

Görsel İletişim Tasarımı Perspektifinden Dövüş Oyunlarındaki Kadın Karakterlerde Etnik Köken ve Milliyetin Temsili

Emine Jessica McKIE¹

Özet

Bu çalışma, görsel iletişim tasarımı (VCD) ve göstergebilimsel bir bakış açısıyla, dijital dövüş oyunlarındaki kadın dövüşçülerin tasarımında etnik köken ve milliyetin görsel olarak nasıl inşa edildiğini ve iletildiğini incelemektedir. Dövüş oyunları, karakter kimliğinin kostüm, vücut silüeti, hareket, renk, ikonografi, ses ve anlatı çerçevesi gibi son derece yoğun görsel sistemler aracılığıyla iletilmesi nedeniyle, temsil çalışmaları için özellikle açıklayıcı bir tür oluşturmaktadır. Oyun çalışmaları, görsel göstergebilim, medya temsili ve toplumsal cinsiyet çalışmaları alanlarından geniş bir disiplinlerarası literatürden yararlanılmış ve önceki ampirik bulguları tasarım odaklı analitik çerçevelerle sentezlenmiştir.

Analiz, Batılı ve beyaz kodlu kadın karakterlerin aşırı temsili, etnik stereotiplemenin sürekliliği ve cinselleştirme ile algılanan özerklik arasındaki gerilim gibi tekrarlayan temsil kalıplarını ön plana çıkarmaktadır. Kültürel anlamın yalnızca statik görsel unsurlar aracılığıyla değil, aynı zamanda jest, duruş, dövüş koreografisi ve seslendirme gibi kinesiyotik boyutlar aracılığıyla nasıl kodlandığı incelenmiştir.

Makale, kadın dövüşçü tasarımında etnik köken ve milliyetin, oyuncu algısını, özdeşleşmesini ve ideolojik anlamını şekillendiren, tarafsız tanımlayıcılar yerine göstergebilimsel sistemler olarak işlev gördüğünü savunmaktadır. Çalışma, çağdaş dövüş oyunlarında özerkliği, anlatsal tutarlılığı ve kapsayıcı temsili desteklerken indirgeyici stereotiplerden kaçınan, kültürel olarak bilgilendirilmiş, etik açıdan dikkatli ve çok seçmeli karakter tasarım yaklaşımlarını vurgulayarak araştırmacılar ve uygulayıcılar için tasarım odaklı çıkarımlar önermektedir.

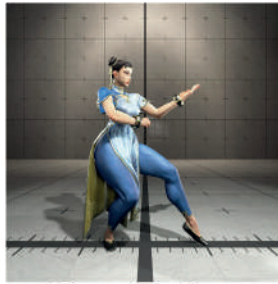
1 Dr. Öğr. Üyesi, Başkent Üniversitesi, ejessicamckie@baskent.edu.tr, 0000-0001-5747-5371

1. Giriş

Dövüş ve savaş odaklı video oyunları da dahil olmak üzere dövüş oyunları alanı, uzun zamandır cinsiyet, etnik köken ve milliyetin görsel sunum, karakter tasarımı ve oyuncu algısıyla kesiştiği, oldukça hassas bir alan olmuştur. Bu alanlarda, kadın karakterler çeşitli görsel unsurlar aracılığıyla tasarlanır ve sunulur: silüetler, duruşlar, kostümler, renk paletleri, dokular, hareket ve hatta seslendirme ipuçları gibi. Görsel iletişim tasarımı perspektifi, işaretlerin bir gösterim kültürü içinde nasıl işlediğini vurgular: etnik köken ve milliyet işaretleri sadece tanımlayıcı etiketler değil, farklı geçmişlerden gelen oyunculara kültürel anlamlar, ideolojik konumlar ve güç ilişkileri aktaran tasarım seçimleridir (Görsel 1) (Terres vd., 2021). Video oyunlarındaki temsil üzerine yapılan literatür—özellikle karakter tasarımında cinsiyet, ırk/etnik köken ve cinsellik üzerine odaklanan analizler—kadınların ve etnik kökenin nasıl tasvir edildiğine, bu tasvirlerin izleyici tarafından nasıl yorumlandığına ve tasarım seçimlerinin kalıplaşmış yargıları nasıl sorgulayabileceğine veya yeniden üretebileceğine dair içgörüler sunar (Williams vd., 2009; Downs & Smith, 2009; Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Jansz & Martis, 2007; Miller & Summers, 2007; Maiorani & Hawreliak, 2024; İbrahim vd.). 2025, Stang, 2019), Shindel', 2023).



Elena: Afrika



Chun-Li: Çin



C Viper: ABD

Görsel 1: Dövüş oyunlarında farklı etnik kökenlerden kadın karakterlerin görsel karşılaştırması, Street Fighter VI Oyun Karakterleri ve milliyetleri, <https://www.streetfighter.com/6/character>, Erişim: 12.08.2025

Bu çalışma, dövüş oyunlarındaki kadın dövüşçülerde etnik köken ve milliyetin nasıl temsil edildiğini ve görsel iletişim tasarımı (VCD) merceğinin tasarım süreçleri, göstergebilim ve izleyici algısı hakkında neler ortaya çıkarabileceğini incelemek için medya ve oyun alanlarındaki kapsamlı bir dizi çalışmadan elde edilen kanıtları sentezlemektedir. Tek tek vaka çalışmalarını anlatmak yerine, analiz, oyunlarda (ve ilgili medyada) cinsiyet temsili, görsel işaretlerin göstergebilimsel yorumu ve karakterlerin estetiğini ve hareketini kültürel

anlamların taşıyıcısı olarak vurgulayan tasarım yöntemleri üzerine literatürü bir araya getirmektedir. Mümkün olduğunca, iddialar, ilgili akademik çalışmalara ve dövüş odaklı oyunların ilgili görsel analizlerine atıfta bulunarak, içerik analizleri, göstergebilimsel okumalar, kinesiyotik ve kostüm ve hareketin işaret oluşturma uygulamaları olarak eleştirilerini içeren bir sentez benimseyerek dövüş oyunu bağlamına yerleştirilmektedir.

Aşağıda, öncelikle kadın dövüş oyunu karakterlerinde etnik köken ve milliyet analizinin temelini oluşturan görsel iletişim tasarımı çerçevesi açıklanmıştır. Ardından, video oyunlarındaki cinsiyetlendirilmiş ve ırksallaştırılmış temsillerle ilgili bulguları incelenmiştir; bunlar arasında beyaz/Batılı kodlu kadın karakterlerin yaygınlığı, kültürel klişeleştirme ve cinselleştirme ile özerklik arasındaki gerilim yer alıyor. İddiaları türe özgü tasarım gerçeklerine dayandırmak için özellikle dövüş oyunlarına yönelik çalışmalardan (özellikle Street Fighter V analizlerinden) yararlanılmıştır. Son olarak, görsel işaret teorisi ve ampirik kalıplara dayalı olarak uygulayıcılar ve araştırmacılar için tasarım kılavuzu çıkarımları sunulmuş ve kadın dövüşçülerin görsel tasarımında etnik köken ve milliyeti vurgulayan gelecekteki araştırmalar için yollar çizilmiştir.

2. Kadın Dövüşçülerde Etnik Köken ve Milliyet İçin Görsel İletişim Tasarımı Çerçevesi

Görsel iletişim tasarımı, görüntüleri kültürel uygulamalar tarafından üretilen ve izleyiciler tarafından kültürel olarak öğrenilen kodlar aracılığıyla yorumlanan işaret sistemleri olarak ele alır. VCD'de merkezi bir araç, kompozisyon, renk, bakış, çerçeveleme ve diğer görsel kaynakların anlamı ve güç ilişkilerini nasıl kodladığını analiz eden görsel tasarım grameridir (genellikle Kress ve van Leeuwen ile ilişkilendirilir) (Terres vd., 2021). Kadın dövüşçülerde etnik köken ve milliyeti analiz ederken, bir VCD çerçevesi şu soruları sorar:

- Karakter silüetleri, kostümler ve renk şemaları etnik kökeni veya ulusal aidiyeti nasıl işaret eder? Bu sinyaller kültürel stereotipler ve özcü kalıplarla uyumlu mu yoksa bunlara karşı mı sunulur?
- Hareket kalıpları, duruşlar ve eylem zamanlamaları kültürel temsili veya nesneleştirmeyi nasıl iletir?
- Metinsel ve sözlü ipuçları (oyun içi afişler, diyalog, seslendirme) kimlik kategorilerini oluşturmak veya sorgulamak için görsel işaretlerle nasıl etkileşime girer?
- Hayali kültürleri iletmek için hangi tasarım uygulamaları (kostüm tipolojileri, zırh motifleri, sembolik ikonografi, geleneksel desenler) kullanılır ve bunlar ne ölçüde egzotikleştirmeye veya otantik temsile dayanabilir?

• Kadın karakterlerin tasarımı nasıl Dövüşçüler, etnik köken ve cinsiyetin daha geniş medya temsilleriyle etkileşim halindedir (örneğin, kadın karakterler oyunlardaki güçlü kadın kahramanların “Lara Fenomeni”ne nasıl uyum sağlıyor veya bazı oyun bağlamlarında nasıl aşırı cinselleştiriliyorlar?) Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Jansz & Martis, 2007; Downs & Smith, 2009; Miller & Summers, 2007)

Görsel tasarım grameri merceği, oyun görsellerindeki işaretlerin anlamlarını yorumlayan göstergebilimsel analizle tamamlanır. Örneğin, karakter tasarımı ve görsel temsil, eylemlilik ve güçlendirmeyi iletebilir ve kostüm, renk ve ortamın kimlik ve güç dinamiklerini nasıl çerçevelediğini gösterebilir (Terres vd., 2021). Psikolojik araştırmalar, 20. yüzyılda kullanılan görsel öğelerin oyuncuların oyun deneyimi üzerindeki etkisini daha derinlemesine anlamaya başlamıştır. Canlı renkler, dikkat çekici desenler ve dinamik görseller, oyuncuların duygusal tepkilerini tetiklemektedir (Özkarakaş, 2024). Game of Thrones’taki Daenerys Targaryen gibi dövüşçü olmayan oyun karakterlerine yapılan atıflar doğrudan uygulanabilir olmasa da göstergebilimsel duyarlılıklar dövüşçü oyun karakterlerinin analizlerine bilgi sağlayabilir: tasarım unsurları gibi Saç, zırh kaplaması ve renkler, savaş tasarımında kültürel aidiyeti ve statüyü işaret edebilir. Oyunlarda ve ilgili medyada, görsel işaretler, izleyicinin bir karakterin etnik kökenini veya milliyetini oluşturmaya katkıda bulunur; bu katkı genellikle hem ikonik (örneğin, uluslarla ilişkilendirilen renk paletleri, bayrak motifleri, törensel kıyafet ipuçları) hem de incelikli düzeylerde (silüet dili, duruş ve hareket gelenekleri) gerçekleşir (Terres vd., 2021; Maiorani & Hawreliak, 2024; Stang, 2019) (Görsel 2).



Görsel 2: Dövüş oyunlarında uluslarla ilişkilendirilen ikonik ipuçlarıyla hazırlanmış kostüm örneği, *Street Fighter V*, Menat kostüm alternatifleri, <https://www.streetfighter.com/5/en-us/characters/menat/index.html>, Erişim: 16.09.2025

Bu çerçeve aynı zamanda, oyuncuların cinsiyet ve ırk hakkındaki örtük teorilerini şekillendiren sistematik kalıpları (örneğin, video oyunlarında erkek ve beyaz karakterlerin aşırı temsili ve belirli azınlık gruplarının yetersiz temsili) gösteren çalışmalardan yararlanarak, temsile yönelik eleştirel bir duruşa davet eder (Williams vd., 2009; Downs & Smith, 2009; Miller & Summers, 2007; Yang vd.). 2020. Dolayısıyla, dövüş oyunlarında kadın dövüşçülerin etnik köken ve milliyet temsiline ilişkin bir VCD analizi iki yönü içerir: (a) etnik köken/milliyeti işaret eden işaretleri tanımlamak ve (b) işaret sistemlerini klişeler, dışlamalar veya daha ilerici temsiller açısından sorgulamak. Literatür, medya genelinde temsilin yalnızca demografik çeşitliliğin bir yansıması olmadığını, aynı zamanda ortamın tasarım kısıtlamaları ve izleyici beklentileri dahilinde kültürel anlamın müzakere edilmiş bir üretimi olduğunu tutarlı bir şekilde göstermektedir (Williams vd., 2009; Miller & Summers, 2007; İbrahim vd., 2025; Stang, 2019). Uygulamada bu, dövüş oyunu tasarım kararlarının -karakter kadroları, kostüm estetiği, dil ve ses, dövüş animasyonları ve oyun içi hikaye metinleri- oyuncuların kadın dövüşçülerde etnik köken ve milliyeti hem olumlu hem de olumsuz olarak nasıl “okuduklarını” şekillendirmek için birlikte çalıştığı anlamına gelmektedir.

2.1. Video Oyunlarında Etnik Köken, Milliyet ve Kadın Temsili Üzerine Daha Geniş Kapsamlı Kanıtlar

Oyun temsili araştırmalarından elde edilen bütünsel bir tablo, kadın karakterlerin ırk/etnik köken ve milliyet açısından nasıl tasvir edildiğini ve algılandığını şekillendiren kalıcı eğilimleri göstermektedir. Karşılaştırmalı içerik analizleri, erkek ve beyaz karakterlerin sistematik olarak aşırı temsil edildiğini, kadın ve beyaz olmayan karakterlerin ise karakter listelerinde ve anlatı öneminde sıklıkla yetersiz temsil edildiğini veya marjinalleştirildiğini göstermektedir (Williams vd., 2009). Bu asimetri modeli, oyun bağlamlarında kimlik modelleri, bilişsel şemalar ve yetiştirme etkileri açısından sonuçlar doğurmaktadır (Williams vd., 2009, Yang vd., 2020). Ayrıca, kadın karakterler mevcut olduğunda, tasvirleri genellikle cinselleştirme, nesneleştirme veya klişeleşmiş kalıplarla iç içe geçmiştir, ancak güçlendirici tasvirlerin dikkate değer karşı örnekleri de vardır (Downs & Smith, 2009, Behm-Morawitz & Mastro, 2009, Jansz & Martis, 2007, Miller & Summers, 2007).

Video oyunlarındaki temsil kalıpları, oyuncuyu etkileyen daha geniş medya trendlerini yansıtmaktadır. Yorumlama. Williams ve diğerlerinin sanal sayımı, erkek, beyaz ve yetişkin figürlerin sistematik olarak aşırı temsil edildiğini, kadınların, ırksallaştırılmış grupların (örneğin, Hispanikler, Yerli Amerikalılar) (Görsel 3) ve genç veya yaşlı yaş gruplarının ise yetersiz temsil edildiğini gösteren bir temel sunmaktadır. Bu medya genelindeki örüntü, televizyon

ve ilgili medya çalışmalarıyla yankı bulmakta ve özellikle dövüş oyunları için uyarıcı bir bağlam oluşturmaktadır (Williams ve diğerleri, 2009). Bu çalışma, oyuncuların dövüş oyunlarında etnik köken ve milliyetin stilize edilmiş temsilleriyle rutin olarak karşılaştıklarında önemli kalan kimlik oluşumu ve bilişsel şemaların rolünü vurgulamaktadır (Williams ve diğerleri, 2009).



Görsel 3: Dövüş oyunlarında Hispanik karakter tasarımı örneği, SF Lily (Meksika), <https://www.streetfighter.com/6/character/lily>, Erişim: 06.10.2025

Dövüş oyunu alt türünde, cinsiyetlendirilmiş temsil, eylemliliği karmaşıklaştıran şekillerde cinselleştirme ile kesişmektedir. Downs ve Smith, aşırı cinselleştirilmiş karakter tasvirleri kültürünü belgeleyerek, sürekli maruz kalmanın sembolik cinsiyetlendirilmiş olayların tekrar tekrar canlandırılmasını teşvik edebileceğini ve oyuncular arasında cinsiyet şemalarını güçlendirebileceğini belirtmektedir (Downs & Smith, 2009). Behm-Morawitz ve Mastro, cinselleştirilmiş kadın karakterlere maruz kalmanın cinsiyet kalıpları ve kadın öz kavramı üzerindeki kısa vadeli etkilerini gösteren deneysel kanıtlarla bu argümanı genişleterek, dövüş oyunlarının iktidardaki veya cinselleştirilmiş rollerdeki kadınlar hakkındaki tutumları şekillendirme potansiyelinin altını çizmektedir (Behm-Morawitz & Mastro, 2009). Dövüş oyunları alanında, bu dinamikler, kadın dövüşçülerin öncelikle dövüş etkinliği mi yoksa görsel gösteri mi için değerlendirildiği ve görünümünün otantik etnokültürel kimliklerle uyumlu olup olmadığı veya onları yüzeysel kalıplara indirgediği konusunda tartışmaları arttırmaktadır (Downs & Smith, 2009; Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Miller & Summers, 2007).

Karşıt eğilimler, eylemlilik ve karmaşıklığın dikkat çekici örneklerini vurgulamaktadır. Jansz ve Martis, video oyunlarında öne çıkan bir kadın kahramanın güç ve eylemliliği somutlaştırdığı “Lara Fenomeni”ni analiz ederek, kadın kahramanların Oyun kültürlerinde yankı uyandıran ve beğenilen tasarımlar, Jansz & Martis (2007) tarafından belirtildiği gibi, klişelerden uzak duran önemli anlatılarla tasarlandığında kültürel olarak yankı bulmatadır. Miller

ve Summers da benzer şekilde, oyun dergilerindeki kadın karakterlerin rolleri, görünüşleri ve kıyafetlerinin klişeleri nasıl yansıttığını ve potansiyel olarak nasıl sorguladığını inceleyerek, görsel sunum ile kadın dövüşçülerin kamuoyu algısı arasındaki etkileşimi göstermektedir (Miller & Summers, 2007). Dövüş oyunu bağlamlarında, bu tür kalıplar, klişeler devam ederken, tasarımcıların bilinçli bir şekilde güçlendirmeyi ve kültürel özgünlüğü vurgulamaları için fırsatlar olduğunu göstermektedir (Jansz & Martis, 2007; Miller & Summers, 2007).

Hareket, kostüm, renk ve anlamlandırmayı kapsayan görsel ve semiotik boyutlara odaklanan analitik yaklaşımlar, dövüş oyunlarında etnik kökeni ve ulusal kimliği sorgulamak için kritik araçlar olarak hizmet eder. Droumeva'nın klasik arcade dövüş oyunlarındaki cinsiyet ve savaş çılgınlıkları üzerine yaptığı inceleme, işitsel ipuçlarının dövüş bağlamlarında cinsiyetlendirilmiş anlamlara nasıl katkıda bulunduğunu vurgulamaktadır. Semiyotik analizlerde belirtilen görsel sinyalleri tamamlayıcı nitelikte (Droumeva, 2019). Maiorani ve Hawreliak, *Street Fighter V*'te cinsiyetlendirilmiş stereotipleri ifade etmek için hareketin nasıl koreografiye edildiğine odaklanan, video oyun analizi için kinesiyotik bir yöntem önermektedir. Bu oyun, etnik köken ve milliyeti fiziksel ifadelerle gösteren, çeşitli kadın karakterlere sahip önemli bir dövüş oyunudur (Maiorani & Hawreliak, 2024). Toksanbayeva'nın yakın tarihli çalışması, dövüş türlerinde karakter anlatı gelişiminde görsel tasarımın rolünün altını çizerek, görsel ipuçlarının karakter algısını ve hikayeyi nasıl yönlendirdiğini -etnik kökeni aktarmada metinsel bilginin önemli bir tamamlayıcısı- vurgulamaktadır (Toksanbayeva, 2024).

Daha geniş medya literatürü, otantik görünebilecek ancak basitleştirilmiş kalıplar olarak işlev gören işaretler aracılığıyla kültürel kimliği özcüleştirmeye karşı da uyarıda bulunmaktadır. Siyasi ve kültürel temsili inceleyen görselleştirme çalışmaları—örneğin grafik tasarımda ulusal kimlik analizleri veya kültürel mesajlaşma—etnik ipuçlarının nasıl anlamlı çağrışımlar uyandırdığını ve aynı zamanda indirgeyici olabileceğini göstermektedir. Kostüm desenleri ve geleneksel motifler aracılığıyla ulusal kimliği analiz eden araştırmalar, tasarım seçimlerinin salt estetiğin ötesine geçen kültürel ve siyasi etkileri nasıl yansıttığını göstermektedir (Haifan vd., 2023), Safronova, 2025; Assaiqeli, 2021). Bazı bulgular oyuna özgü olmasa da oyun geliştiricilerinin kadın dövüşçülerde etnik kökeni ve milliyeti görsel olarak temsil ederken dikkate almaları gereken hususları bilgilendirmektedir.

Çağdaş medya üretiminde meşru bir hedef olarak kapsayıcı ve çeşitli tasarıma giderek daha fazla önem verilmektedir. Oyun tasarımına ilişkin sistematik incelemeler, karakter temsiliinde kalıcı cinsiyet önyargılarını ortaya koyarak, ırk, giyim ve anlatılardaki aktif rollerle ilgili daha eşitlikçi ve kültürel olarak

bilinçli tasvirlerle duyulan ihtiyacı göstermektedir (İbrahim vd., 2025). Medya tasarımında çeşitlilik ve kapsayıcılığı ele alan literatür (çoğunlukla oyun alanı dışında olsa da), düşünceli tasarım seçimlerinin klişeleri güçlendirebileceği veya bozabileceği argümanını desteklemektedir. Bu çalışmalar, tasarımcının kültürel olarak bilgilendirilmiş, etik açıdan incelikli ve oyuncu deneyiminin ayrılmaz bir parçası olan temsilleri uygulama sorumluluğunu ortaya koymaktadır (Shindel, 2023), İbrahim vd., 2025.

2.2. Etnik/Ulusal Anlamlandırmanın Odak Noktası Olarak Dövüş Oyunları

Dövüş oyunları, etnik köken ve milliyetin bir karakterin görsel gramerinin ve kendine özgü hareketlerinin ayrılmaz bir parçası olabileceği kendine has bir tasarım alanına sahiptir. Street Fighter V—tartışmasız olarak dövüş oyunlarının görsel analizine dair en önemli çağdaş örneklerden biri—başlık, nakış, dövme, amblem, kültürel kostümler ve kinetik dövüş stilleri de dahil olmak üzere tasarım seçimleri aracılığıyla etnik köken ve milliyetin nasıl gösterildiğini incelemek için bir odak noktası görevi görür. Street Fighter V'nin kinezyotik analizi, jestlerin ve hareketlerin oyuncuların oyun sırasında neredeyse anında yorumladığı cinsiyetlendirilmiş ve kültürel anlamları nasıl iletildiğini ortaya koymaktadır (Maiorani & Hawreliak, 2024). Aynı analiz, eklem eklemlemesi, tempo ve mekansal desenler gibi hareket unsurlarının nötr olmadığını, aksine güç ve aidiyet hakkında cinsiyetlendirilmiş ve kültürel olarak bağlandırmış mesajlar taşıdığını göstermektedir (Maiorani & Hawreliak, 2024). Hareket tabanlı bu tür işaretler, kostüm ve ikonografiyle birlikte, oyuncular tarafından hızla tanınabilecek formatlarda etnik kökeni veya milliyeti iletmek için işlev görür.

Aynı zamanda, kadın dövüşçülerin bedenlerinin, kostümlerinin ve davranışlarının görsel kurgusu, güçlendirmeyi nesneleştirmeyeyle birleştiren anlamlandırma kalıplarına sıklıkla katılmaktadır. Literatür, kadın oyun karakterlerinde özerklik ve cinselleştirme arasında bir gerilim olduğunu göstermektedir. Downs ve Smith'in aşırı cinselleştirme analizi, karakter içeriğinin genellikle kadın figürlerini karmaşık öznelere yerine cinselleştirilmiş nesneler olarak konumlandığını ortaya koymaktadır; bu durum, genç erkek oyuncu demografisi etrafındaki medya tartışmalarıyla da pekiştirilmektedir (Downs & Smith, 2009). Behm-Morawitz ve Mastro, cinselleştirilmiş karakterlere maruz kalmanın cinsiyet stereotiplerini etkilediği fikrine ampirik destek sağlamaktadır; deneysel bulguları, cinselleştirilmiş kadın karakterlere maruz kaldıktan sonra cinsiyet rollerine yönelik tutumlarda kısa vadeli değişimler olduğunu göstermekte ve zararlı stereotipleri en aza indirmek için etnokültürel sinyalleme nasıl çerçevelenmesi gerektiği konusunda çıkarımlar sunmaktadır.

(Behm-Morawitz & Mastro, 2009). Hareket, kostüm ve cinselleştirilmiş imgelerin birleşimi, tasarımcıların özcülükten kaçınmak ve kültürel olarak bilgilendirilmiş tasvirleri teşvik etmek için dikkatlice yönlendirmesi gereken dövüş oyunlarında çok yönlü bir görsel dil yaratır.

Ancak, dövüş oyunlarında etnik köken ve milliyet etrafında daha sofistike işaretler sergileyen özelemler de vardır. Oyun kültüründe önemli bir referans noktası olan Lara Fenomeni, zengin anlatılar, teknik nüanslar ve estetik detaylarla tasarlandığında kadın karakterlerin kültürel sınırları aşan otoriter figürler olarak hizmet edebileceğini öne sürmektedir (Jansz & Martis, 2007). Bu fenomen, otoritenin kısmen, oyunculara salt görsel gösterinin ötesinde yetkinlik, özerklik ve kültürel özgünlük duygusu kazandıran tasarım seçimlerine bağlı olduğunu göstermektedir. Miller ve Summers, dergiler veya tanıtım materyalleri gibi değerlendirme bağlamlarında sunulduğunda kadın karakterlerin rolleri ve kıyafetlerinin, karakterin giyim tarzı, fiziksel sunumu ve davranışları etrafındaki çerçeveye bağlı olarak cinsiyet, ırk ve kültürel kimliğe dair çeşitlendirilmiş yorumları nasıl besleyebileceğini göstermek için bir analiz merceği sunmaktadır (Miller & Summers, 2007). Dövüş oyunları bağlamında, bu gözlemler, kadın dövüşçülerin kıyafetleri ve dövüş stilleri aracılığıyla etnik sinyallemelemlerinin ya basitleştirmeleri pekiştirebileceğini ya da kültürel olarak konumlandırılmış dövüş geleneklerini vurgulayabileceğini göstermektedir.

2.3. Kadın Dövüşçülerde Etnik Köken/Milliyet Göstergeleri Olarak Görsel İşaret Sistemleri ve Kostümler

Kostüm tasarımı ve görünür kültürel işaretler, dövüş oyunlarında etnik köken ve milliyetin belirtilmesinde en etkili araçlar arasındadır. Dövüş oyunu tasarımında, kostüm unsurları, geleneksel kıyafetlere, bölgesel zırh motiflerine veya stilize edilmiş ulusal kıyafetlere dayalı olsun, köken sinyalleri olarak hizmet ederken aynı zamanda pratik dövüş mekaniklerini (zırh hususları, hareket aralığı ve jestsel söz dağarcığı) de karşılar (Görsel 4). Oyun dışındaki kostüm ve kimlik üzerine yapılan araştırmalar (örneğin geleneksel kostüm kalıplarını ve etnik kimliği inceleyen çalışmalar), tasarımcıların kültürel motifleri karakter topluluklarına nasıl entegre ettiklerini analiz etmek için ilgili teorik çerçeveler sunmaktadır. Haifan vd., geleneksel kostüm tasarımlarının etnik kimliği nasıl iletebileceğini ve tasarımcıların bunu karakter kıyafetlerinde “etnik özgünlük” uyandırmak veya bir oyunun kültürel ortamını gösteren marka stratejilerini desteklemek için nasıl benimseyebileceğini göstermektedir (Haifan vd., 2023). Bu içgörü, etnik kökeni egzotizme indirgemek yerine kültürel olarak tutarlı ve saygılı bir şekilde temsil etmeyi amaçlayan dövüş oyunu geliştiricileri için değerlidir (Haifan vd., 2023).



Görsel 4: Dövüş oyunlarında geleneksel kostüm/aksesuarın pratik dövüş mekanizği bağlamında kullanılması; yelpazenin silah olarak kullanılması örneği, <https://www.streetfighter.com/6/character/mai/outfit>, Erişim: 06.10.2025

Daha ileri çalışmalar, kostüm grafikleri ve sembolizminin salt dekorasyonun ötesinde siyasi ve kültürel öneme sahip olduğunu göstermektedir. Örneğin, grafik tasarımda ulusal kimlik sembolizmi üzerine yapılan araştırmalar, renklerin, amblemlerin ve hanedanlık sembollerinin nasıl aidiyet veya bağlılığın güçlü göstergeleri haline gelebileceğini ortaya koymaktadır. Oyun tasarımında, bu tür görsel ipuçları, potansiyel stereotipler veya sembolik temsil konusunda farkındalık olması koşuluyla, kadın dövüşçüler için milliyet veya etnik bağlılığı işaret etmek üzere yeniden kullanılabilir (Safronova, 2025; Assaiqeli, 2021), Shindel, (2023). Örneğin Street Fighter V’te, bir karakterin kültürel geçmişinden türetilen unsurlar (yazı motifleri, renk şemaları veya nakışlar gibi), belirli bir kültürle ilişkili kimlik sinyallerini güçlendirebilirken, karakterlerin bireyselliği ve anlatı bütünlüğüyle dengelenmediği takdirde aşırı genelleme veya indirgeyici “kültür manzarası” kalıplarına yol açma riskini de taşır (Maiorani & Hawreliak, 2024).

Dövüş oyunlarındaki kostüm ve bedensel işaretler, daha geniş cinselleştirme sorunlarıyla da kesişmektedir. Kadın dövüş oyunu karakterleri üzerine yapılan literatür, kıyafet ve fiziksel sunumun, bedeni cinselleştiren veya belirli erotikleştirilmiş estetiği vurgulayan görsel bir rejime nasıl uyum sağlayabileceğini sıklıkla vurgulamaktadır. Miller ve Summers tarafından yapılan içerik analizi, karakter kıyafetlerinin, “yetenek” veya “niyet” pahasına “görünüm” ile ilgili izleyici beklentilerini güçlendirecek şekilde cinsiyet ve ırk nasıl kodlayabileceğini göstermektedir (Miller & Summers, 2007). Downs ve Smith’in yanı sıra Behm-Morawitz ve Mastro, karakterlerin dövüşçü olarak yetkinlik gösterdiği ortamlarda bile cinselleştirilmiş temsillerin izleyicilerin cinsiyet şemalarını etkileyebileceğini savundular (Downs & Smith, 2009,

Behm-Morawitz & Mastro, 2009;). Bu bulgular, kültürel olarak özgün kostümlerin etnik kökeni veya milliyeti ifade etme potansiyelini, onları yüzeysel sembollere indirgeme riskiyle karşılaştırıyor.

Tasarım açısından önemli bir çıkarım, görsel tasarımcıların, karakterin eylemliliğinin vurgulanmasını sağlarken, etnik kökeni veya milliyeti belirtmek için kültürel olarak bilgilendirilmiş kostüm tasarımıyla yararlanabileceğidir. Ergonomik zorluk, bir karakterin dövüş stili, hareket kalıpları ve kostüm dili arasında tutarlılık sağlamaktır. Street Fighter V’te hareketin incelenmesinde kinezyotik bir yaklaşımın kullanılması (koreografi cinsiyet normlarını ve kültürel referansları ifade eder), tutarlı bir işaret sisteminin, kopuk veya klişeleşmiş bir temsil yerine, yorumlanabilir ve saygılı bir temsili nasıl teşvik edebileceğini göstermektedir (Maiorani & Hawreliak, 2024). Hareket, kostüm ve oyun içi hikaye etkili bir şekilde uyum sağladığında, oyuncuların karakteri yalnızca kavramsal bir sembol (örneğin, hızlı bir klişe) olarak değil, kültürel olarak konumlandırılmış olarak algılama olasılığı daha yüksektir. Karakter tasarımına yönelik bu bütüncü yaklaşım, oyun geliştirmede daha incelikli ve kapsayıcı temsiller için yapılan daha geniş çağrılarla örtüşmektedir (İbrahim vd., 2025).

2.4. Kadın Dövüşçülerde Eylemlilik, Aşırı Cinselleştirme ve Etnisite

Kadın dövüşçülerde etnik köken ve milliyetin temsilde temel bir gerilim, kültürel özgünlük ve eylemliliğin cinselleştirme kaygılarıyla nasıl dengeleneceğiyle ilgilidir. Literatür, bir temsil yelpazesine işaret etmektedir: bazı kadın dövüşçüler, anlatıları ve oyun mekaniğini ilerletebilen, inandırıcı ve kültürel olarak temellendirilmiş kahramanlar olarak kabul edilirken; diğerleri, etno-kültürel kimliği görsel mecazlara veya gösteri olarak tüketilen “egzotik işaretlere” indirgeme riskini taşıyan cinselleştirilmiş bir anlamlandırma merceğinden yorumlanmaktadır (Downs & Smith, 2009, Behm-Morawitz & Mastro, 2009, Jansz & Martis, 2007). Lara Fenomeni (Görsel 5), cinselleştirilmiş arketipe karşı bir karşıt nokta görevi görerek, kadın karakterlerin hem fiziksel olarak güçlü hem de anlatsal olarak güçlendirilmiş olabileceğini göstermekte ve kadın dövüşçülerin klişeleşmiş kalıpların ötesinde kültürel yankı kazanmaları için bir yol haritası sunmaktadır (Jansz & Martis, 2007). Hassasiyet, zamanlama ve stratejiyi ödüllendiren dövüş oyunlarında, özerklik sadece metinsel bir iddia değil, aynı zamanda bir karakterin tasarımının algılanabilir bir özelliğidir: animasyon kalitesi, girdi yanıtı ve dövüş taleplerini karşılama güvenilirliği, algılanan özerkliğe katkıda bulunur. Dövüş oyunu tasarım literatürü, kadın dövüşçüler yetkin ve bağımsız savaşçılar olarak tasvir edildiğinde -tutarlı işaret sistemleri ve ilgi çekici mekanikler aracılığıyla- etnik kökenlerinin veya milliyetlerinin, yüzeysel bir ipucu olmaktan ziyade anlamlı ancak indirgeyici

olmayan bir nitelik olarak hizmet edebileceğini öne sürmektedir (Maiorani & Hawreliak, 2024, Downs & Smith, 2009, Behm-Morawitz & Mastro, 2009).



Görsel 5: *Rise of the Tomb Raider* (2015), *Lara Croft* kostümleri, <https://www.kisa.link/jOJIL>, Erişim: 02.10.2025

Aşırı cinselleştirme, özellikle tasarımcıların tanıdık egzotik motiflere başvurabileceği farklı kültürel bağlamlardan gelen karakterler için dövüş oyunlarında bir risk olmaya devam etmektedir. Deneyisel ve içerik analizi literatürü, cinselleştirilmiş tasvirlerle maruz kalmanın izleyiciler ve oyuncular arasında cinsiyet stereotiplerini etkileyebileceğini, potansiyel olarak kadınların öz benlik kavramına ve kadınların oyun içindeki ve dışındaki rollerine ilişkin algılarına zarar verebileceğini yansıtmaktadır (Downs & Smith, 2009, Behm-Morawitz & Mastro, 2009). Sonuç olarak, sansasyonel motiflere dayanmadan kültürel sinyaller ileten kostümleri özenle tasarlarlarken, dövüş becerisine ve karakter derinliğine öncelik veren tasarım stratejileri etik olarak tercih edilir ve olumlu oyuncu deneyimlerini teşvik etme olasılığı yüksektir (İbrahim vd., 2025, Miller & Summers, 2007, Maiorani & Hawreliak, 2024).

Tasarım için kritik bir çıkarım, etnik kökeni ve milliyeti anlatısal ve işlevsel güvenilirlik gerektiren göstergeler olarak ele almaktır. Kadın dövüşçüler, hareket stilleri, karakter yetenekleri ve çevresel anlatılar bir araya gelerek birleşik bir kimliği teşvik edecek şekilde hem kültürel farklılığı hem de dövüş etkinliğini örneklemelidir. Pratik olarak bu, geliştirme süreçlerinin kültürlerarası duyarlılık değerlendirmelerini, işaret kodlamasının doğrulanmasını ve belirli bir etnik kökenin veya milliyetin nasıl yorumlandığını ve klişeleri sürdürüp sürdürmediğini veya daha incelikli, saygılı bir tasviri teşvik edip etmediğini belirlemek için oyuncu testlerini içermesi gerektiğini göstermektedir. Oyun karakteri tasarımındaki cinsiyet önyargılarına ilişkin sistematik incelemeler, işaret unsurlarının (ergonomi, renk, giysiler ve anlatı bağlamı) üretici ve oyuncu algılarını nasıl etkilediğine dikkat edilmesini savunarak, gelecekteki dövüş oyunu geliştirmesinde daha çeşitlikçi tasarım uygulamalarını teşvik etmektedir (İbrahim vd., 2025).

2.5. İşaret Oluşturma Mekanizmaları: Etnik/Ulusal Anlamlandırma Hareket, Ses ve Hikaye

Hareket işaretleri—bir karakterin dövüşte nasıl hareket ettiği, jest yaptığı ve kendini nasıl konumlandığı—dövüş oyunlarında güçlü bir etnik ve kültürel sinyalleme biçimidir. Maiorani ve Hawreliak'ın kinezyotik yöntemi, Street Fighter V'te kültürel anlamlar için bir kanal olarak hareketi vurgulayarak, belirli jest kalıplarının ve motor zamanlamalarının bir karakterin repertuarında cinsiyete dayalı stereotipleri ve kültürel referansları nasıl kodlayabileceğini ortaya koymaktadır (Maiorani & Hawreliak, 2024). Bu yaklaşım, görsel tasarım grameriyle uyumludur ve hareketi, oyun bağlamında cinsiyeti, kültürü ve statüyü gösteren bir işaret olarak yorumlar. Tasarımcılar için bunun anlamı, hareket kalıplarının, etnik kimlikleri basit hareket klişelerine indirgeme veya özcüleştirme riskinden kaçınarak, karakterin kültürel ve anlatısal geçmişiyle otantik ve anlaşılır bir şekilde yankı bulması gerektiğidir (Görsel 6). Dikkatli hareket tasarımı olmadan, oyuncular etnik özgünlüğü ortadan kaldıran ve karakterleri bireysellik yerine yalnızca fiziksel özelliklerin somutlaşmış hallerine dönüştüren genel hareketlere yönelebilirler.



Görsel 6: Dövüş hareketi ve etnik kimlik bağlantısı örneği, Street Fighter V, Kolin karakteri, buz bıçak saldırısı, Rsuya, <https://capcom.fandom.com/wiki/Kolin>, Erişim: 21.09.2025

Ses ve işitsel ipuçları da etnik ve ulusal anlamlandırmada rol oynar. Droumeva'nın klasik arcade dövüş oyunlarındaki cinsiyet ve savaş çığlıkları üzerine yaptığı çalışma, ses tasarımının görsel cinsiyet kodlarıyla nasıl iş birliği yaparak dövüş beklentilerini şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. İşitsel unsurlar, kadın dövüşçüleri cinselleştirilmiş cesaret yerine beceri ve kararlılığı ileten vokal özellikler ve savaş çığlıklarıyla öne çıkararak klişeleri güçlendirebilir veya sorgulayabilir (Droumeva, 2019). Ses, işaret kodlu kıyafet ve hareketin etkileşimi, etnik kökenin yalnızca görsel tasarıma dayanmak yerine birden fazla yöntemle iletildiği daha zengin bir işaret sistemine katkıda bulunur. Bu çok yönlü işaret oluşturma, etnik ve ulusal kimliklerin incelikli ve doğru bir şekilde tasvir edilmesini sağlamak ve indirgeyici kalıplardan kaçınmak için dövüş oyunu geliştirmede tutarlı tasarım stratejilerinin gerekliliğini vurgulamaktadır (Droumeva, 2019; Maiorani & Hawreliak, 2024).

Anlatı içeriği ve gelenekler—görsel işaretleri tamamlayan metinsel unsurlar—benzer şekilde etnik ve ulusal anlamlandırmayı şekillendirir. Toksanbayeva, oyuncuların kültürlerarası öykülerde yer alan karakterlerle etkileşim kurarken, anlatı yönünü ve karakter ilişkisini yönlendirmede görsel tasarımın önemini vurgulamaktadır (Toksanbayeva, 2024). Dahası, oyunlardaki metinsel çerçeveler—karakter biyografileri, geçmiş öyküleri ve dünya inşası gibi—kimliğin çelişkili yorumlarından kaçınmak için görsel işaret sistemleriyle

uyumlu olmalıdır. Görsel işaretler (renk, kostüm, duruş, hareket) ve metinsel unsurlar (biyografiler, seslendirmeler, efsaneler) arasında uyum sağlamak, kadın dövüşçüler için inandırıcı kültürel temsiller oluşturmak açısından hayati öneme sahiptir (Maiorani & Hawreliak, 2024, Toksanbayeva, 2024, İbrahim vd., 2025).

2.6. Dövüş Oyunlarından Örnek Olaylar ve Açıklayıcı Kalıplar

Street Fighter V, görsel sistemleri aracılığıyla etnik köken ve milliyetin anlamını incelemek için açıklayıcı bir bağlam sunmaktadır. Oyun, her biri farklı kültürel geçmişleri ve dövüş felsefelerini kendine özgü kostümler, renk şemaları ve hareket stilleriyle birleştiren çeşitli kadın dövüşçülerden oluşan bir kadroya sahiptir. Kinesemiotik analitik bir yaklaşım, her karakterin saldırı sekanslarının koreografisini, kostüm unsurlarının (örneğin, kültürel olarak çağrışım yapan motifler ve nakışlar) etkilerini ve ulusal veya kültürel çağrışımlarla uyumlu renk kodlamasını ve bu unsurların oyunun hikayesi içinde nasıl bağlamlandırıldığını inceleyecektir. Her dövüşçünün tasarımı, oyuncuların kültürel kökenlerle özdeşleşmesine ve dövüş stillerini yorumlamasına katkıda bulunarak, karakterlerin algılanan özgünlüğünü ve eylemliliğini etkiler (Maiorani & Hawreliak, 2024). Buna ek olarak, Downs ve Smith'in yanı sıra Behm-Morawitz ve Mastro'nun çalışmaları, bu tasarımların cinsiyet normlarını ve benlik kavramını nasıl etkileyebileceğine dair ampirik bilgiler sunarak tasarımcılara işaret seçimlerinin davranışsal sonuçlarını hatırlatıyor (Downs & Smith, 2009, Behm-Morawitz & Mastro, 2009).

Farklı bir oyun türünden olsa da Lara Croft'un kültürel kabulü, dövüş oyunlarındaki kadın kahramanların temsiline tarihsel bir karşıtlık oluşturuyor: Lara Fenomeni, kadın kahramanların oyun evrenlerinde önemli bir otoriteyi somutlaştırabileceğini ve potansiyel olarak kısıtlı işaret kalıplarının ötesinde genişletilmiş bir kültürel kimliği doğrulayabileceğini gösteriyor (Jansz & Martis, 2007). Doğrudan bir dövüş oyunu olmasa da bu olgu, düşünceli tasarımın (anlatı derinliği, yetkinliğe dayalı estetik ve eylemlilik) oyuncular arasında daha geniş bir kabul ve özdeşleşmeye nasıl dönüşebileceğini ve dövüş oyunlarını kadın dövüşçüler için benzer kültürel katılım ve eylemlilik seviyelerini hedeflemeye nasıl yönlendirebileceğini örneklemektedir.

Kostüm ve etnik köken üzerine yapılan araştırmalar, etnik kökeni ifade etmede işaret tasarımının ikili doğasını da vurgulamaktadır. Kostüm ipuçları kültürel kimlikleri etkili bir şekilde ifade edebilir, ancak titiz bir hassasiyet olmadan, klişelere veya egzotik temsillerine dönüşme riski taşırlar. Geleneksel kostüm özelliklerinin ve etnik kimlikteki rollerinin analizi -oyunlara özgü olmasa da- anlamlı kültürel motifleri karakter tasarımlarına saygılı ve sofistike

bir şekilde entegre etmeyi amaçlayan tasarımcılara rehberlik sağlamaktadır (Haifan vd., 2023). Grafik tasarımda ulusal kimlik sembolizmi ve renk seçimlerinin politikası üzerine yapılan çalışmalar, dövüş oyunu tasarımcılarının etnik ve ulusal kimlikleri yanlış temsil etmekten kaçınmak için motiflerin kültürel önemini dikkate almaları gerektiğini göstermektedir (Safronova, 2025; Assaiqeli, 2021).

Literatür, kadın dövüşçülere odaklanan tasarımcılar için uygulama odaklı müdahaleler önermektedir: karakter temsili için hareket merkezli çerçevelerin entegre edilmesi, oyun içi hikayenin görsel kimlikle uyumlu olmasının sağlanması ve geliştirme boyunca etnokültürel temsile ilişkin etik merkezli eleştirilerin benimsenmesi. Karakter tasarımındaki cinsiyet önyargılarıyla ilgili sistematik literatür incelemeleri, cinsiyet, ırk ve kültürel ipuçlarının karakter yaratma süreçlerinde nasıl etkileşimde bulunduğu dair farkındalığın artırılmasını ve oyun dünyalarında bunların kullanımını düzenleyen yönetim mekanizmalarının savunulmasını gerektirmektedir (İbrahim vd., 2025). Bu yönergelerle tasarım yapmak, özcü veya cinselleştirilmiş tasvirlerden kaçınırken, özerkliği, karmaşıklığı ve kültürel özgünlüğü teşvik edecektir.

2.7. Tasarım Çıkarımları: Etnik Bilinçli, Etkin Kadın Dövüşçülere Doğru

Sentezlenmiş analiz, dövüş oyunları üzerinde çalışan görsel tasarımcılar için uygulanabilir birkaç tasarım çıkarımını ortaya koymaktadır:

- Etnik kimliği/milliyeti yalnızca kostüm kısayollarıyla değil, anlatı derinliğiyle ilişkilendirilmelidir. Etnik kimlik, yüzeysel veya egzotikleştirilmiş sinyaller yerine tutarlı bir karakter gelişimini güçlendiren entegre bir tasarım unsurları yelpazesi (kostüm dili, dövüş stili, jestsel nüanslar ve gelenekler) aracılığıyla tasvir edilmelidir (Maiorani & Hawreliak, 2024, Toksanbayeva, 2024, Miller & Summers, 2007, İbrahim vd., 2025).

- Karakterleri nesneleştirmek yerine, kültürel olarak bilgilendirilmiş kostümleri kullanarak etkinliği artırılmalıdır. Kostümler, karakterin dövüş yeteneklerini ve hareket dinamiklerini tamamlamalı, estetik unsurların eylemin netliğini baltalamamasını veya cinselleştirilmiş izlenimleri sürdürmemesini sağlamalıdır (Miller & Summers, 2007; Downs & Smith, 2009; Behm-Morawitz & Mastro, 2009)

- Çok modlu bir işaret sistemi uygulanmalıdır: Etnik kökeni ve milliyeti iletme için hareket, ses ve görsel ipuçlarını uyumlu hale getirin. Kinesemiotik yaklaşım, hareket stillerinin ve koreografinin kültürel anlamlar taşıdığını, seslendirme ve ses motiflerinin ise bu çağrışımları güçlendirebileceğini veya

karmaşıklılaştırabileceğini göstermektedir (Maiorani & Hawreliak, 2024; Droumeva, 2019).

- Stereotipleri ve egzotikleştirmeyi izlenmelidir: İndirgeyici kültürel tasvirlerle olan bağımlılığı azaltmak için kostüm desenleri, semboller ve renk paletleri de dahil olmak üzere karakter işaretlerinin sistematik bir morfolojik analizini tasarım sürecine entegre edilmelidir (Williams vd., 2009; Ibrahim vd., 2025; Haifan vd., 2023, Stang, 2019).

- Karakter tasarımında özerkliği ve karmaşıklığı teşvik edilmelidir. Kültürel semboller içeren kadın savaşçılar yaratırken, tasarımcılar Lara Fenomeni ve kadınların güçlendirilmesine ilişkin daha geniş içgörülerle uyumlu olarak, oyun içi davranışları taktiksel derinlik ve yeterlilik gösteren, özgür iradeye sahip karakterler hedeflemelidir (Jansz & Martis, 2007; Miller & Summers, 2007; Maiorani & Hawreliak, 2024).

- Çeşitli hedef kitlelerle test yaparak sembol tutarlılığını sağlanmalıdır. Oyuncu demografisindeki kültürel değişkenlik göz önüne alındığında, çok çeşitli geçmişe sahip katılımcılarla oyun testleri yapmak, etnik köken/milliyet hakkındaki yanlış yorumlamaları ortaya çıkarmaya ve işaret sistemlerini kapsayıcı ve doğru olacak şekilde ayarlamaya yardımcı olabilir (Williams vd., 2009; Ibrahim vd., 2025;).

- Modlama yeteneklerini entegre ederken topluluk girdilerini dikkatlice değerlendirilmelidir. Stardew Valley modlama fenomeni, oyuncuların estetik eylemlilik yoluyla temsili çeşitliliği nasıl geri kazanabileceğini vurgulayarak, resmi tasarımların, saygılı ve iyi uygulanmış kalırken daha geniş kültürel perspektifleri yansıtan topluluk odaklı varyantlarla desteklenebileceğini öne sürmektedir (Cook & Semaan, 2024).

2.8. Kadın Dövüşçülerde Etnik Köken ve Milliyet Üzerine Araştırmalar İçin Metodolojik Hususlar

Dövüş oyunlarındaki kadın dövüşçülerde etnik köken ve milliyetin ampirik incelemeleri, aşağıdaki metodolojilerin birleştirilmesinden fayda sağlayabilir:

- Etnik/milliyet işaret sistemlerini haritalamak için karakter kadrolarının, kostümlerdeki göstergelerin, oyun içi diyalogların ve hikaye metnlerinin içerik analizi. Bu yaklaşım, video oyunlarındaki temsil ve anlamlandırma üzerine mevcut literatürle uyumludur ve izleyici algısı çalışmalarıyla çapraz doğrulanabilir (Williams vd., 2009; Miller & Summers, 2007; Ibrahim vd., 2025).

- Dövüş koreografisinin kültürel kimlikleri nasıl ilettiğini keşfetmek için hareket tabanlı analiz (kinemiyotik). Kinesemiyotik bir çerçeve, jest stillerinin

ve vücut dilinin kostüm sinyalleriyle nasıl bütünleştiğini ve kültürel yorumlar ürettiğini ortaya çıkarabilir (Maiorani & Hawreliak, 2024).

- Ses çalışmasının ve dövüş çığlıklarının dövüş oyunlarında cinsiyetlendirilmiş ve etnik işaretler olarak nasıl hizmet ettiğini değerlendirmek için ses-görsel analiz, görsel araştırmayı tamamlar ve kimlik sinyalleme sinin bütünsel bir yorumunu sağlayacaktır (Droumeva, 2019).

- Metinsel unsurların (biyografiler, sloganlar, oyun içi bilgiler) ve imgelerin etnik ve ulusal stereotipleri nasıl güçlendirdiğini veya sorguladığını araştırmak için eleştirel söylem analizi yapılmasını mümkün kılacaktır (Shindel', 2023).

- Dövüş oyunlarının diğer video oyunu türlerine göre belirli kalıplara daha yatkın olup olmadığını ve bölgesel pazar farklılıklarının farklı işaret uygulamalarına yol açıp açmadığını belirlemek için türler arası ve platformlar arası karşılaştırmalı analizler yapılmalıdır (Williams vd., 2009; İbrahim vd., 2025;).

- İşaret oluşturma uygulamalarının kültürel duyarlılık standartlarını karşıladığından ve özcülük veya egzotikleştirmeden kaçındığından emin olmak için etik ve temsili denetimler, daha geniş medya tasarımı literatüründen içgörüler kullanılmalıdır (Haifan vd., 2023), Safronova, 2025; Assaiqeli, 2021).

2.9. Sınırlamalar ve Gelecekteki Araştırma Alanları

Literatür, temsil konusunda güçlü kalıplar olduğunu ve ortaklıklar, geliştirici kültürleri ve bölgesel pazarlar arasında önemli farklılıklar olduğunu göstermektedir. Bazı dövüş oyunu şirketleri karakter kadrolarını çeşitlendirirken, diğerleri geleneksel yaklaşımlarını korumuştur. Gelecekteki araştırmalar şunları içermesi öngörülmektedir:

- Kadın dövüşçülerin etnik köken ve milliyet göstergelerindeki kuşak değişimleri veya imtiyaz yeniden başlatmalarıyla ilişkili değişimleri değerlendirmek için imtiyazlar genelindeki analizlerin genişletilmesi (örneğin, zaman içinde işaret sistemlerindeki değişiklikleri incelemek için önemli bir dövüş serisinin birkaç yinemesini takip edilmesi) (Williams vd., 2009; Maiorani & Hawreliak, 2024; İbrahim vd., 2025).

- Kültürel geçmişlerin, yaşı ve cinsiyetin işaret yorumlamasını nasıl şekillendirdiğini anlamak için çeşitli oyuncu demografilerinin etnik/milliyetli olarak işaretlenmiş kadın dövüşçüleri nasıl yorumladığının araştırılması (Williams vd., 2009; Yang vd., 2020; Shindel', 2023).

- Belirli etnokültürel temsillerin, oyun içinde algılanan karakter gücünü veya adaletini artırıp arttırmadığına bakılması

- Topluluk katkılarının etnik/milliyetli temsil üzerindeki etkisinin incelenebilir. Modifikasyonlara, hayran sanatına ve hayran kurgusuna adanmış topluluklar, yerleşik işaret sistemlerine meydan okuyan ve temsili resmi anlatıların ötesine genişleten alternatif kültürel yorumlar önerebilir (Cook & Semaan, 2024).

- Batı dışı dövüş oyunu bağlamları ve bölgesel başlıkları göz önünde bulundurulmalıdır. Klasik dövüş oyunlarının çoğu Batı merkezlidir; kültürlerarası çalışmalar, Batı dışı başlıklarda etnik ve ulusal işaretlerin nasıl oluşturulduğunu ve temsilin kültürel olarak nasıl farklılık gösterdiğini aydınlatılabilir (Williams vd., 2009; Haifan vd., 2023).

3. Sonuç

Görsel iletişim tasarımı perspektifinden bakıldığında, dövüş oyunlarındaki kadın dövüşçülerde etnik köken ve milliyetin temsili yalnızca estetik görünüm meselesi değildir. Bu, oyuncular tarafından otantik, saygılı veya klişeleştirilmiş olarak algılanan şekillerde kültürel kimliği iletmek için hareket, kostüm, renk, ikonografi, ses ve efsaneyi bütünleştiren tutarlı bir işaret sisteminin ürünüdür. Literatür, sürekli bir eğilimi ortaya koymaktadır: kadın dövüşçüler ve beyaz olmayan karakterler genellikle yetersiz temsil edilir veya klişeler ve cinselleştirme yoluyla tasvir edilir; Bununla birlikte, kültürel özgünlüğü yüzeysel kalıplara indirgemeden kabul eden, daha incelikli ve eyleme odaklı temsiller için fırsatlar mevcuttur (Williams vd., 2009; Downs & Smith, 2009; Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Jansz & Martis, 2007; Miller & Summers, 2007; Maiorani & Hawreliak, 2024; İbrahim vd., 2025; Stang, 2019). Tasarımcılar bilinçli olarak etnik kökeni/milliyeti anlatı zenginliği ve dövüş yeteneğiyle ilişkilendirdiğinde ve hareket, kostüm, renk ve ses gibi görsel sistemler tutarlı bir şekilde tasarlandığında, kadın dövüşçüler, dövüş ortamlarında gerçek bir eyleme sahip, kültürel olarak özgün kahramanlar olarak ortaya çıkabilirler. Öte yandan, egzotikleştirilmiş veya indirgeyici işaretlere dayanan işaret sistemleri, zararlı stereotipleri pekiştirme riskini taşır ve etnik ve ulusal anlamın oyuncu deneyimlerini geliştirme potansiyelini azaltmaktadır. Bu nedenle, görsel tasarımcılar ve araştırmacılar, kültürel karmaşıklığı onurlandıran, özerkliği artıran ve çeşitli kitleler arasında kapsayıcı, incelikli anlayışları teşvik eden karakter tasarımları geliştirme ve değerlendirme yükümlülüğü paylaşmaktadır.

Bu bağlamda, göstergebilimsel analiz, hareket ve ses işaretleri incelemeleri ve kostüm ve anlatının eleştirel değerlendirmeleriyle desteklenen bir görsel iletişim tasarım çerçevesi, dövüş oyunlarındaki kadın dövüşçülerde etnik

köken ve milliyet temsiliğini geliştirmek için değerli araçlar sağlamaktadır. Mevcut literatür, etnik köken ve milliyetin dövüş oyunlarında kritik öneme sahip olduğu iddiasını desteklemektedir; ancak, anlamları karmaşık ve çok yönlüdür. Kasıtlı tasarım ve kapsamlı analiz yoluyla, dövüş oyunları, çeşitli etnik ve ulusal kimlikleri sergileyen kadın karakterlerin derinlik, saygı ve stratejik katılım ile temsil edildiği alanlara dönüşebilir ve böylece daha zengin oyuncu deneyimlerine ve dijital sanat ve etkileşimli platformlarda anlamlı kültürel temsillere katkıda bulunabilir.

Kaynakça

- Assaiqeli, A. (2021). Palestine in visual representation: A visual semiotic analysis of the Nakba. *International Journal of Arabic-English Studies*, 21(1).
<https://doi.org/10.33806/ijaes2000.21.1.6>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61(11–12), 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Cook, S., & Semaan, B. (2024). Mod installation as reclaiming representational diversity: The role of aesthetic agency in *Stardew Valley*. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CHI PLAY), 1–33.
<https://doi.org/10.1145/3677089>
- Downs, E., & Smith, S. (2009). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles*, 62(11–12), 721–733.
<https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Droumeva, M. (2019). Audible efforts: Gender and battle cries in classic arcade fighting games. *Media and Communication*, 7(4), 186–197.
<https://doi.org/10.17645/mac.v7i4.2300>
- Haifan, S., Ramli, M., & Hajianfard, R. (2023). Fabric icons: The impact of traditional costume patterns on ethnic identity of the Sichuan Qiang community. *Global Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 11(8), 42–55.
<https://doi.org/10.37745/gjahss.2013/vol11n84255>
- İbrahim, N., Senan, N., Othman, M., Azmi, S., Erianda, A., & Gusman, T. (2025). Systematic literature review of gender bias within video games character design. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 9(4), 1627.
<https://doi.org/10.62527/joiv.9.4.3297>
- Jansz, J., & Martis, R. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56(3–4), 141–148.
<https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Maiorani, A., & Hawreliak, J. (2024). Meaning in motion: A kinesemiotic approach to videogame analysis in *Street Fighter V*. *Punctum: International Journal of Semiotics*, 10(1), 117–139.
<https://doi.org/10.18680/hss.2024.0007>
- Miller, M., & Summers, A. (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex Roles*, 57(9–10), 733–742.
<https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>

- Özkarakaş, E. (2024). İllüstrasyon: Bir Görsel İletişim Sanatı. Kutu Oyunlarında Görsel Dilin Evrimi: İllüstrasyon Tekniklerinin Tarihsel Gelişimi. 147(143-168). <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub605>
- Safronova, A. (2025). Representing the national identity of Ukraine in graphic design. *Scientific Journal of Polonia University*, 71(4), 139–147. <https://doi.org/10.23856/7116>
- Shindel', S. (2023). National identity phenomenon represented in the Volga Germans' visual communication. *Izvestiya of the Samara Science Centre of the Russian Academy of Sciences: Social, Humanitarian, Medicobiological Sciences*, 25(89), 100–110. <https://doi.org/10.37313/2413-9645-2023-25-89-100-110>
- Stang, S. (2019). The broodmother as monstrous-feminine: Abject maternity in video games. *Nordlit*, (42). <https://doi.org/10.7557/13.5014>
- Terres, M., Souza, F., & Heberle, V. (2021). The visual representation of Daenerys Targaryen in the first season of Game of Thrones. *Antares: Letras e Humanidades*, 13(30), 296–327. <https://doi.org/10.18226/19844921.v13.n30.11>
- Toksanbayeva, A. (2024). Game characters as a narrative tool: An analysis of the influence of visual design on the development of the storyline in the game. *Problems of Engineering and Professional Education*, 73(2), 57–66. <https://doi.org/10.32523/2220-685x-2024-73-2-57-66>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815–834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Yang, L., Xu, Z., & Luo, J. (2020). Measuring female representation and impact in films over time. *ACM/IMS Transactions on Data Science*, 1(4), 1–14. <https://doi.org/10.1145/3411213>