oyunlarını sırf "iyi" ya da "kötü" olarak değerlendirmenin mümkün olmayacağını göstermiştir.

Bu makalede derlenen çalışma bulgularından hareketle, gelecek çalışmalar için bazı öneriler sunulabilir. Birincisi, oyun karakteriyle özdeşleşme sürecinin daha iyi anlaşılabilmesi için, oyun karakteriyle özdeşleşmeyi uzun süreli bir deneyim olarak ele alan çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle, gelecek çalışmalarda, oyun karakteriyle özdeşleşme ile oyunla ilgili gruplarla sosyal özdeşleşmenin bir arada ele alınması faydalı olabilir. İkincisi, oyun karakteriyle özdeşleşme süresinin daha net kavramsallaştırılması, ölçülmesi ve anlaşılabilmesi için, oyuncu ve oyun karakterinin nasıl temsil edildiğine daha çok dikkat edilmesi gereklidir. Son olarak, oyun oynamanın nasıl faydalı olabileceğine, örneğin, empati ya da sağlıkla ilgili davranışlar için öz-yeterlik hissi geliştirmek için nasıl kullanılabileceğine, daha fazla dikkat edilmesi gereklidir.

Kaynaklar

- Aron A, Aron EN, Smollan D (1992) Inclusion of other in the self scale and the structure of interpersonal closeness. *J Pers Soc Psychol*, 63:596-612.
- Bachen CM, Hernández-Ramos P, Raphael C, Waldron A (2016) How do presence, flow, and character identification affect players' empathy and interest in learning from a serious computer game? *Comput Human Behav*, 64:77-87.
- Bandura A (1986) The social learning perspective: Mechanisms of aggression. In *Psychology of Crime and Criminal Justice*. (Ed H Toch):198-236. respect Heights, IL, Waveland Press.
- Barlett C, Branch O, Rodeheffer C, Harris R (2009) How long do the short-term violent video game effects last? *Aggress Behav*, 35:225-236.
- Barr M, Copeland-Stewart A (2022) Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. *Games Cult*, 17:122-139.
- Bessière K, Seay AF, Kiesler S (2007) The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychol Behav*, 10:530-535.
- Bowey JT, Depping AE, Mandryk RL (2017) Don't talk dirty to me: How sexist beliefs affect experience in sexist games. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, May 2017. Congress Proceedings pp.1530-1543.
- Brkljačić T, Sučić I, Tkalčić RG, Wertag A, Lučić L (2019) Games we play: Wellbeing of players of live and digital games. In *Multifaceted Approach to Digital Addiction and Its Treatment*, 1st ed. (Ed. B Bozdoğan): 118-137. Hershey, PA, IGI Global.
- Burleigh TL, Stavropoulos V, Liew LW, Adams BL, Griffiths MD (2018) Depression, internet gaming disorder, and the moderating effect of the gamer-avatar relationship: An exploratory longitudinal study. *Int J Ment Health Addict*, 16:102-124.
- Cohen J (2001) Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Commun Soc*, 4:245-264.
- Csikszentmihalyi M (1975) *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco, CA, Jossey-Bass.
- DFC Intelligence (2022) Global video game consumer segmentation. <https://www.dfci.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/> (Accessed 30.01.2022).
- Dindar M (2018) Do people play MMORPGs for extrinsic or intrinsic rewards? *Telemat Inform*, 35:1877-1886.
- Drummond A, Sauer JD, Ferguson CJ (2020) Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. *R Soc Open Sci*, 7:200373.
- Ferchaud A, Seibert J, Sellers N, Escobar Salazar N (2020) Reducing mental health stigma through identification with video game avatars with mental illness. *Front Psychol*, 11:1-10.
- Fuster H, Carbonell X, Chamarro A, Oberst U (2013) Interaction with the game and motivation among players of massively multiplayer online role-playing games. *Span J Psychol*, 16:1-8.
- Gabbiadini A, Mari S, Volpato C, Monaci MG (2014) Identification processes in online groups. *J Media Psychol*, 26:141-152.
- Gabbiadini A, Riva P, Andrighetto L, Volpato C, Bushman BJ (2016) Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS One*, 11:1-14.
- Gao X, Pan W, Li C, Weng L, Yao M, Chen A (2017) Long-time exposure to violent video games does not show desensitization on empathy for pain: an fMRI study. *Front Psychol*, 8:650.

- Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D et al. (2011) Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127:319-329.
- Granic I, Lobel A, Engels RCME (2014) The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69:66-78.
- Green R, Delfabbro PH, King DL (2021) Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity. *Addict Behav*, 113: 106694.
- Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D (2004) Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychol Behav*, 7:479-487.
- Groves CL, Anderson CA (2015) Negative effects of video game play. *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies* (Eds R Nakatsu, M Rauterberg, P Ciancarini):1297-1322. Singapore, Springer.
- Guegan J, Moliner P, Buisine S (2015) Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. *Eur J Soc Psychol*, 45:349-355.
- Hefner D, Klimmt C, Vorderer P (2007) Identification with the player character as determinant of video game enjoyment. *International Conference on Entertainment Computing*, September 15-17 2007 Shanghai, China. *Congress Proceedings* pp.39-48.
- Higgins ET (1987) Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychol Rev*, 94:319-340.
- Hoffner C, Buchanan M (2005) Young adults' wishful identification with television characters: The role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychol*, 7:325-351.
- Kim C, Lee SG, Kang M (2012) I became an attractive person in the virtual world: Users' identification with virtual communities and avatars. *Comput Human Behav*, 28:1663-1669.
- Klimmt C, Hefner D, Vorderer P (2009) The video game experience as "true" identification: A theory of enjoyable alterations of players' self-perception. *Commun Theory*, 19:351-373.
- Ko DW, Park J (2020) I am you, you are me: Game character congruence with the ideal self. *Internet Research*, 31:613-634.
- Konijn EA, Nije Bijvank M, Bushman BJ (2007) I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Dev Psychol*, 43:1038-1044.
- Kühn S, Kugler DT, Schmalen K, Weichenberger M, Witt C, Gallinat J (2019) Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Mol Psychiatry*, 24:1220-1234.
- Lewis ML, Weber R, Bowman ND (2008) "They may be pixels, but they're my pixels:" Developing a metric of character attachment in role-playing video games. *Cyberpsychol Behav*, 11:515-518.
- Li BJ, Ratan R, Lwin MO (2021) Virtual game changers: How avatars and virtual coaches influence exergame outcomes through enactive and vicarious learning. *Behav Inf Technol*, 1-15.
- Li DD, Liau AK, Khoo A (2013) Player-Avatar identification in video gaming: Concept and measurement. *Comput Human Behav*, 29:257-263.
- Liao GY, Cheng TCE, Teng CI (2019) How do avatar attractiveness and customization impact online gamers' flow and loyalty? *Internet Research*, 29:349-366.
- Mancini T, Imperato C, Sibilla F (2019) Does avatar's character and emotional bond expose to gaming addiction? Two studies on virtual self-discrepancy, avatar identification and gaming addiction in massively multiplayer online role-playing game players. *Comput Human Behav*, 92:297-305.
- Mancini T, Sibilla F (2017) Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Comput Human Behav*, 69:275-283.
- McDonald DG, Kim H (2001) When I die, I feel small: Electronic game characters and the social self. *J Broadcast Electron Media*, 45:241-258.
- Moon J, Hossain MD, Sanders GL, Garrity EJ, Jo S (2013) Player commitment to massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs): An integrated model. *International Journal of Electronic Commerce*, 17:7-38.
- Olivier L, Sterkenburg P, Van Rensburg E (2019) The effect of a serious game on empathy and prejudice of psychology students towards persons with disabilities. *Afr J Disabil*, 8:328.
- Papoutsi C, Drigas A (2016) Games for empathy for social impact. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, 6:36-40.
- Park BW, Lee KC (2011) Exploring the value of purchasing online game items. *Comput Human Behav*, 27:2178-2185.
- Peng W (2008) The mediational role of identification in the relationship between experience mode and self-efficacy: Enactive role-playing versus passive observation. *Cyberpsychol Behav*, 11:649-652.
- Pimentel D, Kalyanaraman S (2020) Customizing your demons: Anxiety reduction via anthropomorphizing and destroying an "anxiety avatar". *Front Psychol*, 11:566682.
- Prot S, Anderson CA, Gentile DA, Brown SC, Swing EL (2014) The positive and negative effects of video game play. In *Media and the Well-Being of Children and Adolescents*. (Eds A Jordan, D Romer):109-128. New York, Oxford University Press.
- Robinson JA (2012) *Developing social identities in massively multiplayer online role-playing games* (Master's thesis). Kingston, United States, University of Rhode Island.
- Schneider EF, Lang A, Shin M, Bradley SD (2004) Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. *Hum Commun Res*, 30:361-375.
- Sherry JL (2004) Flow and media enjoyment. *Commun Theory*, 14:328-347.

- Sioni SR, Burlison MH, Bekerian DA (2017) Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Comput Human Behav*, 71:11-15.
- Smahel D, Blinka L, Ledabyl O (2008) Playing MMORPGs: Connections between addiction and identifying with a character. *Cyberpsychol Behav*, 11:715-718.
- Soutter ARB, Hitchens M (2016) The relationship between character identification and flow state within video games. *Comput Human Behav*, 55:1030-1038.
- Sterkenburg PS, Vacaru VS (2018) The effectiveness of a serious game to enhance empathy for care workers for people with disabilities: A parallel randomized controlled trial. *Disabil Health J*, 11:576-582.
- Susi T, Johannesson M, Backlund P (2007) Serious games: An overview. (Technical report). Skövde, Sweden, University of Skövde.
- Szyck GR, Mohammadi B, Münte TF, Te Wildt BT (2017) Lack of evidence that neural empathic responses are blunted in excessive users of violent video games: An fMRI study. *Front Psychol*, 8:174.
- Tajfel H, Turner JC (1979) An integrative theory of intergroup conflict. In *The Social Psychology of Intergroup Relation*. (Eds WG Austin, S Worchel):33-47. Monterey, CA, Brooks/Cole.
- Teng CI (2021) How can avatar's item customizability impact gamer loyalty? *Telemat Inform*, 62:1-12.
- Trepte S, Reinecke L (2010) Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar. *J Media Psychol*, 22:171-184.
- Turkay S, Kinzer CK (2014) The effects of avatar-based customization on player identification. *Int J Gaming Comput Mediat Simul*, 6:1-26.
- T'ng ST, Pau K (2021) Identification of avatar mediates the associations between motivations of gaming and internet gaming disorder among the Malaysian youth. *Int J Ment Health Addict*, 19:1346-1361.
- Van Looy J, Courtois C, De Vocht M, De Marez L (2012) Player identification in online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychol*, 15:197-221.
- Van Looy J, Courtois C, De Voch M (2014) Self-discrepancy and MMORPGs: Testing the moderating effects of avatar identification and pathological gaming in World of Warcraft. In *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. (Eds T Quandt, S Kröger):236-244. London and New York, Routledge.
- Van Reijmersdal EA, Jansz J, Peters O, van Noort G (2013) Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations. *Comput Human Behav*, 29:2640-2649.
- Von Feilitzen C, Linne' O (1975) Identifying with television characters. *J Commun*, 25:51-55.
- Vorderer P, Hartmann T, Klimmt C (2003) Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. *International Conference on Entertainment Computing*, May 8-10 Pittsburgh, Pennsylvania, USA. Congress Proceedings pp.1-9.
- Yee N (2005) Motivations of play in MMORPGs: Results from a factor analytic approach. <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf> (Accessed 02.09.2021).
- You S, Kim E, Lee D (2017) Virtually actual: Exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games Cult*, 12:56-71.
- Zanetta Dauriat F, Zermatten A, Billieux J, Thorens G, Bondolfi G, Zullino D, et al. (2011) Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: Evidence from an online survey. *Eur Addict Res*, 17:185-189.
- Verhulst FC, Van der Ende J, Koot HM (1996) Handleiding voor de CBCL (4-18) [Manual for the CBCL (4-18)]. Rotterdam, Erasmus University.
- Zigmond AS, Snaith RP (1983) The Hospital Anxiety and Depression Scale. *Acta Psychiatr Scand*, 67:361-370.

Yazarların Katkıları: Çalışmaya önemli bir bilimsel katkı sağlandığı ve makalenin hazırlanmasında veya gözden geçirilmesinde yardımcı olduğu tüm yazar(lar) tarafından beyan edilmiştir.

Danışman Değerlendirmesi: Dış bağımsız

Çıkar Çatışması: Çıkar çatışması bildirilmemiştir.

Finansal Destek: Bu çalışma için finansal destek alındığı beyan edilmemiştir.

Not: Bu çalışmanın oyun karakterleriyle özdeşleşmenin kuramsal açıklamalarına ilişkin bölümü 16. Avrupa Psikoloji Kongresi'nde (2-5 Temmuz 2019, Moskova, Rusya) sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Authors Contributions: The author(s) have declared that she has made a significant scientific contribution to the study and has assisted in the preparation or revision of the manuscript

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: No conflict of interest was declared.

Financial Disclosure: No financial support was declared for this study.

Acknowledgement: The part of this study on the theoretical explanations of identification with game characters was presented at The 16th European Congress of Psychology (July 2-5, 2019, Moscow, Russia) as an oral presentation.