ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL OYUN KARAKTER-KOSTÜM ÇÖZÜMLEMESİ
DIGITAL GAME CHARACTER-COSTUME ANALYSIS

Berna YILDIRIM ARTAÇ

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Saliha Ağaç

DOKTORA TEZİ
MODA TASARIMI ANABİLİM DALI

ŞUBAT 2023


ankara
İBM

DİJİTAL OYUN KARAKTER-KOSTÜM ÇÖZÜMLEMESİ
DIGITAL GAME CHARACTER-COSTUME ANALYSIS

Berna YILDIRIM ARTAÇ

DOKTORA TEZİ
MODA TASARIMI ANABİLİM DALI

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

ŞUBAT 2023

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Berna YILDIRIM ARTAÇ
11.03.2023

Dijital Oyun Karakter-Kostüm Çözümlemesi

(Doktora Tezi)

Berna YILDIRIM ARTAÇ

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
Şubat 2023

ÖZET

Teknolojinin ilerlemesi fiziksel oyun alanlarının azalması, bozulması sebebiyle bireylerin eğlenme, serbest zaman değerlendirme, sosyalleşme gibi ihtiyaçları dijital ortamlarla karşılanır duruma gelmiştir. Bireyleri içerisine alan dijital oyunlarda, insan algısının her yönünü kuşatan karakter tasarımlarına titizlikle yer verilmektedir. Dijital oyun oynayanlar kendileri ile özdeşleştirdikleri karakterleri, oyun dünyasından çıkarıp, benzer kostüm, aksesuar ve makyajlarla gerçek hayata aktarmaktadırlar. Bu durum Japonya'da var olan cosplay kültürü ile benzerlik göstermektedir. Oyunlarda yer alan karakterlerin ve kostümlerinin, titizlik ve etkileyicilik ile tasarlanması oynayan kişilerin oyun karakterlerine bürünme isteğini arttırmaktadır. Araştırmanın genel amacını, Türkiye'de cosplay yapanların genel özelliklerinin ve cosplay için karakter tercihlerinin tesbit edilmesi; tercih edilen karakterlere atfedilen kişilik özelliklerinin belirlenmesi; karakterlerin kostüm özelliklerinin biçim-renk açısından çözümlenmesi, bu çözümlemelerin karakter özellikleri ile örtüşen noktaların ortaya konması oluşturmaktadır. Çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamasını cosplay yapanlara ilişkin verilerin elde edilmesi, ikinci aşamayı örnek olay incelemesi oluşturmaktadır. İlk aşamada nicel araştırma yöntemi kullanılmış hazırlanan anketle veri toplanmıştır. Veriler de Türkiye'de cosplay yapanların, genç nüfustan oluştuğu, cosplay yapanların çoğunlukla İstanbul ve Ankara'da yaşadıkları, sayılarının artış gösterdiği, çoğunlukta bilgisayar oyun karakterlerinin cosplayini yaptıkları, cosplayi eğlence ve istedikleri karakter gibi görünmek amaçlı gerçekleştirdikleri, cosplay kostüm hazırlarken çok fazla sorunla karşılaşmadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. İkinci aşama için nitel araştırma yöntemlerinden örnek olay incelemesi kullanılmıştır. Örnek olay incelemesi için ilk aşamada ortaya çıkan sonuçlarda çalışma grubu en çok insan karakter barındırması ve karakterlerin kostüm özelliği taşıması nedeniyle 2016 yılında en iyi dijital oyunlar listesine giren bir oyunun karakterleri seçilmiştir. Oyunda istila eden ve istila edilen iki krallık bulunmaktadır. Krallıklardaki karakterler kişilik özellikleri, renk, biçim açısından incelenmiştir. İstila eden krallığın kişilik özelliklerinde olumsuz sıfatların kullanıldığı, kostümlerinde siyah, koyu tonlamaların tercih edildiği, kostüm silüetlerinde X ve I silüet formunun, sivri çizgilerin ve ön ağ uzunluğuna sahip kostüm özelliklerinin kullanıldığı, istila edilen krallığın kişilik özelliklerinde olumlu sıfatların kullanıldığı, kostümlerinde beyaz, açık tonlamaların tercih edildiği, kostüm silüetlerinde balon silüet formunun kullanıldığı, yuvarlak çizgilerin ve diz üstü uzunluğuna sahip kostüm özelliklerinin kullanıldığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bilim Kodu : 40616
Anahtar Kelimeler : Oyun Karakterleri, Kostüm, Dijital Oyun, Cosplay
Sayfa Adedi : 182
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Saliha Ağaç

Character-Costume Analysis in Digital Games
(Ph.D. Thesis)

Berna YILDIRIM ARTAÇ

ANKARA HACI BAYRAM VELI UNIVERSITY
THE INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES
February 2023

ABSTRACT

As a result of the advances in technology, the decrease and deterioration of physical playgrounds, entertainment, leisure and socialisation needs of the individuals were met through digital environments, making digital games an important part of their lives. In digital games involving individuals, character designs that encompass every aspect of human perception are meticulously included. Digital game players take the characters they identify with themselves out of the game world and bring them to life with similar costumes, accessories and make-up. This situation resembles the cosplay culture that exists in Japan. Cosplay came to be recognised in our country. The power of characters to influence people with their costumes is utilised in designs. The main purpose of this study is to determine the general characteristics of cosplayers in Türkiye and their character preferences for cosplay; and to identify the personality traits attributed to the chosen characters; to analyse the costume features of the characters in terms of form-colour, to demonstrate how these analyses correspond to the character traits, and to describe the visual language conveyed by the costumes. The study includes two stages. The first, involves obtaining data on cosplayers, and the second consists of a case study. For the first, data on cosplayers were collected through a questionnaire prepared using quantitative research method. The obtained data revealed that cosplayers in Türkiye consist of the young population, mostly live in Istanbul and Ankara, perform cosplays of computer game characters, participate in cosplay for entertainment purposes and to adopt the looks of the characters they aspire to, their number has increased over time, and that the cosplayers do not encounter too many problems while preparing costumes. For the second, one of the qualitative research methods. In accordance with the results obtained in the first stage, the characters of a game, which was listed among the best digital games in 2016, were selected for the case study as this study group had the most human characters and the characters had costume attributes. The game includes two kingdoms, the invading and the invaded. The characters in the kingdoms were analysed in terms of personality traits, colour and form. It was concluded that negative adjectives were used to describe the personality traits of the invading kingdom, the costumes were in black, with dark tones preferred, the X and I silhouette form and pointed lines were used in the costume silhouettes, and in vertical contours, costumes with front mesh. It was also revealed that positive adjectives were used to describe the personality traits of the invaded kingdom, the costumes were white, light tones were preferred, balloon silhouette form was used, round lines and costume features aiming at garment length above the knees

Science Code : 40616
Key Words : Game Characters, Costume, Digital Game, Cosplay
Page Number : 182
Supervisor : Prof. Dr. Saliha Ağaç

TEŞEKKÜR

Öncelikle uzun ve zor dönemlerden geçtiğim doktora eğitim sürecimde, yok artık bu da olmaz dediğim her şeyi sonuna kadar yaşadığımı ve bu durumların beni farklı kriz yönetebilme becerisi içerisinde büyüttüğünü, eğittiğini, yetiştirdiğini belirtmem gerekiyor. Bu yaşadığım zorlu süreçlerin akademik eğitim sürecimle ilgisi olmadığını, sosyal, ekonomik, sağlık, statü, yeni iş, yeni yaşam, iki çocuk gibi değişikliklerden oluştuğunu zamanla kabul ettim. Bu sürecin getirdiği her şeyi bazen üzülerek, bazen sevinerek, bazen kırılarak bazen gülerek fakat hep kollarımı açarak kabullendiğimi kendime bile itiraf edemediğimi söylemeliyim. Bu süreçleri geçirirken gördüğüm desteğin bir sayfa ile özetlenemeyecek olması, hissettiklerimi ve yaşadığım minnet duygusunu ifade ederken yeterli, doğru kelimeleri bulamama kaygısı teşekkür sayfasını bu tezde yazılan en zor yazılan sayfa durumuna sokmuştur. Doktora sürecimde akademik bilgi ve birikiminin yanı sıra sıcaklığını, desteğini, ilgisini, sevgisini eksik etmeyen, açık görüşlü tavrı ile her zaman düşüncelerime değer veren ve yeri geldiğinde biricik Harun'un kardeşi gibi hissettiren danışmanım Prof. Dr. Saliha Ağaç'a, görüş ve önerileri ile sürekli ileriye gitmemi sağlayan çok kıymetli jüri üyeleri Prof. Dr. Pınar Göklüberk Özlü'ye Prof. Dr. Birsen Çileroğlu'na, Doç. Dr Serdar Egemen Nadasbaş'a, Dr. Öğretim Üyesi Pınar Olgaç'a, lisans eğitimimden bu güne kadar öğrencisi olmaktan gurur duyduğum ve herzaman da duyacağım üzerimde emeği olan AHBV Üniversitesi Moda Tasarımı Bölümü'ndeki tüm hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca bu süreçte hayatımda önemli olan ortak alanları paylaştığım tüm yükümü hafifletmek için çaba sarf eden Nursel Artaç'a ve cosplay konusunda farklı ortamlar deneyimlememi sağlayan Sensee Nilüfer Karaata'ya teşekkür ederim. Tezin bitmesini büyük bir heyecan, mutlulukla bekleyen, hayatımın en büyük şansı olan babam Hikmet Yıldırım ve beni ben yapan tüm değerleri katan, benim her şeye bir adım önde başlamamı sağlayan yüreğim, nefesim annem Nuran Yıldırım'a, maddi ve manevi desteğini esirgemeyen çok kıymetli eşim Önder Artaç' a ve hayattaki hızımı kesen ama en çok da mutlu eden, kalbimi ılıklaştıran, merhametimi arttıran, gece geç saatlere kadar beni bekleyen iki küçük yavrum Mehmed Yağız ve Ayşe Dilşah'a yetersiz kalacağını bildiğim fakat duygularımın ifadesine bir anahtar olması için teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET iv
ABSTRACT v
TEŞEKKÜR vi
İÇİNDEKİLER vii
ÇİZELGELERİN LİSTESİ ix
ŞEKİLLERİN LİSTESİ x
KISALTMALAR ve TANIMLAMALAR LİSTESİ xii
1. GİRİŞ 1
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR 9
2.1. Kavramsal Çerçeve 9
2.1.1. Dijital Dünya 9
2.1.2. Dijital Oyunlar 10
2.1.3. Dijital Oyun Tasarımı 12
2.1.4. Dijital Oyun Karakter Tasarımı 13
2.1.5. Cosplay 15
2.1.6. Kostüm Tasarımı 16
2.1.6.1. Dijital oyun karakteri kostüm tasarımı 18
2.1.6.1.1 Karakter analizi 19
2.1.6.1.2. Renk belirlemeleri 20
2.1.6.1.3 Biçim özellikleri 21
3. YÖNTEM 37
3.1. Araştırma Modeli 37
3.2. Evren – Örneklem ve Çalışma Grubu 43
3.3. Veri Toplama Araçları 46
3.4 .Verilerin Analizi 56
3.4.1. Cosplay Yapan Kişilere İlişkin Verilerin Analizi 56
3.4.2. Örnek Olay İncelemesinde Elde Edilen Verilerin Analizi 56
4. BULGULAR VE YORUM 59
4.1. Cosplay Yapan ve İlgilenen Kişilere İlişkin Elde Edilen Bulgular 59
4.2. Örnek Olay İncelemesine Yönelik Bulgular 76
4.2.1. Fire Emblem Fates Oyun İncelemesi 76
4.2.2. Fire Emblem Fates Oyunu Karakter İncelemesi 78
4.2.2.1. Hoshido Krallığı karakter incelemesi 78

4.2.2.2. Nohr Krallığı karakter incelemesi 83
4.2.2.3. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı karakter incelemelerinin değerlendirilmesi 87
4.2.3. Fire Emblem Fates Oyun Karakterlerinin Kostümlerinin Renk Analizi 90
4.2.3.1. Hoshido Krallığı Ve Nohr Krallığı karakter kostümlerinin renk değerlendirmesi 91
4.2.3.2. Hoshido Krallığı kostümlerinin renk incelemesi açık-koyu ton analizi 95
4.2.3.3. Nohr Krallığı kostümlerinin renk incelemesi açık-koyu ton analizi 109
4.2.4. Fire Emblem Fates Oyun Karakterlerinin Kostümlerinin Biçim Analizi 122
4.2.4.1. Hoshido Krallığının karakter kostümlerinin biçimsel analiz 122
4.2.4.2. Nohr Krallığının karakter kostümlerinin biçimsel analizi 137
4.2.4.3 Fire Emblem Fates Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı karakter kostümlerinin biçimsel analiz değerlendirmesi 150
5. SONUÇ VE ÖNERİLER 159
5.1. Sonuç 159
5.1.1 Cosplay Yapanlara Ilişkin Bulguların Elde Edilmesine Yönelik Sonuçlar 160
5.1.2. Örnek Olay Incelemesi 161
5.2. Öneriler 164
KAYNAKÇA 165
EKLER 175
Ek-1. Cosplay Anket 176
Ek-2. Renk Analiz Formu 179
ÖZGEÇMİŞ 180

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge 1.1. Mobil Kullanıcılar Türkiye Oyun Sektörü Raporu 3
Çizelge 3.1. Örneklem Büyüklüğüne İlişkin Çalışmalar..... 44
Çizelge 3.2. Pilot çalışma ile ana ve alt ölçeklerin geçerliliği..... 47
Çizelge 3.3. Çalışmadaki ana ve alt ölçeklerin geçerlilik ve güvenilirliği 47
Çizelge 3.4. Dijital Karakterlerde Kostüm Görsel Analiz Yönergesi 50
Çizelge 4.1. Araştırmaya Katılanların Doğum Tarihleri..... 60
Çizelge 4.2. Araştırmaya Katılanların Yaşadıkları İl 61
Çizelge 4.3. Araştırmaya Katılanların Öğrenim Durumu..... 62
Çizelge 4.4. Araştırmaya Katılanların Cosplay İçin Ayırdıkları Yaklaşık Bütçe..... 63
Çizelge 4.5. Araştırmaya Katılımcıların Cosplay Yapmaya Başladıkları Tarih 64
Çizelge 4.6. Araştırmaya Katılanların Cosplay İçin Karakter Seçimi..... 65
Çizelge 4.7. Araştırmaya Katılanların Hazırladıkları Kostümü Kaç Kez Giydikleri..... 66
Çizelge 4.8. Araştırmaya Katılanların Hazırladıkları Kostümü Nerelerde Giydikleri..... 68
Çizelge 4.9. Araştırmaya Katılanların Sevdikleri ve Tercih Ettikleri Cosplay Karakterleri..... 69
Çizelge 4.10. Araştırmaya Katılanlar İçin Cosplayin İfade Ettiği Kavramlar 70
Çizelge 4.11. Araştırmaya Katılanların Karakterlerde Dikkate Aldıkları Unsurlar 71
Çizelge 4.12. Araştırmaya Katılanların Kostüm Tasarım Sürecini Gerçekleştirme Oranları..... 72
Çizelge 4.13. Araştırmaya Katılanların Kostüm Edinme Şekilleri..... 73
Çizelge 4.14. Cosplay Edinme, Tasarım, Üretim ve Kullanımında Karşılaşılan Sorunlar 75
Çizelge 4.15. Karakter Sıfatlarının Frekans Tablosu..... 88
Çizelge 4.16. Hoshido ve Nohr Krallığı Renk İncelemesi..... 91
Çizelge 4.17. Hoshido ve Nohr Krallığı Açık- Koyu Ton Renk İncelemesi 121
Çizelge 4.18. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinin Silüetleri 151
Çizelge 4.19. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinde Çizgi/ Dolu-Boş/ Doku/Denge/Ritim Kullanımı 152
Çizelge 4.20. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinde Dikey Hatlarda Giysi Uzunluğu..... 155
Çizelge 4.21. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinde Yatay Hatlarda Beden Genişliği 156

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil 3.1. Araştırma kapsamında izlenilen yol 38
Şekil 3.2. Munsell'in renk diagramları (Yılmaz, Kurtulmuş 2011: 35-36). 42
Şekil 3.3. Paint Edit Colours Paneli 42
Şekil 3.4. Örnek Olay Çalışma Grub 46
Şekil 3.5. Renk Tanımlama Paneli 48
Şekil 3.6. Renk Tonlama Paneli 49
Şekil 3.7. Silüet Formları (Tsuru, Sugahara, Nıshımura, 2019:1) 51
Şekil 3.8. Dikey Hatlarda Giysi Uzunluğu 54
Şekil 3.9. Yatay Hatlarda Ölçü 55
Şekil 3.10. Renk İnceleme 57
Şekil 4.1. Kraliçe Mikoto 79
Şekil 4.2. Prens Ryoma ve Prens Takumi 79
Şekil 4.3. Prens Ryoma'nın Yardımcıları 80
Şekil 4.4. Prens Takumı'nin Yardımcıları 80
Şekil 4.5. Prenses Hinoka ve Prenses Sakura 81
Şekil 4.6. Prenses Hinoka'nın Yardımcıları 81
Şekil 4.7. Prenses Sakura'nın Yardımcıları 82
Şekil 4.8. Hoshido Krallığının Hizmetkarları 82
Şekil 4.9. Kral Garon 83
Şekil 4.10. Prens Xander ve Prens Leo 84
Şekil 4.11. Prens Xander'ın Yardımcıları 84
Şekil 4.12. Prens Leo'nun Yardımcıları 85
Şekil 4.13. Prenses Camilla ve Prenses Elise 85
Şekil 4.14. Prenses Camilla'nın Yardımcıları 86
Şekil 4.15. Prenses Elise'nın Yardımcıları 86
Şekil 4.16. Nohr Krallığı Hizmetkarları 87
Şekil 4.17. Hoshido Kraliyet Ailesi Açık Koyu Ton Değerlendirmeleri Renk 98
Şekil 4.18. Prens Ryoma ve Prens Takumi Yardımcıları Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri 102
Şekil 4.19. Prenses Hinoka ve Prenses Sakura'nın Yardımcıları Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri 105
Şekil 4.20. Hoshido Kraliyet Ailesi HizmetkarlarıAçık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri 108
Şekil 4.21. Nohr Kraliyet Ailesi Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri 112

Şekil 4.22. Nohr Prensleri Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri 114
Şekil 4.23. Prenses Camilla ve Elise' nin Yardımcıları Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri 117
Şekil 4.24. Hizmetkarların Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri 120
Şekil 4.25. Hoshido Kraliyet Ailesi Kostümleri Biçimsel Analizi 123
Şekil 4.26. Hoshido Prensleri Yardımcıları Kostümleri Biçimsel Analizi 127
Şekil 4.27. Hoshido Prensesleri Yardımcıları Kostümleri Biçimsel Analizi 132
Şekil 4.28. Hoshido Hizmetkarları Biçimsel Analizi 135
Şekil 4.29. Nohr Kraliyet Ailesi Biçimsel Analizi 138
Şekil 4.30. Nohr Kraliyet Ailesi Prens Yardımcıları Biçimsel Analizi 142
Şekil 4.31. Nohr Kraliyet Ailesi Prenses Yardımcıları Biçimsel Analizi 145
Şekil 4.32. Nohr Hizmetkar Kostümleri Biçimsel Analizi 148

KISALTMALAR ve TANIMLAMALAR LİSTESİ

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar	Açıklamalar
3DS	Nintendo tarafından üretilen gözlüksüz 3 D görüntü oluşturan taşınabilir oyun konsolu
DHGU	Dikey Hatlarda Giysi Uzunluğu
FEF	Fire Emblem Fates
JRPG	Japanese Rol Play Game/Japon taktiksel rol yapma
MMO	Massively Multiplayer Online/Çoklu Oyunculu Online Oyun
Nintendo Switch	Karma bir video oyunu konsolu olup konsol ünitesi, bir yuva ve iki Joy-Con kumandasından oluşmaktadır. Nintendo tarafından "hareket halindeyken yanınıza alabileceğiniz bir ev konsolu" şeklinde sınıflandırılmıştır.
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences/ Sosyal Bilimler için İstatistik Paketi"
TDK	Türk Dil Kurumu
YTH/GNB	Yatay Hatlarda /Geniş/Normal/Bol

1. GİRİŞ

Teknolojik ilerlemeler dijital dünyanın yaygınlaşması ile erişimin kolay olmasını ve hızlı iletişimi sağlamaktadır. Bireylerin dijital ortamlarda farklı uygulamalar aracılığıyla katıldıkları bu iletişim ortamı beraberinde dijital kimlikleri ortaya çıkarmaktadır. Yeni iletişim ortamları küresel ağlar aracılığıyla hızlı iletişim özelliği taşımaktadır (Köksal, 2021: 1249). Küreselleşmenin ekonomik ve kültürel gelişmelerini etkileyen en önemli kavramlarından biri iletişim alanında yaşanan gelişmelerdir. İletişim teknolojilerinde yaşanan değişimler ve kitle iletişim araçlarının değişmesi küreselleşmeyi sağlamıştır (http://inet-tr.org.tr/inetconf19/bildiri/91.docx) Bu küreselleşmenin oluşturduğu kavramlar ise dijital ortamlara ulaşmayı sağlayan araç kullanımını arttırmaktadır.

İstatistiklere göre internet, sosyal medya, bilgisayar ve cep telefonu kullanıcılarının sayısına yönelik 2019 yılı için yayınlanan raporda 4.38 milyar internet (Dünya nüfusunun %56'sı), 3.48 milyar sosyal medya (Dünya nüfusunun %45'i), 5.11 milyar cep telefonu (Dünya nüfusunun %67'si) kullanıcısı olduğu bildirilmiştir. 2019 yılı verilerine göre Türkiye'deki "dijital bağımlılık" ise Dünya ortalamasının üzerindedir. 2019 yılında 82.4 milyon nüfusu olan Türkiye'de nüfusun %72'si internet, %63'ü sosyal medya kullanıcısıdır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)'nun 2021 verilerine göre ise 16-74 yaş aralığındaki bireylerde internet kullanım oranı %82.6 dır (Vardar, 2022: 162). Teknolojik gelişmeler, hayatın birçok alanının da değişim sağlamıştır. Dijital dünya içerisinde pek çok kavramı barındırmaktadır. Bu sebeple ise kişinin ihtiyacına göre çalışma süreci, eğitim, sağlık, sosyal medya iletişimi, haber, dijital oyun, eğlence, giyim kuşam gibi kavramlara dijital dünya ile ulaşım sağlanabilir. Kültürler arasında etkileşimi kolaylaştıran dijital dünya ile başka bir kültüre ait olan yeme içmeden, giyim-kuşama, eğlence ya da ritüellere kadar pek çok farklı kültüre ait kavramlara rahatlıkla ulaşılabilir. Dijital dünya aracılığı ile kendi kültürünü tanıtıp farklı ülkelere benimsetmek isteyen ülkelerin bu amacı kolaylaştığı söylenebilir. Türkiye' de ise dijital dünyanın kolaylaştırdığı iletişim sayesinde pek çok farklı kültüre ya da ülkeye ait kavramların görüldüğü dikkat çekmektedir. Bu ulaşılan kavramlar arasında yer alan giyim kuşam ya da eğlence biçimleri ise gençlerin kolaylıkla uygulayıp benimseyebiledikleri durumlar arasında

yer almaktadır. Hem giyim kuşamı hemde eğlenceyi barındıran farklı bir kültüre ait olan cosplay kavramı ise son dönemde ülkemizde dikkat çekmektedir.

Cosplay İngilizce costume ve play kelimelerinin birleştirilmesiyle türetilmiştir (Ito ve Crutcher, 2014). Cosplay uzak doğudan başlayıp dünyayı etkileyen bir giyim kültürünü oluşturmaktadır. Cosplay bir film, video oyunu, anime veya manga karakterinin kostümüyle rol yapma olarak ilk kez 1984 yılında oyun tasarımcısı Nobuyuki Takahashi'nin Los Angeles'ta bir bilimkurgu kongresine ilişkin gözlemlerinin yer aldığı raporda tanımlanmıştır (Lamerichs, 2013:167). Japon devleti, diğer popüler kültür unsurlarının yanı sıra cosplay'i de kendi kültürünü dünyaya tanıtmak ve satmak amacıyla kullanmaktadır. Manga, pachinko ve cosplay Japon kültürünü, geleneklerini, tarihini ve toplumunu ilgi çekici bir şekilde yansıtarak temsil etmektedir (Ito&Crutcher, 2014). Anime hayranlarının homojen gibi görünen yerel aktiviteleri cosplay'in belirli geleneklerde kökleri olan dışavurumlardır (Lamerichs, 2013). Dolayısıyla cosplay başka bir kültüre ait kavramınların diğer kültürlere ve dünyaya benimsetilmesi amacı taşımaktadır.

Kılık değiştirmek olarak da tanımlanabileceği düşünülen cosplay kavramı insanların kişiliklerinin farklı yönlerini dışa vurmaya dair içgüdüsel ihtiyaçlarını gidermektedir. Geçmişte bu ihtiyaçlar ritüeller, toplumsal zorunluluklar ve festivallerle giderilmekteydi. Fakat batı toplumunda bu yolların artık kapalı olması sebebi ile kılık değiştirme marjinal bir hale dönüşmektedir. Kişisel dışavurum ve yaratıcılığa izin veren bilgisayar oyunları ve sanal dünyalar bu doğuştan gelen ihtiyaçların giderilmesi için fırsatlar tanımaktadır (Fron, Fullerton, Morie, Pearce, 2007). Dijital oyunlar cosplay ile ilişkili olarak karakter seçiminde ilham kaynağı olan, örnek alınan ya da idol olabilecek karakterleri içerisinde barındıran sosyal aktivitelerdir.

İnsanoğlunun küçük yaşlardan itibaren boş vakit geçirme ve sosyalleşme adına gerçekleştirdiği oyun oynama eylemi de dijital dünyadan etkilenen ve beslenen kavramlar arasında yerini almıştır. İnsanlarla yüz yüze iletişim halinde oynanan ve bu sayede insan ilişkileri açısından eğitici bir fonksiyona sahip oyunların birçoğunun yerini günümüzde, dijital zekâya sahip yazılımlara karşı, daha önce hiç tanışmadığınız insanlarla çevrimiçi sanal ortamda oynanan dijital oyunlar almıştır (Özhan, 2011: 22). Türkiye oyun sektörünün - oyun ve e-spor ajansı- yeni nesil oyun yayıncısı GAMING IN TURKEY-OYUN ve E- spor ajansının yayınladığı rapora

göre dijital dünya ve oyun sektörünün 2020 ve 2021 yılı kullanıcılarının karşılaştırıldığı çizelge aşağıda yer almaktadır.

Çizelge 1.1. Mobil Kullanıcılar Türkiye Oyun Sektörü Raporu

Mobil Kullanıcılar Türkiye Oyun Sektörü Raporu	
2020	2021
Mobil Kullanıcılar: 82.800.000+ %99,6 Mobil / Nüfus %75 -80 Akıllı Telefon / Mobil Akıllı Telefon Kullanıcıları: 55.500.000	Mobil Kullanıcılar: 87.000.000+ %104 Mobil / Nüfus %75 -80 Akıllı Telefon / Mobil Akıllı Telefon Kullanıcıları: 59.000.000
Oyuncular: 36.000.000 Toplam Oyuncu Hasılatı: 880.000.000 USD Mobil: 450.000.000 USD PC: 230.000.000 USD Konsol: 200.000.000 USD	Oyuncular: 42.000.000 Toplam Oyuncu Hasılatı:1.200.000.000 USD Mobil: 620.000.000 USD PC: 300.000.000 USD Konsol: 280.000.000 USD
MOBİL: 35 Milyon Oyuncu PC: 22 Milyon Oyuncu KONSOL: 17 Milyon Oyuncu	MOBİL: 40 Milyon Oyuncu PC: 24 Milyon Oyuncu KONSOL: 20 Milyon Oyuncu

(https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/vwuwJ.pdf)

Çizelge 1.1' de yer alan Mobil Kullanıcıların Oyun Sektörü 2021 Raporuna göre mobil kullanıcıların, oyuncuların ve oyunlardan elde edilen hasılatların arttığı görülmektedir. Günden güne gelişen teknoloji ile oyun kavramı bilgisayar oyunları, video oyunları, mobil oyunlar şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Geniş bir endüstriye hizmet eden dijital oyun tasarımı içerisinde oyunun bütünlüğünü sağlayan önemli ögelerden biri karakter tasarımıdır. Karakter tasarımı oynayıcı kişiye oyuna yönelik çeşitli kodlamalar sunabilir. Karakterler oyun senaryosunda yer alan, geçmiş hikâyeleri bulunan ve belli tipolojik özelliklere sahip olan kurgusal tasarımlardır (Demir, 2022:2).

Bir karakter tasarımında ise önemli olan kavramlar arasında, oyun teması, karakter analizi, kostüm, renk, biçim kavramları değerlendirilmelidir. Çünkü dijital dünyada yer alan dijital oyunlar içerisinde anlatım unsurlarının ve ifade araçlarının görsel iletişimi sağlayan çeşitli anlamlar taşıyan renkler ve kostümler olduğu düşünülmektedir.

Kostümlerin kullanıldığı alanlar içerisinde, sinema, tiyatro, opera, bale, dizi gibi canlı kişi performansların sergilendiği alanlar olduğu gibi, animasyon ve dijital oyunlar gibi teknolojik gelişme ve buluşların var olduğu dijital dünya ve sanal dünya karakterleri için hazırlanan kostümlerin varlığından da söz edilebilir.

Bu sebeple görsel iletişime katkı sağlayan kostüm tasarımının pek çok alanla etkileşim içerisinde olduğu gibi dijital dünya ile de etkileşim halinde olduğu düşünülebilir. Kostümler ve karakter tasarımının animasyon filmlerinin ve dijital oyunların etkileyiciliğini artırdığı söylenebilir. Çünkü her karakter sınıfının kendine özgü eşya sistemi, silah sistemi, yetenek sistemi ve özel giysileri mevcuttur (Dündar, 2015: 10).

Günümüzde, kültür endüstrisi artan bir yoğunlukta çocukları ve gençleri ana pazar olarak konumlandırmakta ve dijital oyun endüstrisi de çocukların ve gençlerin yaşam, tüketim kültüründe etkileşimini çok yönlü olarak gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Bu devasa sektör yarattığı simülasyonla, etkileşimli biçimde oyuncuyu da dâhil ederek, oyun üreticilerinin yarattığı içeriklerin ideolojik olarak diğer kültür içinde Gramschi'nin hegemonya kavramında yer alan "ikna" ya dayalı biçimde benimsenmesini sağlamaktadır (Gürses, 2015: 493).

Oyun için tasarlanan karakterler ve karakterler için tasarlanan kostümler oyunu oynayan kullanıcılar tarafından bazen idol olarak görülebilmektedir. Oyuncu karaktere benzemek isteyip, onun kullandığı giysi aksesuar ya da tarz ve tavra dönüşebilir. Bu durumda dijital karakterlerden yola çıkarak oyuncak, giysi, eşya ya da aksesuarlar üretilmektedir. Kendine özgü bir hayran kitlesi bulunan karakterin giysileri çoğu izleyiciler ya da gruplar tarafından da kullanılmak istenmektedir (Özden, 2017: 26).

Gerçekleştirilen yazılı doküman incelemesinde cosplay, dijital dünya, dijital oyun, dijital oyun karakterleri ve karakterlerin kostümlerinin ilişkilendirilebileceği dikkat çekmektedir. Konulara yönelik olarak gerçekleştirilen araştırmada yukarıda sayılan kavramların bir arada kullanıldığı detaylı bir araştırmaya ulaşılamamıştır. Bu sebeple cosplay yapanların genel özellikleri ve tercih ettikleri karakter türlerini, belirlemek oyun karakter tercihlerine yönelik kostüm özelliklerinin biçim-renk yansımaları, karakter özelliklerinin kostüm diline etkilerinin belirlenmesi ile alan yazınına katkı sağlanması amaçlanmıştır.

Gerçekleştirilen çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamasını cosplay yapanlara ilişkin verilerin elde edilmesi oluştururken, ikinci aşamayı örnek olay incelemesi oluşturmaktadır. İlk aşama için cosplay yapanlara ilişkin olarak hazırlanan anket ile veri toplanmıştır. İkinci aşama için ise dünya çapında en iyi oyun sıralaması yapan

dergiler ve etkinlikler araştırılmıştır. Bunlar arasında yer alan İngiliz Empire Dergisi'nin en iyi oyunları sıralamasına göre hazırlanan oyun listesi incelenmiştir. Liste içerisinde yer alan oyunlar oluşturulan inceleme formu ile analiz edilmiştir. Çıkan sonuçlara göre en çok insan karakter barındırması ve karakterlerin kostüm özelliği taşıması nedeniyle 2016 yılında çıkış yapan "Fire Emblem Fates Oyunu" örnek olay incelemesi olması için seçilmiştir.

Problem Cümlesi

Cosplay yapanların genel özellikleri ve tercih ettikleri karakter türleri, karakter kostüm özelliklerinin biçim-renk yansımaları, karakter özelliklerinin kostüm diline etkileri nelerdir?

Amaç

Cosplay yapanların genel özelliklerinin ve cosplay için karakter tercihlerinin tesbit edilmesi, tercih edilen karakterlere atfedilen kişilik özelliklerinin belirlenmesi, karakterlere ait kostüm özelliklerinin biçim-renk açısından çözümlenmesi ve bu çözümlemelerin karakter özellikleri ile örtüşen noktaların ortaya konması ile kostümlerle aktarılan görsel dilin belirlenmesi çalışmanın genel amacını oluşturmaktadır.

Bu genel amaç çerçevesinde araştırma iki aşamada kurgulanmıştır. Birinci aşamada cosplay yapanlara ilişkin verilerin toplanması, ikinci aşamada örnek olay incelemesi gerçekleştirilmiştir.

1-Araştırmada cosplay yapanlara ilişkin verileri toplamak için, aşağıda verilen hipotezlere cevap aranmıştır

- Araştırmaya katılan cosplay yapanların genel özelliklerini kapsayan cinsiyet, doğum tarihi, yaşadıkları yer, öğrenim durumları ve cosplay için ayırdıkları bütçe, cosplay yapmaya başladıkları tarih gibi özelliklerinin nasıl olduğu,
- Cosplay için karakter seçimleri, hazırladıkları kostümü kaç kez giydikleri, nerelerde giydikleri, sevdikleri ve tercih ettikleri karakterler, cosplayin ifade ettiği kavramlar, cosplay yaparken karakterlerde dikkate alınan unsurlar, kostüm tasarım sürecinin gerçekleştirilmesi, kostüm edinme şekilleri, cosplay edinme, tasarım, üretim ve kullanımında karşılaşılan sorunların nasıl olduğu,

- Yukarda verilen tüm değişkenlerin cinsiyetlere göre benzerlik ve farklılıklarının olup olmadığı belirlenmiştir.

2- Araştırmanın örnek olay incelemesinin gerçekleştirebilmesi için belirlenen dijital oyun, oyun karakter kişilik özellikleri ile kostüm özelliklerinin taşıdığı anlamları renk-biçim açısından inceleyerek çözümlemek ve sistematik sürecin belirlenmesi için

- Belirlenen dijital oyunda bulunan karakterlere atfedilen kişilik özellikleri karakterler kostümlerinde kullanılan renkler, renklerin karakter özelliğine göre içerdiği anlamlar,
- Karakter kostümlerinde siluet, çizgi, doku, doluluk boşluk, denge, ritim, ölçü dikey hatlarda beden uzunluğu (göğüs altı, bel, basen, ön ağ, dizüstü, diz altı bilek), yatay hatlarda geniş, normal, bol (omuz, beden, bel, basen) kavramlarının kişilik özelliklerine göre nasıl olduğu belirlenmiştir.

Önem

Teknolojik ilerlemelerle birlikte, kişilerin ilgi, alaka, algı ve eğlence biçimleri de gelişim göstermektedir. Eğlence faaliyetleri arasında yer alan dijital dünya ve oyun sektörü ise hızla değişmekte ve gelişmektedir. Dijital pazar ve oyun sektörü çocukları, gençleri ana pazar olarak konumlandırmaktadır. Bu devasa sektör oluşturduğu simülasyonla kişiyi tasarladığı ortama dâhil ederek etkileşimli bir biçimde içeriklerin oluşturulan ortamda benimsenmesini sağlamaktadır. Bu durumda dijital kurgu içerisinde yer alan kavramlar taşıdığı anlam ve özellikler bakımından önem taşımaktadır. Dijital ortama ait kavramların kişiler üzerinde etkileyici olduğu ve araştırılarak üzerinde durulması gereken önemli konular içerisinde yer aldığı söylenebilir. Oluşturulan kurguların en etkileyici unsuru olan karakterlerin kişilik özellikleri ve kostüm tasarımları dijital kurgunun temel taşlarını oluşturmaktadır. Görsel kodlamaların yüklendiği bu pazara ait ürün çıktılarının incelenmesi ve sistematik bir hale getirilmesi önemlidir.

Bu noktadan hareketle yapılan bu araştırma kostümle ve dijital ortamlarla sıklıkla ilgilenen cosplay yapanların özelliklerinin, karakter tercihlerinin, karakterlere ait kostüm özelliklerinin biçim-renk açısından sistematik bir şekilde incelenerek çözümlenmesi açısından önem taşımaktadır. Dijital dünya çıktılarında yer alan karakterler ve kostümler cosplay yapanlar için etkileyici ve canlandırılması gereken konular içerisinde yer almaktadır.

Dijital oyun karakterlerinin ve kostüm özelliklerinin taşıdığı anlamlar, oyun tasarımcılarının oluşturduğu kurgulara katkı sağlamaktadır. Dijital ortamları oluşturan süreçler, toplumsal yaşamdan ayrı düşünülemez, aksine bu alandan beslenir. E-oyunlar, animasyon filmleri ya da dijital platform ürünleri tasarlayan kişiler ya da firmalar ait oldukları toplumun ekonomik, kültürel ve siyasal yapısından etkilenerek beslenirken aynı zamanda toplumun değiştirilmesine yönelik kurgularda oluşturmaktadırlar. Dijital oyun karakterlerinin kostüm tasarımı kişilik özelliklerinin yansıtılmasında önemli bir araçtır. Karakter kostümlerinde, renkler ile karakterin kişiliği, biçim, dokusu ile ekonomik ve sosyal statüsü gibi birçok düşünceyi yansıtmak mümkündür. Kostümler, karakterlerin tüm bu özelliklerinin uyumlu ve inandırıcı birleşiminden doğar. Bu sebeple oyun karakter kostümlerinin ve kişilik özelliklerinin incelenerek çözümlenmesinin ver sistematik sürecin ortaya konmasının oyun tasarımcıları açısından önemli olduğu söylenebilir.

Ayrıca çalışmanın kostüm tasarımı ile ilgilenen kişiler ve eğitim kurumları için kostüm çözümleme konusunda önemli olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışma kostüm ögelerinin çözümlenmesi, ögelerin dijital oyun karakterlerine uygulanması, gösterge ögelerinin taşıdığı anlamların kaynak oluşturması açısından önemlidir. Ayrıca kostüm ile karakter tasarlayan kişilere farklı bir bakış açısı kazandırabilmesi, karakter tasarımlarında üstü örtülü biçimde duran göstergelerin varlığına kişilerin dikkatinin çekilmesi, kostümde yer alan renk ve biçim gibi göstergelerin kullanımın karakter özelliklerinin karşı tarafa iletilmesi noktasında sağladığı yararın belirlenmesi açılarından önem taşımaktadır. Karakter özelliklerinin neden, kostüm özelliklerinin sonuç olduğunun algılanabilmesi ve bu bakış açısı ile karşılaşılan dijital karakterlerin değerlendirilebilmesi ve yorumlanabilmesi açısından önem taşımaktadır.

Sınırlılıklar

Araştırmanın sınırlılıklarını belirleyebilmek için aşağıda yer alan maddeler dikkate alınmıştır.

- Cosplay yapanlara ilişkin elde edilen verilerin elde sürecinde katılımcılar Türkiye'de cosplay yapanlar ile sınırlıdır.

- Dijital oyunlar İngiliz Empire Dergisi'nin 2016 yılının en iyi oyunları içerisinden insan ve kostüm özelliği taşıyan karakterler açısından en zengin olan Fire Emblem Fates oyun karakterleri ile sınırlandırılmıştır.
- 2015 yılı sürümü Fire Emblem Fates Birthright oyun karakterleri ile sınırlandırılmıştır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kavramsal Çerçeve

Bu bölümde araştırmanın konusu etrafında belirlenen kavramsal çerçeveye yer verilmiştir. Çalışma konusuna yönelik olarak dijital dünya, cosplay, dijital oyun, dijital oyun tasarımı, dijital karakter tasarımı, kostüm tasarımı, dijital oyun karakteri kostüm tasarımı, karakter analizi, renk belirlemeleri, biçim özelliklerine değinilmiş, araştırmanın amacı bağlamında incelenmiştir.

2.1.1. Dijital Dünya

Teknoloji dünyasındaki değişim ve gelişimle birlikte yol kat eden dijital dünya, insan hayatında önemli etkilere sahiptir. İnsanların ve toplumların sosyal, ekonomik, siyasal ve kültürel yapısını da büyük ölçüde etkilemektedir. Günümüzde dijital araçların hayatı kolaylaştırması, hayatı zevkli hâle getirmesi, kişinin kendine ve etrafına ayırabileceği zamanı arttırması gibi nedenlerle dijital kavramlar hem yetişkinler hem de çocuklar tarafından daha fazla istenmeye ve kullanılmaya başlanmıştır (Aral, 2022:1135-1136).

Bu çağda dijital medya teknolojileri toplumsal yaşamın her anına nüfuz ederek her yaştan bireyin hayatını etkilemekte, dönüştürmekte ve onların yaşam tarzında ve günlük hayatında derin izler bırakmaktadır. Dijital medya terimi için dijital ortamda iletişim için kullanılan materyaller olduğu söylenebilir. Dijital medya, bilgisayar ortamında sayısal olarak kodlanmış her türlü ses, video, yazı ve fotoğraf içeriğini ve benzeri materyali ifade etmektedir. Bilgisayar programları, oyunlar, dijital ses dosyaları, e-kitaplar, dijital medya materyalleri arasında akla ilk gelenlerdir (Kanat, 2016: 531).

Dijital medya materyallerinin kullanıldığı dijital medya araçlarını ise bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi kavramlar oluşturmaktadır. Bu araçlar ile kişiler internete bağlanıp televizyon izleyip, gazete okuyup, haber takip edebilmekte, fotoğraf, video yükleyip paylaşabilmekte, oyun oynayıp, anında 24 saat dünya çapında etkileşimlerle iletişim halinde olabilmektedir (Karaboğa, 2019: 2042).

Dijital medya ürünleri, gerçek ve gerçek olmayan kavramlarının tartışıldığı, birbirine karıştırıldığı bir ortam yaratmıştır. Baudrillard, “Gerçek, simülasyona dönüştü. Buna yol açan ise kültür endüstrisinin kendisidir. Yaşadığımız evren simülasyon

evrenidir," diyerek gerçeğin simülasyonla nasıl yer değiştirdiğini vurgulamaktadır (Baudrillard, 1981; Ferhat, 2016: 724).

Dijital dünyada var olan bilgisayar, akıllı telefon ve tablet gibi ileri teknoloji kullanan cihazlar internet alt yapısıyla birleşerek kültürler arasında geçişkenliği sağlayan kültürel ağ toplumunu inşa etmektedir. Twitter, Facebook, Youtube gibi sosyal medya uygulamaları, medyanın küresel ağına eklenerek bu dinamiği geliştirmeye devam etmektedir. Yaygınlaşan kitle iletişim araçları ve sosyal medya uygulamaları, küresel kültürel akışın, değişimin taşıyıcılarıdır. Dünyanın farklı bölgelerinde özgün formlar geliştiren kültürleri etkileşime açık hale getiren küreselleşme toplumların dış kaynaklardan farklı formları kabul etmesini ve içselleştirmesini sağlamaktadır. Bir merkezden yönlendirilen kültürün yayılmasını kolaylaştırmaktadır (Ölçekçi, 2020: 146) Küreselleşme dünya toplumlarının birbirine benzeme ve toplulukların, toplumların kendi farklılıklarını tanımlama, ifade etme süreci olarak kullanılmaktadır (Keyman, Sarıbay, 2000:1). Küreselleşme ile kültürel alışveriş süreci içerisinde ortaya çıkabilecek durumlarda kültürünüzde var olmayan yeni kavramları ortaya çıkarabilir. Örnek olarak "İtalyan makarnası", "Fransız şarabı", "Çin yemeği" gibi kültürel ögeler, sizin bayrağınızı taşıyan kültür elçinize dönüşür. Günümüz kültürleri içinde "yumuşak gücü" yani küreselleşmeyi en etkili şekilde kullanan ülkelerden biri Japonya'dır. Bu özelliği ve arge projelerine ayırdığı ulusal sermaye oranı ile öncü ülke konumundadır. Kitap ve müzik satışlarında yüksek tiraja sahiptir (Parlak, 2019: 3-5) Küreselleşme ile japon kültürü içerisinde yer alan cosplay kavramı da dijital dünya iletişimi sayesinde hayat bulmuş ve yaygınlaşmıştır.

2.1.2. Dijital Oyunlar

Teknolojik ilerleyiş sonucunda iletişim şekli olan buluşma, karşı karşıya gelme görüşme, diyalog kurma, amacından çıkarak, insanoğlunun beklentisini zamanın ve mekânın oluşturduğu kısıtlamalardan çıkarmıştır. İnsanlar artık bir araya, yanyana gelmeden de iletişim kurabilir ve görüşebilir hale gelmişlerdir. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler geleneksel oyun anlayışına da etki etmiştir. Oyun araçları ve yöntemlerin teknolojik alanlara aktarılması oyun ortamını değiştirmiştir ve kişiler bir araya gelmeden de oyun oynayabilir, eğlenebilir ve birlikte vakit

geçirebilir hale gelmişlerdir. Bu durum ise oyun kültürünü değiştirmiş ve dijital ortamda oyun oynama ve dolayısı ile dijital oyun kavramını oluşturmuştur.

Dijital oyun yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edimine katan bireysel bir iletişim ortamıdır (Yengin, 2012, Akt. Abay Cansabuncu, 2013: 216). Dijital oyunlar yeni ekonominin içerisindeki yaratıcılığın, tasarımın ve bunun metodolojik yöntemler ile bir ürüne çevrilmesinin sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır (Kan, 2021: 21).

Dijital ortamda oynanan oyunlar, konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak gruplandırılmışlardır. Level bilgisayar oyunu dergisinde bu dijital oyunlar tematik ve teknolojik özelliklerine göre ağ, aksiyon, macera, motorsporları ve yarış, rol yapma/canlandırma oyunları, simülasyon, spor ve strateji oyunları olarak sınıflandırılmaktadır.

Oyuncu katılım sayısına göre de sınıflandırılan dijital oyunlar tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt başlıkta yer almaktadır. (Gürcan vd., 2008: 4).

Oyuncular ise;

- Gündelik oyuncu, boş zamanını değerlendirmek için kolay ve basit oyunları oynayan,
- Oyun meraklısı (Pro-gamer), gündelik oyuncudan farkı oyunlarda seçici olması,
- Sıkı oyuncular (Hardcore gamer) için oyun oynamak boş vakitlerini değerlendirmenin ötesinde anlamlı bir aktivite olarak görenler (MMO tarzı oyunları oynamayı tercih ederler),
- Oyun ustası (Game master) kutu oyunlarında danışman konumunda olmakla birlikte MMO tarzı oyunlarda görev alanlar,
- Oyun uzmanlığı (Game expert) "devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncuların tutulmasını sağlama amacıyla birtakım planlamaların yapılması işi, sıkı oyuncuların oyun oynama edimlerini profesyonel bir kariyere dönüştürmelerini sağlayanlar (Karahisar, 2013: 109-110) olarak gruplandırılmaktadır.

Teknolojinin her geçen gün hızla ilerlemesi ve dijital ortamların yaygınlaşması gençlerin dijital oyunlara ilgisini artırmaktadır.

2.1.3. Dijital Oyun Tasarımı

Bilgisayar oyunları ya da dijital oyunlar; bilgisayar, oyun konsolu ya da mobil cihaz gibi sayısal bir platformun desteğiyle, çoğunluğunda hareketli grafiklerle desteklenen, göz ve el koordinasyonu yolu ile oyuncuyla iletişime geçen ve birden çok alt disiplini içinde barındıran yazılımlardır (Demir, 2022: 12).

Dijital oyun tasarımı ile ilgili Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design, isimli kitabında (2003) oynanabilirliği etkileyen en önemli üç kriteri oyun mekanikleri (kurallar, hedefler ve amaçlar), hikaye (hikaye anlatım tekniği ve ana tema) ve etkileşim (oyuncunun etkileşime geçebileceği unsurlar) olarak tanımlarlar (Bostan ve Tıngöy: 2015: 12). Bunun yanı sıra dijital oyun tasarlanırken, oyunun, amacı, kimin oynayacağı, oynanacağı platform, hikâyesi, mekaniği, oyun kontrolü, ödül sistemi, zorluk derecesi, estetik duygusu ya da eğlence düzeyi gibi kavramlar da önem taşımaktadır (Samur, 2016: 13-14). Dijital oyunlar senaryo, müzik, karakter özellikleri, kostüm, mekân gibi kavramların bir araya geldiği kurgulardır. Oyun tasarımı logodan, açılış ekranına, oyun mekânından, karakter tasarımına, metin yönlendirmeleriyle oyuna dair bütünlük sağlayan tasarımların tamamından oluşmaktadır (Kelekçi, 2021: 55).

Dijital oyunlar temelde bir hikaye-anlatı üzerine kuruludur. Bu hikayeleri ve yoğun anlatıları kullanıcılara aktarabilmenin yolu görselleştirmeden geçmektedir. Görselleştirme çok özel ve yaratıcılık gerektiren oldukça yoğun bir çizim sürecidir. Oyun tasarımındaki ilk ve önemli adımları karakter, mekân, nesne ve arayüzlerin kavram tasarımları oluşturmaktadır. Bu aşamada yapılan ilk çizimler oyunun görünüşünün biçimlendirilmesine, kullanıcının karakter ve arayüzlerle nasıl ve hangi dünyada etkileşim içinde olacağının belirlenmesine yardımcı olmaktadır (Soyluçiçek, 2019: 321-322).

Aynı zamanda dijital oyun tasarımı, resmi kurallar sistemi oluşturmayı ve kültürel ve sosyal bağlam ile deneyim oluşturmayı içermektedir. Dijital oyun tasarımı bireylerin tasarım sürecinde dijital oyuna dair anlam dünyasını şekillendirmeyi hedeflemektedir. Zimmerman (2004)'a göre, dijital oyunun, matematik, mantık, estetik ve hikâye anlatımı, görsel ve işitsel tasarım, insan psikolojisi ve davranışı ile sanat, eğlence ve popüler medya aracılığıyla kültürü anlamayı içerdiğini belirtmiştir (akt. B. Buluş ve Buluş, 2020: 2). Dolayısı ile oyun tasarımının, profesyonel meslek

grupları ile disiplinlerarası bir çalışma ürünü olduğunu söylemek mümkündür (Yiğiter ve Tatar, 2019:3).

2.1.4. Dijital Oyun Karakter Tasarımı

Karakter tasarımı tanımlanan fakat var olmayan bir görseli oluşturmak, ortaya çıkarmak, somutlaştırmak yani yeni bir kavram oluşturmak üzerine kuruludur. Karakter tasarımı için ihtiyaç duyulan kavram oluşturma sanatı bir fikrin, metinsel bir betimlemenin veya bir duygunun görsel olarak oluşturulma çabasıdır. Bu fikir, çevresel sanat tasarımı, karakter tasarımı, logo tasarımı vb. herhangi bir görselin tasarım evresidir. Kavram oluşturma sanatı ve karakter tasarımı birlikte değerlendirildiğinde kavram oluşturma sanatının aslında bir tasarım ve görselleştirme süreci olduğu söylenebilir (Süalp, 2019: 52-53). Karakter tasarımı bilgisayar oyunlarında karakterin somutlaştırıldığı görselleştirilme sürecidir. Karakter tasarımının amacına uygun şekilde gerçekleştirilebilmesi için karakter tasarımcısı karakteri, senaryoyu/öyküyü iyi analiz etmeli oyuncu tarafından yönetilecek karakter için oyuncunun kendisi ile özdeşleştireceği ve duygu katmanları oluşturacağı temel katmanları oluşturmalıdır. Bu nedenle oyunun senaryosu tarafından tanımlanan karakterin görsel niteliği çok önemlidir (Uysal, 2005: 42).

Andrew Rollings ve Ernest Adams karakter tasarımının iki şekilde olduğunu belirtmişlerdir: bunlardan ilki karakterin görünümü ve arka plan iken, diğeri ise hikaye tabanlı karakter tasarımı ve detaylandırmalarıdır. Karakter odaklı tasarım genellikle hikâyesi olmayan daha basit oyun kurgularıyla gerçekleştirilmiş, bu sebeple vurgu karakterin görselliği üzerinde yapılmıştır. Karakter tabanlı tasarımda gösteren ve gösterilen, işaret ve kültür ögeleri, göstergebilimsel yaklaşım ve sanatsal kaynaklar karakter tasarımını önemli besleyenlerdir (You, Palmer, Godfrey, Zheng, 2006). Yani karakter görsellerini, fiziksel form ve kostüm oluşturmaktadır. Fiziksel formları, vücut, ten rengi, beden, saç, kilo, cinsiyet ve yaş oluştururken, kostümler ise genellikle karakterin kişiliğini temsil eden birçok renk, biçim, amaç ve anlam taşıyan kavramlardan oluşmaktadır. Bir karakteri tasarlarken göz önünde bulundurulması gereken en önemli ipucu, animasyon takipçileri tarafından kabul gören çekici bir karakter oluşturmaktır (Khalıs ve Mustaffa, 2017: 487).

Hikaye tabanlı karakter tasarımında ise, karakterin hikayesi, geçmişi, dili, kelime dağarcığı, sosyal sınıfı, eğitimi, etnik kökeni, aksanı hakkında her türlü sinyali veren

kavramlar, bir karakterin kişiliği için önemli bir ipucudur. Karakterin büyüme döngüsü hikaye bazlı tasarımda önemlidir (You, Palmer, Godfrey ve Zheng, 2006). Birçok çizer ve tasarımcı, karakter tasarımına geçilmeden önce tasarlanacak karakterin güçlü bir hikâyeye sahip olması gerektiğini belirtmektedir. Ünlü çizer ve karakter tasarımcısı Ross Tran da paylaştığı YouTube eğitim videolarında bu konuya değinmekte ve başarılı karakter tasarımı ipuçlarında öykü ögesini birinci sıraya yerleştirmektedir. Hikâye, iyi bir karakter tasarımının önemli bir parçasıdır. Çizime başlamadan önce her bir karakterin arka hikâyesini ve kişilik özelliklerini geliştirmek için zaman ve çaba harcamak, daha güçlü ve daha kapsamlı bir karakter tasarımına sahip olunmasını sağlamaktadır. Karakter tasarımcısı olarak akılda tutulması gereken şey, karakterlerin her zaman hikâyeye hizmet ettikleridir (Karaşahinoğlu, 2021: 30). Senaryoya tasarlanan karakterin, yaşam tarzı, diğer karakterlerle olan ilişkisi, psikolojik özellikleri, fiziki durumu, geçmişine dair bilgileri ve amacı ile ilgili tanımlamalar yapılır. Sonrasında animasyon sanatçısı, yazılan karakterleri kendi estetik bilgi birikimine ve yaşam deneyimine göre görselleştirerek özgün karakterler tasarlar (Özanık, 2022: 9). Karakter tasarımı onu akılda kalıcı ve benzersiz kılmak için karaktere bir saç rengi vermekten daha fazlasını gerektirmektedir. Karakter tasarımı yetenek ve zaman gerektirmektedir (Lundwall, 2017: 2)

Karakter tasarlama ilk adım genelde sanal karaktere bir isim vermek ve cinsiyetini belirlemektir. Daha sonra, sanal dünyanın tasarım amacına göre, karakterin ırkını, yaşını, sınıfını ve yeteneklerini belirlemek de gerekebilir. Sınıf seçimi, sanal dünya içerisinde nitelikleri önceden tanımlanmış bir meslek seçmek gibidir. Örneğin, birçok rol yapma oyununda savaşçılar, hırsızlar ve büyücüler gibi farklı sınıflar bulunur. Karakter yaratma süreci, oyuncunun oyunda neler yapabildiğini belirlediği için anlaşılırlık açısından önemlidir (Bostan ve Tıngöy, 2015: 12).

Karakter tasarımı teknik açıdan değerlendirildiğinde ise öncelikle senaryoda yer alan karakterler çizilerek, görselleştirilir model sayfası haline dönüştürülür. Bu sayfada her bir karakterin önden, yandan, arkadan görüntüleri ve oranlamalar bulunur. (Yeşilot, 2000:3). Sonuç olarak karakterin kişisel özelliklerine ilişkin genel görüntüsüne yönelik çalışma gerçekleştirilmiş olur.

İnandırıcı karakterler, hem çevrelerindeki dünya ile hem de kullanıcı ile etkileşime geçebilmeli, sanal dünyadaki değişimlerin farkında olmalı ve duruma göre değişiklik

gösterebilmelidir. Karakterlerin inandırıcılığı hikâyenin inandırıcılığını da etkilediği için sanal karakterlerin son dönemde oyun firmalarını en çok uğraştıran unsurlardan biri haline geldiği söylenebilir. Çünkü oyun firmaları bunu yaparken oyuncunun kendisini oyunun içerisinde hissedebilmesini sağlamak istemektedirler. Bunun için kişisel boyut kavramından yararlarak, kişinin kendisini sanal dünyada hissetmesi ve sanal dünyada var olduğuna inanması için özel çaba göstererek kişisel bulunma ile inandırıcılığı arttırmaya çalışmaktadırlar. Kişisel bulunma hissinde oyuncu üç boyutlu dünyada kontrol ettiği karakter temsili ile bir bağ kurar. Bu karakterin nasıl göründüğü, göz rengi, saç modeli, giysileri veya zırhı, kullandığı silahlar veya taktığı aksesuarlar oyuncu için çok önemlidir. Çünkü bu karakter oyuncunun sanal dünyaya yansımasıdır (Bostan ve Tıngöy, 2015: 11-17). Bu sebeple de dijital oyun içerisindeki karakterin tasarımı oyun tasarlayan firmalar için çok önemli bir yer oluşturmaktadır.

2.1.5. Cosplay

"Costume-play" (kostüm oyunu) kavramının kısaltması olan cosplay, kostüm, eşya ve aksesuar kullanarak bir karakteri temsil etme etkinliğine verilen isimdir (Rosenberg ve Letamendi, 2013).

2003 yılında Nagiya kentinde ilk dünya Cosplay Zirvesi (World Cosplay Summit – WCS) düzenlendi. Zirvelerin hedefi, Japon pop kültürünün yurt dışındaki önemini ve popülerliğini tanıtmak ve bu kültür çerçevesinde uluslararası dostluk ve değişimi desteklemektir. TV kanallarında yapılan cosplay yarışmaları, çeşitli şehirlerde resmigeçitler ve fotoğraf çekimleri gibi etkinliklerin düzenlendiği zirveye 2006 yılından itibaren Japon Altyapı ve Ulaşım Bakanlığı da turizmi teşvik amacıyla destek vermeye başladı. Japon devleti, diğer popüler kültür unsurlarının yanı sıra cosplay'i de kendi kültürünü dünyaya tanıtmak ve satmak amacıyla kullanmaktadır. (Ito&Crutcher, 2014). Cosplay de kılığına girilecek karakterin seçiminde, karakterin belli bir unsuruyla özdeşleşme ön planda yer almaktadır. Cosplay oyuncuları, kendilerini karakterin psikolojik özellikleriyle, geçmişindeki bir olayla ya da fiziksel görünümüyle özdeşleştirmektedirler. Cosplay oyuncusu ile karakter arasında belli bir ölçüde benzerlik özdeşleşmeyi, bu durumu sevmeyi ve bir süreliğine de olsa bu karaktere dönüşme arzusunu arttırmaktadır (Rosenberg ve Letamendi: 2013)

Cosplay tipik olarak bir kişinin bilim kurgu ve fantastik edebiyat, anime ve manga, çizgi roman ve dijital oyun gibi karakterleri gibi yaratıcı medya alanlara hayranlığının devamı niteliğindedir. Bu karakterlerin getirdiği en önemli özellik ise animasyon tekniğinde kendini göstermektedir (Taş Alicenap, 2014).

Animasyon karakterine hayranlık duyan, kendi iç dünyası ile karakteri bütünleştirmek isteyen izleyici ya da oyuncu işe ilk olarak karakterin kostümünü giymekle başlamaktadır. Çünkü kostümler sahnede ya da herhangi bir sosyal etkinlikte, belli bir karakteri canlandırmak isteyen kişi tarafından giyilmektedir (Hunnisett, 1986; Nance, 2008: 6). Artık sadece Japonya'nın kültürel ögesi olmayan neredeyse tüm düyaya yayılan cosplay in esin kaynakları dijital süreçler birlikte yazılı ve basılı dergilerden çıkmıştır. Çizgi roman, anime, manga dergilerinde yer alan karakterler dijital dünya nimetlerinden yararlanarak üç boyutlu ve hareketli hale gelerek bilim kurgu filmlerinde, animasyon filmlerinde ve dijital oyunlarda yer almaya başlamıştır. Cosplay yapan kişiler artık dijital dünya da yer alan karakterlere hayranlık duymakta ve onlara benzemek istemektedirler. Bu sebeple dijital dünyada yer alan animasyon karakterleri ve dijital oyunlar cosplayaetkinlikleri için önemli bir esin kaynağı oluşturmaktadır.

2.1.6. Kostüm Tasarımı

Kuruç (1987) kostümü, oyuncunun rolüne uygun olarak eserin dönemini ve tarzını yansıtan, sahnede giyilen giysiler olarak tanımlamaktadır. Kişilerin bir başkasını canlandırmaya başladıklarından bu yana kostüm kullandıkları ileri sürülmektedir (Eczacıbaşı, 1997: 1786). Günümüzde ise kostüm sahne sanatlarında, sinema ile film sektöründe en belirgin ve gösterişli giysilerden çağdaş kıyafetlere kadar, yer aldığı sahnenin performansında, konunun anlatımında öncül rolü olan araç görevini üstlenmiştir. Kostümler –eğer tarihin bir dönemini yansıtıyorsa- zamanın ruhunu, bir dönemin egemen değerlerini, tutumlarını, tarihi ve siyasi olaylarını, ekonomik koşullarını yansıtan aynı zamanda aktaran maddi kültür değerleri olarak da nitelendirilmektedir (Koca, Koç ve Kaya, 2011). Kostümde devir, devrin modası, karakterin yaşadığı çevre, karakter yapısı, karakterin ekonomik durumu, ruhi durumu, sosyal durum dikkate alınmalıdır. Kostüm sıradan bir giysi değildir. Oyunun ve karakterin anlaşılabilmesine yardım eden bir araçtır (Kuruç, 1987: 45-46). Kostüm tasarımı, tasarım kavramlarının yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline

dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsamaktadır. Kostüm tasarımcısı, karakterlerin performanslarında önemli rolü olan giysileri oluşturur. Kostüm tasarımcısı karakteri analiz eder. Bir kostüm tasarımcısının temel görevi belli bir karakterin görünümünü en iyi şekilde sağlayacak kostüm tasarımını oluşturmaktır. Bu nedenle kostüm tasarımı, sahne sanatlarının dikkat ve özveri gerektiren önemli aktivitelerden biri olarak tanımlanabilir. Kostüm tasarımcılarının tasarımları film veya sahnede kullanılma durumuna göre farklılık gösterir (Koca, Koç ve Kaya, 2011).

Tiyatro için ise kostüm etkileyiciliğin artmasına, sanat gücünün yükselmesine, karakterin rolünün ortaya çıkmasına, oynanan yapıttaki milliyet ve zaman değişimlerinin net bir şekilde yansıtılmasına yarar sağladığından dolayı önem taşımaktadır (Aksel, 1988: 22-23).

Tasarımcı tüm bunların yanı sıra zamana, mekâna, iklime, yaşa, cinsiyete, sosyal statüye, karakterin büründüğü role vurgu yapacak ipuçlarına da tasarımlarında yer vermelidir.

Günümüzün popüler sanat dalları içerisinde yer alan sinema, toplumun geleneksellikten modernliğe geçişini temsil eden toplumsal ve sanatsal olgulardan biridir. Sinema bir sanat dalıdır ve modern toplumlarda önemli kültür ortamlarından birini oluşturmaktadır (Akt. Özdemir, 2009: 410). Sihirli ve gerçekçi bir tarafı olan, tüm büyüleyici-etkileyici gelişmeleri bünyesinde barındıran sinema dünyada var olan tüm görsel imgeleri aktarma, yansıtma ve canlandırma özelliğine sahiptir. Sinema gerçeği, gerçek dışı olanı, bugünü, gerçek yaşamı, hafızayı rüyayı hem temsil eder, hem de gösterir (Morrin, 2005; Diken ve Laustsen, 2014: 208). Sinema bir gerçekliğin yansımasından çok daha fazlasıdır. Sinema Dünya'da var olmanın, toplumsalı değişime açmanın, dönüşümlerinin koşullarını ve hızını değiştirmenin alternatif yollarını sunmaktadır (Diken veLaustsen, 2014: 208).

Kostümler sinema ve tiyatroda senaryoyu yansıtan, seyircisiyle karakterleri tanıştıran, karakter özelliklerini ifade eden etkili bir görsel iletişim öğesidir. Bu sebeple görsel iletişime katkı sağlayan sinema, tiyatro ve kostüm tasarımı birbirleriyle etkileşim halindedir. Tiyatro ve sinemada olduğu gibi dijital dünya ürünü olan animasyon ve dijital oyun karakterlerinde de seyircilerin ya da oyun oynayanların senaryoyu ve karakteri, rolü ile bütünleştirebilmeleri, konuyu

anlayabilmeleri için kostümlere ihtiyaç duyulmaktadır. Kostüm ve karakter tasarımının dijital oyun ve animasyon filminin başarısını ve seyirci motivasyonunu artıran en önemli araç olduğu düşünülmektedir. Giysi teknolojik ilerleme, insanların algı ve beklentilerinin değişimi ile farklı amaçlar için her alanda kullanılır hale gelmiştir. Günlük kullanım ihtiyacı dışında, sahne sanatları, sinema gibi görsel alanlarda giyimin anlam taşıyan, fark yaratan, tarz-kişilik oluşturan, ikonlaştıran ve kostüm ismini alan bir araç haline dönüştüğü görülmektedir. Performans gerektiren görsel sanatlarda kullanılan kostüm özel çalışma disiplini ve deneyimi gerektiren bir alandır. Pek çok farklı disiplin içerisinde tamamlayıcı bir öge olan kostüm onu taşıyan karakterin üzerinde kalmamakta giysileriyle farklılık isteyen eğlence ya da tarz oluşturan kişilerce, hayran oldukları karakterin dış görüntüsüne bürünerek onun ruh haliyle kendilerini içselleştiren kişiler tarafından da kullanılmaktadır.

2.1.6.1. Dijital oyun karakteri kostüm tasarımı

Dijital karakterler, tasarımcılar tarafından bilgisayar ortamında oluşturulan senaryosuna göre tasarımcısının hayal gücü ile şekilllenen görsel tasarımlardır. Dijital karakter tasarımları fiziki yapı, kostümler ve aksesuarlar ile beslenerek daha zengin ve etkileyici hale getirilir. Dijital karakterler tasarlanırlen, kostüm görüntüsü, konuya odaklanmak, onu ifade edecek doğru, renkleri, biçimleri, kavramları ve aksesuarları bir arada kurgulamak gerekmektedir. Bu şekilde oyuncunun içeriği anlaması ve oyun içindeki cazip faktörleri ayırt edebilmesi sağlanır. Oyun sistemi (kurallar, mekanikler), anlatı (tema, hikâye, karakterler) görsel-işitsel öğeler, estetik seçimlerden oluşmaktadır (Kelekçi, 2021:56). Oyun sistemi içerisinde yer alan kavramlar, karakter ve karakterin kostüm tasarımına dair tasarımcıyı yönlendirecek ipuçlarını oluşturmaktadır.

Tasarımcı oyun sistemi için elde ettiği verilerle karakterin, fiziki görseli, kostüm ve aksesuarları ile karşıdakine karakter hakkındaki ilk izlenimi oluşturacak görselleri hazırlar. Detaylandırmalar ile karakter için tasarlanan kostüm, karakterin hikâyesini ve kişiliğini yansıtmada kullanılan görsel bir araç haline gelir. Bu görsel araç olan kostümler ile karakterin kişiliği, hikayesi ve tavrı karşıya aktarılır. Böylece karaktere ait kahraman, kötü adam ya da kibar gibi kişilik özellikleri kostümler ile ifade edilmiş olur. Kostümler karakterin rolünün ve kişilik özelliklerinin ayırt edilmesinde karaktere yardımcı olur (Khalis ve Mustaffa, 2017: 490).

Kostüm tasarımının planlanması için eskiz çıkarımlarına yönelik olarak öncelikle metin okumasından yola çıkılır ve karakter incelemeleri yapılır. Senaryoda yer alan karakterler önem sırasına konulduktan sonra demografik ve tipolojik özellikleri belirlenir. Metinde geçen karakterin yaşadığı yeri, sosyal statüsünü, mesleğini, yaşını ve metnin geçtiği yeri, döneme ait özellikleri kostüm ile karşıya aktarmaya yönelik hazırlıklar yapılır (Canatan, 2010: 1). Sonrasında kostüm tasarımcısı, karakter analizi ile karakterlerin performanslarında etkili olan giysileri oluşturur. Çünkü kostüm tasarımcısının temel görevi karakterin görünümünü kişiliğini en iyi şekilde sağlayacak kostümü oluşturmaktır (Koca, Koç ve Kaya, 2011). Bu durum ise belli bir sistematik düzen içerisinde gerçekleştirilmelidir.

Kostüm tasarımı aynı zamanda çizgi karakterin inandırıcılığını gösteren önemli bir etkiye sahiptir. Karakterin hareket kabiliyetlerine göre tasarlanıp, materyal seçimi bu hareketlilik göz önünde bulundurularak yapılan kostümler, karakterin ifadelerindeki etkiyi arttırmaktadır. Kumaş kıvrımları, hareket esnasındaki kırışıklıklar akıcılığı arttırarak ve hareket eden anatomiyi izleyicilere daha estetik ifade etmeyi sağlar. Karakterlerde kullanılan kostüm üzerindeki silah ya da kılıç benzeri aksesuarlarla, boynundan takılmış dalgalanan pelerin hareketi gibi detaylar kullanılması, çizgi filmlerde filmin görsel etkiyi arttırmaktadır. Bu nedenle karakterlerin kostüm tasarımları, bedensel görünümlerine ve kişiliklerine uyumluluk gösterecek ve karakterin kişilik ifadesine katkıda bulunacak şekilde tasarlanmasına önem verilmektedir. Çizgi karakterlerin hareket hissini daha gerçekçi verebilmek adına, karakterin anatomisine uygun şekilde tasarlanmış ve kişilik özelliklerine uygun kostümlerle inandırıcılığın arttırılması sağlanmıştır. Bu durumda karakter tasarımını gerçekleştiren çizer, elde ettiği veriler ile öncelikle karakterin siluetini oluşturmalı, bedeni oluşturan formlar ile üzerindeki kostüm detaylarının genel hat içerisinde güçlü bir imge tasarlamayı hedeflemelidir (Özanık, 2022: 15-23).

2.1.6.1.1 Karakter analizi

Karakter terimi, Fransızca kökenli Caractére ve Yunanca kökenli Kharakter kelimelerinden gelmektedir. Özü itibariyle metale kazınmış damga, mühür, çizmek, nitelik, görünüş anlamına gelmektedir. Türk Dil Kurumu karakteri, “bir nesnenin, bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen ana özellik, öz yapısı, seciye” olarak tanımlamaktadır.

Bu anlamda karakter, kendine özgü davranış modelleri sergileyen oyuncuyu tanımlamaktadır (Bayrak, 2017: https://www.academia.edu). Karakterler olmadan hikâye olmaz. Karakter haritaları, okuyucuların okurken her bir karakterle ilgili bilgileri izlemesine izin verirken, bir karakter analizi, onların hikâyede oynadıkları role, karşılaştıkları çatışmalara ve dışsal veya içsel özelliklerine daha derinlemesine bakmalarını sağlar (https://www.storyboardthat.com/tr/articles/e/karakter-analizi).

Karakter analizi o karakterle ilgili yazarın, tasarımcının, senaristin hatırlaması gereken temel bilgileri unutmaması ve yazım sürecinde tutarlı karakterler yaratabilmesi için gereklidir (Yanat, 2015: 151).

Tasarımcı oluşturacağı karakter için değerlendirme yaparken gerçekleştireceği analizi üç gruba ayırmalıdır. Tasarım sürecine karakteri tanımlayıcı bazı notlar ile başlamalıdır. Bu notları, ilk olarak karakterin dış görüntüsü yani fiziki özellikleri, ikincisi sosyolojik özellikleri, üçüncüsü ise kişilik özellikleri olarak gruplandırmalıdır.

Fiziki açıdan değerlendirilen karakterin doğrudan gözlemlenebilen cinsiyet, yaş, yüz, saç rengi, göz rengi, boy, kilo, gibi fiziki özellikleri tasarımcı için önemlidir. Sosyolojik özellikleri genellikle oyunun başında öykünün anlatıldığı tanıtım videosunda belirtilen meslek, eğitim, aile, arkadaş, dost, düşman ve hobiler gibi karakterlerin geçmişini ve statüsünü kapsamaktadır. Psikolojik yani kişilik özellikleri ise ilk bakışta anlaşılamayan ancak oyuncunun oyun esnasında ya da karaktere yönelik açıklamaların bulunduğu web sayfalarında yayınlanan kişilik özellikleri karakterin çeşitli durumlarda sergilediği ahlaki standartlar, hedefler, mizaç, takıntı ve zekâ, iyilik, kötülük gibi özellikleri ifade etmektedir (Bakan, Salman, 2020: 115). Bu açıklamalardan yola çıkarak gerçekleştirilen karakter analizlerinin ise tasarımcıya yol gösterecek nitelikte olduğu söylenebilir.

2.1.6.1.2. Renk belirlemeleri

Renkler kimlik oluşturma ya da belirli bir kimliği temsil etme konusunda oldukça başarılıdır. Dönemin modasında, mimari stilinde ve eşyalarında kendini gösteren renk seçimleri bazen coğrafi bölgelere özgü değişkenlik gösterir. Bazı durumlarda toplumsal yargılar, gelenekler ve inanç sistemleri renk yelpazesini belirler, bazı durumlarda renkler sadece yaş ve cinsiyetle eşleşir.

Renk, doğada var olan sonsuz tonu aracılığıyla tasarımcının ifadelerini zenginleştirerek görsel anlamda tasarımcıya yeni ufuklar açmaktadır. İnsanoğlu kendini ifade etmek için geçmişten bu güne kadar renklere başvurmuştur (Çitoğlu, 2008: 32).

Etkileyici karakter tasarımlarında renk önemli ve ayırt edici bir kavramdır. Çünkü anlam ve algı noktasında ifade etmek istediği konuda oldukça başarılıdır. Çünkü renk güçlü bir iletişim aynı zaman da ifade aracıdır. Çokyönlü kodlamalar sunarak karşıdakine durum, duygu veya ruh halini gösterebildiği gibi izleyicide belirli duygusal tepkiler de ortaya çıkarabilir. (Ambrose ve Harris, 2013: 118)

Tasarımlarda her zaman uyumlu renkler kullanmak yerine tasarım alanında bulunan ana mesaja veya ana unsura dikkat çekmek, vurgu yapmak veya izleyiciyi şaşırtmak adına birbirini tamamlayan renk paletlerinden faydalanılabilir (Yalur, 2021, 482). Karakterlere verilen renkler onların kişilikleri hakkında izleyiciye fikir vermektedir (Özden, Ülgen, 2015: 31). Ayrıca renk dışında tonlamada nitelikleri ayırt etmede etkilidir. Objelerin ışık alan kısımları ile ışık almayan kısımları arasında kalan yumuşak renk geçişlerine (orta değerlerin hepsine) ton denir. Rengin parlaklık derecesini göstermektedir. Koyu mavi renk ve açık mavi rengin birbirinden farklı olması mavi rengin aldığı ışık yoğunluğunu belirlemektedir. Işığı az alan taraf koyu mavi, ışığı fazla alan tarafsa açık mavidir.

▪ Açık ton (aydınlık kısım),

▪ Koyu ton (karanlık kısım) (Kavasoğlu, 2021: 18) Yani Koyu tonlarda bir "mavi" "sıkıntı", açık tonlardaki "mavi" ise "yalnızlığı" çağrıştırabilir. "Güvenilirlik ve sağlamlık" mesajı içermektedir. "Sonsuzluk, bilgelik, güven ve sakinlik" gibi anlamları da vardır (Kavasoğlu, 2021: 78).

2.1.6.1.3 Biçim özellikleri

TDK'ya göre biçim "Bir nesnenin dış çizgileri bakımından niteliği, dıştan görünüşü, şekil, eşkâli ya da sanat ve edebiyat eserlerinde dış görünüş, form" olarak tanımlanmaktadır (https://sozluk.gov.tr/). Bu durum giysi ya da kostüm değerlendirilmesi açısından gerçekleştirildiğinde giysinin görseli dış görünüş bakımından değerlendirilmelidir. Giysinin ilk değerlendirilmesinde, alan (boşluk), form (biçim), şekil, çizgi olarak adlandırılan tasarım elemanlarının yanı sıra doku,

tekrar, uyum, zıtlık, koram, vurgu, denge, birlik gibi tasarım ilkelerinden de yararlanılır (Koca ve Koç, 2009: 90).

Giysi tasarımı, bir tasarım fikrinin uygun bir şekilde aktarılabilmesinde ve yorumun özgün bir nitelik kazanmasında tasarım ögelerinin kavranmasını, benimsenmesini, somut önerilere dönüştürülmesini ve tartışılmasını gerektiren, görsel yanı ağır basan fikir üretme sistemidir. Giysinin görsel ve çizimsel ifadesinde yararlanılan bir takım unsurlar bulunmaktadır. Bunlar siluet, çizgi, renk, doku, ölçü (dikey hatlarda beden uzunluğu, yatay hatlarda geniş, normal, bol gibi kavramlar) ve zihinde giysi hakkında yargılar oluşmasına neden olan denge, ritim, zıtlık, hareket, vurgu ve uyum ilkeleridir. Siluet, çizgi, renk ve doku kavramlarının bulunduğu tasarım ögeleri, bazı kaynaklarda unsur, bazılarında ise eleman olarak alınmıştır.

Silüet: Giysinin vücut etrafında oluşturduğu kontur, dış hat, şekil, form olarak tanımlanmaktadır (Jones, 2009 :99). Çeğindir ise "giysi konstrüksiyonundaki belirgin şekilde oluşan biçimsel değişimlerin özeti belirli bir form, teknik sonucu giysinin dış hatlarında oluşan iki boyutlu şekil" (2017: 86) olarak tanımlamaktadır. Bu araç, giyim kültürünün izlenmesi, giysiyi oluşturan her bir parça ya da parçaların meydana getirdiği özel stilleri, iki boyutlu olarak tespit etmek için kullanılmaktadır. Böylece giysiler, silüet yoluyla sınıflandırılabilmekte veya birbirleriyle karşılaştırabilmektedir (Çeğindir ve Kuru, 2019: 116).

Çizgi: Tasarım öğesi olan çizgi, içerdiği anlatım gücü ile resmin en önemli öğesini teşkil eder. Çizgi bir ifade ve iletişim aracı olarak tüm zamanlarda yerini korumuştur. Mağara duvarlarından bu günlere kadar her çağda görsel iletişim adına ilk başvurulan eleman çizgidir (Sengir, Yücel, 2016: 478). Tek boyutlu bir tasarım ögesi olan çizgi bir şeyi sınırlamasının ya da belirtmesinin yanı sıra kullanıldığı yere, yöne ve çizgi tipine göre kişinin görsel algısına yüklediği psikolojik etkiler de söz konusudur. Genel olarak çizgi tipleri, düz, dairesel ve zig-zig çizgi yönleri ise düşey, yatay ve verevdir (Ağaç, Dengin, 2015: 116).

Doku: Doku bir yüzeyin gerçek ya da dokunsal değeridir. Her nesnenin kendine özgü bir yapısı bulunmaktadır. Objeler, pürüzlü, düz, girintili çıkıntılı, yumuşak veya kaygan özelliklere sahip olabilir. Bunlar nesnenin dış dokusunu oluştururlar bu onların doku özellikleridir. Doku sanat için ayrı bir eleman olmayıp, resimsel elemanlarla malzeme ve araçlarla oluşan, duyuları tatmin eden, görüntünün

duyarlığını arttıran bir varlıktır (Demirel, 2018: 42). Görme ve dokunma duygularını harekete geçirerek, bu duyular aracılığı ile materyallerin dış yapılarında algılanabilen özellikler olarak tanımlanmaktadır (Deliduman Gence ve İstifoğlu Orhon, 2006:69). Doku bir ürünün görsel ve dokunsal özelliklerini zenginleştirir. Doku bir ürünün, detay kullanmaya gerek kalmadan cazip bir hale gelmesini sağlayabilir (Arslan, 2015: 102). Doku tekstil açısından değerlendirildiğinde doğal liflerden ve kimyasal liflerden oluşmaktadır. Doğal dokular doğada bulunan tekstil liflerinden elde edilen kumaşlardır. Ham maddesi doğaldır, doğal görünümlü, nefes alabilir ve yumuşaktırlar (Komisyon, 2000: 28-83). Kimyasal liflerden oluşan lifler ise yapay yolla elde edilen, doğal olmayan bir türdür. Görüntüsü ise yapay ve parlaktır (https://www.hurriyet.com.tr/mahmure/sentetik-kumas-nedir-nasildir-ve-terletir-mi-sentetik-kumas-ozellikleri-ve-kullanim-alanlari). Kimyasal liflerin içerisinde yer alan doğal maddelerden elde edilen kimyasal liflerin ham maddesi selüloz iken, sentetik maddelerden elde edilen kimyasal liflerin hammaddesini petrol, taş kömürü ve kimyasal ilaveler oluşturmaktadır (Komisyon, 2000: 84-101) Bir kumaş yapılandırıldığında farklı türde yüzey işlemleriyle değiştirilebilir veya iyileştirilebilir. Kumaşa desen, renk ve doku bu çeşit işlemler sayesinde eklenebilir (Arslan, 2015: 103).

Doluluk-Boşluk: Doluluk ve boşluk iki zıt kavram olarak var ve yok, ses ve sessizlik, söz ve suskunluk, pozitif ve negatif, form ve zemin, yeryüzü ve gökyüzü, bilinen ve bilinmeyen gibi kavramlarla anlam olarak da derinleştirilebilen ya da bu kavramlarla paralellik gösteren bir tasarım ilkesidir (Demirarslan, 2020: 329). Boşluk sanat ve tasarımda bilinçli olarak boş bırakılan alanlardır. Boşluklar dinlendirir, bir arada tutar, derinlik elde etmede kullanılabilir. Monotonluktan kurtarabilir, bütünlük oluşturabilir, eseri etkili kılar, vurguyu artırabilir ve hareket etkisini artırabilir. Tüm tasarımlarda boşluk doluluk ilişkisi göz önüne alınmalıdır. Boşluk doluluk ilişkisi bazı durumlarda şekil-zemin ilişkisinin yerini tutabilir. Zaman zaman şekiller boşluk etkisi verirken, zemin doluluk etkisi ortaya çıkarabilir (Gezer, 2019: 602). Doluluk boşluk kavramı giysi tasarımında ise dekolte kavramı ile ilişkilendirilebilir. Tdk ‘ ya göre dekolte açık giyim anlamına gelmektedir (https://sozluk.gov.tr/)Çünkü giyside dekolte oluşturabilecek beden parçaları kumaş ile kapatılarak giydirilmediğinde boş görünmektedir. Kumaş ile giydirilen kısımlar ise dolu görünmektedir. Bu sebeple dekolte giysilerde dolu ve boş kavramının ortaya çıktığı söylenilebilir.

Denge: Denge, fiziksel olarak zıtlaşan kuvvetlerin eşitliği olarak tanımlanabilir. Denge bir tasarımdaki görsel ağırlığın eşit olarak dağıtılmasıdır. Denge salt çizgilerle değil, açık - koyu zıtlığıyla da verilebilir. Denge simetrik ve asimetrik denge olarak ikiye ayrılmaktadır. Simetrik dengede bir eksen üzerindeki öğeler aynen tekrar ediliyorken, asimetrik dengede farklı görsel ağırlıktaki öğeler serbest olarak yerleştirilmektedir (Şen, 2015: 777). Giysi tasarımında denge tasarım formlarının giysilerin sağında ve solunda düzenlenme biçimidir. Giysi tasarımında temelde simetrik-asimetrik ya da formal-informal olmak üzere iki denge prensibi bulunmaktadır. Simetrik/formal denge, giyside kullanılan detayların merkezin her iki tarafına eşit uzaklıkta yerleştirilmesi ile sağlanmaktadır. Asimetrik/informal denge ise modelde kullanılan detayların merkezin her iki tarafında eşit dengelenmemesi ile elde edilmektedir. Bu denge prensibinde kullanılan farklı kumaş, renk, süsleme veya kesim özelliklerinin giyside görüntüyü ve bütünlüğü bozmamasına dikkat edilmektedir (Ağaç ve Dengin, 2015: 117).

Ritim: Tasarımda öğelerin tekrarı ile hareketi gösteren ritim, tekrar eden şekillerle oluşturulmaktadır. Ritim aynı şeyin tekrarı değil, benzerliklerin veya bir kurgunun tekrarı ile oluşur. Ritim görsel tasarımda gözün ögeler arasında gezebilmesidir. Ritim birlik oluşturur, monotonluğu engeller, sanatsal algının etkili bir şekilde seyirciyi kucaklamasını sağlar. Ritim ilkesi, çalışmadaki bir veya birden fazla öğenin zaman veya mekanda belli aralıklarla tekrar edilmesi ile oluşmakta, ritim duygusu olan çalışmalar, tasarıma dinamiklik katmaktadır (Gezer, 2019: 607). Giysi tasarımında ritim, zıtlık, tekrar, dereceleme (büyütme), yayılma, serbest kompozisyon (serpme), rapor ve simetri gibi çeşitli tekniklerin kullanılması ile sağlanabilmektedir (Ağaç ve Dengin, 2015: 117).

Ölçü: Ölçü tasarım için düşünülen biçimin, uygun olacak şekilde düzenlenmesidir. Tasarım öğeleri görsel kurguyu var eden parçaların her birini tanımlamaktadır. Ölçü doğanın nesnel yapısında var olan bir kavramdır ve tasarım ögesidir. (Atalayer, 2004: 32). Ölçü genel olarak var olanın biçimlendirilmesidir. Her tasarım ögesinin ölçüsü işlevsel açıdan, malzeme açısından, çevreyle olan ilişkisi açısından belirlenir. Tasarım ölçülendirmesinde insan boyutu şarttır. Yaşamda her şey insan boyutuna göre ayarlanmıştır. Bir tasarım ürünü, daima değişik ve belirli ölçülere sahip görsel unsurların bir araya gelmesiyle oluşur. Tasarımcılar, hiyerarşiyi hesaplayarak yani

bir kompozisyondaki en önemli unsuru belirleyerek işe başlar. Bir görsel unsurun tasarım içindeki diğer unsurlarla kurduğu orantısal ilişkiler, algı ve iletişimi doğrudan etkiler. Figürlerin ve mimari öğelerin yatayda ve dikeyde kullanılan çizgi dengesi, kullanılan dokulardaki ve ölçüdeki denge tasarımı tasarım yapan unsurlardır (Şen, 2018: 780).

Dikey hatlarda giysi uzunluğu (Ölçü): Görsel analiz içeren çalışmalar incelendiğinde giysilerin çeşitli bölümleri genişlik, uzunluk, biçim veya kesim gibi tanımlar altında yorumlanmaktadır. Örneğin yaka genişliği için geniş yaka, dar yaka veya bel yeri için yapılan tanımda yüksek bel, düşük bel veya diz boyu, kısa-uzun kol boyu gibi görsel analizlerden oluşan kavramlar ile ifade edilmektedir (Koç ve Pamuk, 2018: 1070).

Yatay hatların değerlendirilmesi (Ölçü): Giysilere yönelik gerçekleştirlen görsel değerlendirmelerde beden uzunluklarında olduğu gibi giysi bölümlerindeki geniş, normal ve bol kavramları önem taşımaktadır. Giysilerin bedeni saran ya da bol formlarının içerdiği anlamlar dönemlere, kültürlere bölgelere göre değişkenlik göstermektedir. İngiltere'ye bakıldığında, her sosyal sınıftan kadının korselerin içine hapsedildiğini görmekteyiz. Bu durum güzellik idealleri söylemlerinin gündemi gibi görünse de altında yatan esas sebep "ahlak" kavramıdır. Kültürel örüntüler ve geleneklerin etkisinde olan kadın giyiminde, bol giysilerin kullanımı ahlakın gevşekliğine yorumlanmış, bedeni sımsıkı saran korselerin kullanımı ise sağlam ve düzgün ahlakın simgesi olarak kabul görmüştür (Parlak, 2022: 885). Bunun tam tersi olan bir durum ise Osmanlı giysilerinde görülmektedir. İngiltere'nin aksine Osmanlı kıyafetlerinin en önemli özelliği olan bol dökümlü, uzun ve örtülü olmalarıdır. (Koca ve Koç, 2009:3). Osmanlıda vücut formlarını ortaya çıkartan değil tam tersine gizleyen ve kapatan formlar kullanılmaktadır.

2.2. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde araştırmanın konusu etrafında belirlenen ilgili araştırmalara yer verilmiş araştırmanın amacı bağlamında incelenmiştir.

Bilis Özgökbel (2014), "Rol Modelleri ve Toplumsal Değerler Açısından "Uçaklar" Adlı Animasyon Filmi Üzerine Bir İnceleme", başlıklı çalışmasında ABD yapımı "Uçaklar" isimli animasyon filmini, içerdiği toplumsal rol modelleri ve değerleri açısından incelemiştir. Çalışmanın amacını toplumsallaşma sürecinde kitle iletişim

araçlarının öneminin belirtilmesi ve oluşturulacak olan farkındalığın animasyon filmlerinin çocuk ve gençlerin eğitim sürecine olan etkisinin tartışılabilmesi oluşturmaktadır. Elde ettiği bulgular animasyon yapımlarında çocuklar ve gençlerin rol modelleri bulma konusundaki yönelimlerinin karşılanmasını sağlayacak büyük bir alanın varlığını ifade etmektedir. Medyada temsil edilen rol modeller aracılığıyla oluşturulan değerler sisteminin toplumsal değişimin yönünü belirlediğini, sinema ve televizyonun, her yaş grubuna hitap ederek film, dizi ve çizgi filmler ile davranışlar, değerler, duygular ve düşünceler açısından örnek alınabilecek birçok gerçek ya da sanal yıldızı bünyesinde barındırdığını ileri sürmektedir. Bu örnek olma durumunun kimi zaman "olumlu" davranışlara yönlendirici olabildiği gibi kimi zaman da "olumsuz" davranışlara yönlendirici olduğunu belirtmektedir. Araştırmacı çalışmasının sonuç kısmında "Uçaklar" filminin toplumsal yaşamı sağlayan değerler, toplumun devamlılığını güvence altına alan değerler, hedonist değerler, bireysel gelişim değerleri, hegemonya değerleri, ulusal değerler ve soyut- evrensel değerler aktarımını gerçekleştiren bir medya metni olmakta ve izleyicisine toplum tarafından onaylanması için geniş bir değerler paradigması sunduğunu, anlatısında özdeşleşme sağlayan rol modellerine de yer vererek, izleyicinin toplumsal yaşamda oryantasyonuna yardım ettiğini belirtmiştir.

Gökçearslan (2010), "Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi" isimli çalışmasında canlandırma karakterleri görsel, psikolojik ve sosyo-kültürel özellikleri bakımından incelemiştir. Araştırmacıya göre canlandırmanın izleyici tarafından izlenmesinin ve kabul görmesinin en önemli nedenlerinden biri ise karakter tasarımıdır. Tom ve Jerry, Şirinler, Red Kit, Miki Fare gibi uzun yıllar izleyicinin hafızasından silinmeyen özgün karakterlerin ticari bir endüstriyi de ifade ettiğini belirtmektedir. Karakterlerin Dünya'nın her yerine pazarlanmasının, canlandırmaların televizyonda ya da sinemada gösterilmesi ile olmadığını bu karakterlerden oyuncak, giysi, eşya ve araç-gereç üretilerek de gerçekleştiğini ifade etmektedir. Bu sebeple büyük bir ticari pazara sahip olan canlandırma ve karakter tasarımının pek çok yönüyle incelenmesi gereken bir alan olduğunu ileri sürmektedir. Araştırmacı çalışmasında Miki Fare, Şirinler, Betty Boop, Tom ve Jerry, Sünger Bop karakterlerini incelemiştir. Amerika kökenli önemli canlandırma karakterlerinin görsel, psikolojik ve sosyo-kültürel özelliklerini incelediği kısımda karakterlerin fiziki özelliklerine, yansıtmak

istedikleri ve rollerinde taşıdıkları anlamlara yer vermiştir. Çalışmanın sonuç kısmında karakter tasarımının tarihi süreç içerisinde aşama kaydettiğini, karakterlerin tasarlandığı dönemin teknik koşullarının görselliği önemli ölçüde değiştirdiğini belirtmiştir. Karakter tasarımının bazen kitleleri etkilediği bazen ise toplumsal olaylardan etkilendiğini ifade etmiştir.

Kaba (2014), "Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri" başlıklı makalesinde, tarihsel süreçte üretilmiş çizgi filmler üzerinde kültürel etkiler, grafik ifade ve tema açısından araştırarak, Türkiye'de üretilen çizgi filmler üzerinde kültürel etkileri örnekleyerek incelemiştir. Araştırmacı çalışmasında Türkiye'de 1932'den günümüze kadar gerçekleştirilen çeşitli çizgi film denemelerine dair bilgilere yer vermiştir. Makalenin sonuç kısmında çizgi filmin, sinema öncesi sanatçıların çizgileri hareketlendirme denemeleri ile başladığı var olma sürecinde, hem sanatsal hem de endüstriyel bir alan olarak geliştiğini belirtmiştir. Tüm sanatçılarda olduğu gibi çizgi film sanatçılarının da çeşitli dönemlerin sanat akımlarından, toplumda yaşanan değişimden, içinde yaşadığı kültürden ve farklı kültürlerden etkilenerek eserlerini ürettiklerini ifade etmiştir. Çizgi filmin sanatçılar için yeni bir ifade biçimi olduğunu, Amerika ve Japonya'da ise bir endüstri alanı olduğunu bunun yanında sanatsal, ticari uzun metraj filmlerde bile sanatsal yaklaşımların ve kültürlerin etkilerinin varlığının gözlemlenebileceğini dile getirmiştir. Walt Disney'in Tangled (2010) filminin Alman peri masalı Rapunzel'den, Keiichi Sato'nun Asura (2012) filminin George Akiyama'nın manga eserinden etkilenmesi, Pablo Picasso, Salvador Dali'nin eserlerinin çizgi filmlerde yeniden yorumlanması araştırmacının verdiği örnekler arasındadır. İletişim araçlarının gelişmesi sonucu, dünyanın herhangi bir yerinde üretilmiş farklı kültürel yansımalar taşıyan filmleri izleme olanağının mümkün olduğunu ve farklı kültürlerde yaşayan çizgi film sanatçılarının bu filmleri izleyebileceğini, yorumlayabileceğini, konu ve grafik ifadesinden etkilenebileceğini, sonuç olarak ise çizgi filmin kültürel etkilemeleri ve etkilenmeleri olan bir sanat olduğunu belirtmektedir.

Ormanlı (2010) "Tasarım ve Teknoloji Olguları Bağlamında Avatar Filminin Çözümlemesi" başlıklı makalesinde üç boyutlu sinemanın ve teknolojinin örneklerinden biri olan 2009 yılı yapımı "Avatar" adlı filmi "İçerik analizi" yöntemiyle ele alarak filmin, tasarım ve teknoloji olguları bağlamında sinema

sanatına ve bilimine nasıl bir katkıda bulunduğunu ortaya koymayı amaçlamıştır. Çalışmada filmle ilgili genel bilgilere, filmin tasarımı ve teknoloji olgusuna yer verilmiştir. "Avatar" filminin biçimsel (tasarım ve teknoloji) üstünlükleri dışında, içeriği (ideolojisi) açısından öne çıkan bir film olduğu belirtilmiştir. Emperyalizm ve küreselleşme karşıtlığı, çevreyle ve doğayla uyumlu yaşamanın gerekliği vurgulanmıştır. Bunların yanı sıra evrensel bir tema olan kişileşme (erginleşme) de "Avatar"da öne çıkan öğeler olarak ifade edilmiştir. Çalışma kapsamında ayrıntılı ve kapsamlı bir şekilde ele alınan ve çözümlenen 2009 yapımı "Avatar" adlı filmin tasarım ve teknolojinin geldiği en son noktayı temsil ettiği ifade edilmiştir. Araştırmacıya göre filmde yaratılan Pandora gezegeni, gezegendeki canlılar, tasarım ve teknolojinin başarılı işbirliğinin sonucu olarak kendi alanında öncü ve devrimci bir eser meydana getirilmiştir. Sonuç olarak sinemanın temel özelliklerinden biri kendi gerçekliğini, sinemasal zaman ve sinemasal mekânla yaratması olduğu "Avatar" filmi bu bağlamda üç boyutlu teknoloji sayesinde kendi sinemasal zamanı ve mekânını yetkin bir biçimde gerçekleştirildiği belirtilmektedir.

Özden ve Ülgen (2015)'e ait "Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması" başlıklı çalışmanın amacı canlandırma filmi yapımının yapım aşamalarını tanıtmak, teknik ve estetik yönlerini göz önüne alarak karakter tasarımı sürecini kuramsal açıdan ele almaktır. Görsel öğelerin -biçim, şekil, silüet, renk, kostüm, aksesuar, vb.- yaratıcı bir şekilde kullanılarak karaktere kişilik özelliklerini nasıl kazandırdığı incelenerek, karakter tasarımındaki temel stiller sınıflandırılarak ve ardından model ve poz sayfalarının işlevi tartışılmıştır. Araştırmacılara göre canlandırma filmi yapımının özgül bir alan olarak incelenmesi, bu sektörün gelişmesine kuramsal bir katkı sağlayacaktır. Canlandırma sinemasının yapımcılık alanı ile ilişkili bir biçimde farklı cephelerinin tarihsel, sosyolojik, estetik, ideolojik, kültürel, psikanalitik, toplumsal cinsiyet boyutlarının incelenmesi, bu sektörün daha derinlikli bir biçimde kavranmasına katkıda bulunacağı ifade edilmiştir. Canlandırma filmi yapımcılığında karakter tasarımı süreci de, yukarıda değinilen eleştirel boyutların yanı sıra, canlandırma filmlerinin teknik ve estetik boyutlarına yönelik zengin bir inceleme alanı sunmaktadır. Araştırmacılar yabancı alan yazınında bu konulardaki çalışmaların zenginleşmesine rağmen, ülkemizde bu konudaki araştırmaların yeterli düzeyde olmadığını ve bu nedenle yapılacak akademik

çalışmaların ülkemizde gelişme trendi içinde olan canlandırma filmi yapımcılığına ciddi düzeyde bir katkısı olacaktır görüşlerini savunmaktadırlar.

Scott (2015) "'Cosplay Is Serious Business': Gendering Material Fan Labor on Heroes of Cosplay" başlıklı çalışmasında cosplay kavramını tanımlamaktadır. Hem erkek, hem kadınlar arasında popüler olan cosplay'in hayran emeğinin profesyonelleşmesi ve paraya dönüştürülmesi ile ilgili, en çok da kadın ve erkekler arasında yaşanan tartışmaların yönetilmesi için ideal bir alan olduğunu savunmaktadır. ABD temelli SyFy kanalındaki cosplay yapımı konulu "Heroes of Cosplay" reality programını ve bu programa hayranların internetteki tepkilerini inceleyen yazar TV programının yapısı içerisinde kadın hayranların kostüm yaratma sürecinde emek veren profesyoneller olarak rollerinin geri plana itildiğini, çevrelerinde onlara destek veren erkeklerin vurgulandığını belirtmektedir. Yazara göre, TV programının katılımcıları olan cosplay oyuncuları kadın olduğu halde, bu kadınların kostüm yaratmalarına yardımcı olan erkekler, kadınların başarılarını sağlayan beyin ve kas gücü olarak gösterilmektedir. Sözlü ve görsel anlatımda kadınların değil, erkeklerin çalışmaları ön planda tutularak kadın cosplaycilerin erkek bakışının nesnesi konumunda tutulduğunu ifade etmektedir.

Ito ve Crutcher (2014)`a ait "Popular Mass Entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and Cosplay" başlıklı çalışmalarında manga (Japon çizgi romanları), pachinko (Japonya'ya özgü dikey tilt oyunu) ve cosplay'in Japon kültürünü, geleneklerini, tarihini ve toplumunu nasıl yansıttığını ve temsil ettiğini belirtmişlerdir. Japon devletinin, diğer popüler kültür unsurlarının yanı sıra cosplay'i de kültürünü dünyaya tanıtmak ve satmak amacıyla kullandığını, Otaku kültürü olarak anılan manga, anime ve bilgisayar oyunlarının hayranları, kurgusal karakterlerinin çoğu zaman ayrıntılı ve özenli rekonstrüksiyonlarını hazırladıklarını ifade etmişlerdir. Rol yapma etkinlikleri ve halka açık performanslar genellikle otaku kongrelerinde ve sosyal etkinliklerde düzenlense de cosplay'in Japonya'daki rolü anime hayranlarının en sevdikleri karakterlerinin kılığına bürünmelerinden çok daha ötesinde olduğuna çalışmalarında yer vermişlerdir. Japonya'da kostüm ve halka açık performansın öykülere dayalı bir tarihi bulunduğu, son otuz-kırk yıl içinde cosplay alanında ortaya çıkan çeşitlilik de bu geleneklerle derin kültürel bağlantıları ortaya konduğu araştırmacıların çalışmalarında yer vedikleri ifadeleridir.

Lamerichs (2013) “The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay” başlıklı çalışmasında batı ülkeleri ile Japonya arasındaki ilişkinin pop kültürü temelinde de geliştiğine dikkat çekerek Japonya’nın görsel kültürünün tüm dünyadaki tüketiciler arasında hayranları olduğunu ve bu tüketicilerin “manga estetiğinden” ilham aldığını belirtmektedir. Araştırmacı küresel boyuttaki bu ilginin farklı kültürel temellere dayalı olmakla birlikte kozmopolit bir kimliği pekiştirdiğini ifade etmektedir. Yazar cosplay’i de içeren anime hayranlığı sadece küresel bir olgu olarak anlaşılmadığını farklı, heterojen değerlerden ve topluluklardan meydana geldiğini belirtmiştir. Çeşitli ülkelerdeki cosplay örnekleri yerel geleneklerin önemli izlerini taşır, fakat hayranların beklenti ve hedeflerini yine uluslararası standartlar belirler ifadeleri yazarın cosplay ile ilgili görüşlerini belirtmektedir.

Araştırmada Japonya’da cosplay etkinliklerinde satın alınmış kusursuz kostümler giyen katılımcının modellik yapması ve etrafındakilerle sosyalleşmek yerine fotoğraf çektirmesi ön plandayken, batı ülkelerindeki cosplay kongrelerinde ağırlıklı olarak el yapımı kıyafetler giyen katılımcıların birkaç dakika uzunluğunda skeç ve tiyatro oyunları oynadığı yarışmalar düzenlendiği ifade edilmiştir. Yazar, bu farkları Japon izleyici kitlesinin karakterle benzerliğe önem vermesine karşılık, batıda daha karmaşık anlatı ve öykülere yönelik bir eğilim olmasıyla açıklamaktadır. Yazara göre cosplay ve anime hayranlığı kültürü kuralcı sayılabilir, ancak hayranlar çeşitli toplumsal ve yaratıcı repertuarlarla kendini ifade edebildiğinden aynı zamanda dışavurumcudur.

Rosenberg ve Letamendi (2013) “Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear” başlıklı çalışmada cosplayin popülerliğine ve kabul gördüğü geniş coğrafyaya rağmen cosplay oyuncularının motivasyonlarına ve ortak noktalarına dair bir bilgi olmadığı belirtilmektedir. Araştırmacılar oyuncuların neden kılık değiştirdiklerini ve kostüm giydiklerinde neler hissettiklerini araştırmaktadır. Katılımcıların ağırlıklı olarak “eğlenceli olması”, “karakteri beğenmeleri” ve “yaratıcı bir dışavurum aracı olarak görmeleri” nedenleriyle cosplay etkinliklerine katıldıklarını açıkladıklarını kostümlerini öncelikli olarak “kostümle nasıl görünecekleri” ve kendilerini karakterin belirli özellikleriyle özdeşleştirmeleri temeline dayanarak seçtiklerini belirtmektedirler. Araştırmacılara göre katılımcılar kılık değiştirdiklerinde kendilerini farklı hissettiğini

açıklamışlardır. Fakat bazılarının "daha çok kendisi gibi" ve "kendinin daha bilincinde", bazılarının ise "daha az kendi gibi" ve "kendinin daha az bilincinde" hissettiğini ifade etmişlerdir.

Fron, Fullerton, Morie ve Pearce (2007) "Playing Dress-Up: Costumes, Roleplay and İmagination" başlıklı makalelerinde tarihte genellikle kız çocukların oyun tarzı olarak görülen kılık değiştirmeyi feminist bir bakış açısıyla incelemişlerdir. Bu olayı her iki cinse de hitap edebilecek oyunlar için bir dayanak noktası ve oyun çalışmalarına daha eşitlikçi yaklaşımlar için bir başlangıç olarak ele almışlardır. Çalışmada bilgisayar ortamındaki kılık değiştirme ve kıyafet tasarımının ön planda olduğu çalışmada, hem analog, hem dijital boyutta, yani hem gerçek hayatta, hem de sanal dünyada kılık değiştirmenin ABD toplumundaki popülerliğine dikkat çekilmektedir.

Ziaei ve Öztürk (2015) "Sinemada Kostüm Tasarım ve Uygulama Süreci" isimli çalışmada sinemada kostüm tasarım ve uygulama süreci ele alınmıştır. Araştırmacılar sinema kostümünün bir senaryo eserinin sahnelenmesi açısından, seyirciye verilmek istenen mesajın doğru olarak verilmesi, çağın ve karakterlerin kişilik özelliklerini yansıtması gibi pek çok açıdan önemli olduğunu belirtmektedirler. Gerçekleştirdikleri çalışmada, sinemada çalışan kostüm tasarımcılarına ilişkin mesleğin gerektirdiği özellikleri belirlemek, kostümlere yönelik yapılacak uygulamaları göstermek, emeği vurgulamak, kostüm tasarım ve uygulama aşamalarında ne gibi problemlerle karşılaşıldığını öğrenmek gibi konuları açıklamayı amaçlamışlardır.

Koca, Koç ve Kaya (2011) "Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştıkları Problemler" başlıklı çalışmalarında kostüm tasarım sürecinde tasarımcılarının yaşadıkları problemlerin belirlenmesi ve tasarımcılar açısından değerlendirilmesini amaçlamışladır. Elde ettikleri araştırma sonuçları doğrultusunda kostüm tasarımcılarının tasarım sürecini bir bütün olarak ele aldıklarını ve karşılaşılan bir problemin tüm süreci etkilemesinden dolayı bazı problemlerle karşılaşıldığını belirtmişlerdir. Araştırmadan elde edilen bulguları şu şekilde sıralamışlardır işgücünün eğitim düzeyinin düşük olduğunu, prova sırasında problemler oluştuğunu, kostüm malzeme ve aksesuarlarını özel tasarlatma durumlarında gerek zaman açısından gerekse malzemeleri temin etme noktasında

problemler yaşanıldığını, kostüm tasarımcılarının alanla ilgili eğitim alması ve bir kostüm türü üzerinde uzmanlaşmaları gerektiğini belirtmişlerdir. Tüm bunlara ek olarak kostüm tasarımcılarının lisans eğitiminde Temel Sanat Eğitimi, Dünya Drama Tarihi, Dramaturgi, Sanat Tarihi, Türk Sanat Tarihi, Kostüm Tarihi, Araştırma Teknikleri, Üretim ve Kalıp Bilgisi gibi dersleri almaları, tasarım sürecinde karşılaşacakları sorunları azaltacağını ifade etmişlerdir.

Çivitçi (2010) "Tiyatro Kostüm Tasarımı ve Oluşum Süreci"ne ilişkin çalışmasında bir tiyatro eserinin sahnelenmesine katkıda bulunan dekor, kostüm, ışık gibi tiyatro öğelerinin her birinin ayrı ayrı önem taşıdığını belirtmektedir. Günümüzde, Türk Tiyatrosunun bütün dünya ile entegre olabilmesi için öncelikle bu öğelere son derece önem vermesi gerektiğini, bunlar arasında yer alan tiyatro kostümün ise özel bir yeri bulunduğunu ifade etmektedir. Araştırmacı bir tiyatro oyunu için, kostüm tasarımının önemini ortaya koymayı, tasarım yaparken nelerin dikkate alınması gerektiğini belirlemeyi, bir tiyatro eserinde karakterlerin vermesi gerektiği mesajları kıyafetlerle en iyi şekilde nasıl yansıtılabileceklerini tespit etmeyi amaçlamıştır. Çalışmada, çağlara göre kostüm tasarımı değerlendirilerek önemi ortaya konmuş ve tasarımın oluşum süreci gözden geçirilerek örneklerle tartışılmıştır.

Nance (2008) "An Analysis of Fashion and Costume Design Processes" başlıklı çalışmasında amacının moda ve kostüm tasarımı süreçlerini incelemek olduğunu belirtmiştir. Moda ve kostüm tasarım süreçlerinde uzmanlık kazanmak amacıyla alan yazını taramıştır. Moda ve kostüm tasarım süreçleri moda ve kostüm giysileri hazırlamada kullanılan tekniklerin ve adımların bir kostüm dükkânına yapılan ziyaretlerle, ilk elden incelenmesiyle birebir tecrübe etmiştir. Pratik ile kazanılan tecrübe kostüm ve moda tasarımı yapan akademisyenlerin verdiği rehberlik ile birleştirerek alan yazını taramasından edinilen bilgi ile daha sonra profesyonel kostüm ve moda tasarımcılarına röportaj soruları hazırlamak üzere kullanmıştır. Röportajların sonunda tasarımcıların aynı yerlerden ilham aldıkları ve birbirlerinin tasarım süreçlerini etkilediği ortaya çıkarmıştır. Moda ve kostüm tasarımının tanımlarını röportajlar aracılığı ile öğrenerek, sürecin analizi moda ve kostüm tasarımının benzer olduğunu ifade etmiştir. Her iki süreçte de giysiye son ürün olarak bakıldığını ve tasarım konusunda da pek çok paralellik gösterdiğini belirtmiştir. Kişiye özel ya da tek ürün hazırlamak için gereken sürenin en çok kostüm tasarım

sürecine benzediğini dile getirmiştir. Araştırmasında moda ve kostüm tasarım sürecindeki benzerliklerin ve farklılıkların geliştirilmiş bir anlayışını sunmaktadır. Ayrıca, akademide eğitim aracı olarak kullanılabilecek yeni modeller geliştirmiştir. Kostüm ve moda tasarımcıları bu modelleri moda ve kostüm tasarımının benzerliklerini ve farklılıklarını incelerken kullanabileceklerini ve bu modellerin aynı zamanda gelecek araştırmalar için de temel oluşturacağını belirtmiştir.

Tekin (2007) "Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi" başlıklı çalışmasının ilk bölümünde, sahne sanatlarında kostüm tasarımının önemi, özellikleri ve sahne sanatlarının tarihsel gelişim süreci içinde kostüm kullanımına ilişkin bilgileri vermiştir. İkinci bölümde sahne sanatlarında sahnelenen eserlerin kostüm tasarım sürecini ele almıştır. Tasarım fikrinin oluşumu ve kostüm tasarımından eserin sahnelenmesine kadar yapılması gereken çalışmaları açıklamıştır. Üçüncü bölümünde ise İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde sahnelenen eserlerin kostüm tasarım süreci, gösterimleri sırasında yapılan çalışmalar ve kostümlerin depolanma süreci incelemiştir. Dördüncü bölümünde de İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde 2005-2006 sezonunda gösterime yeni girmesi bakımından seçilen "Sihirli Flüt" operası ve "Guguk Kuşu" balesinin kostüm tasarım sürecini incelemiştir. İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde sahnelenen eserlerin tasarım süreci ile kaynak taraması bölümündeki bilgiler karşılaştırarak tezin sonucu yazmış ve önerilerde bulunmuştur.

Kıvılcımlar Şahin (2019) "Tiyatro Kostüm Tasarım Sürecinde Web Tabanlı Bir İletişim Modeli Geliştirme" başlıklı doktora tezinde sahne sanatları içerisinde toplumda oluşan ve o toplumu yansıtan alanlardan birisinin tiyatro olduğunu, tiyatro'nun zaman ve mekân kavramının yaratılması oyunun ruhunun doğru bir şekilde seyirciye aktarılmasında etkili bir rol oynadığını belirtmiştir. Sahne tasarımının zaman ve mekân kavramının oluşturulmasında yönetmene yardımcı olduğunu, kostüm, dekor ve ışıklama tasarımının ise, sahne tasarımını oluşturan parametreler olduğunu ifade etmiştir. Araştırmasında Devlet Tiyatrolarının tasarım ekibinin hem birbirleriyle hem de yönetmen ve ekibiyle tasarım işlemleri süreçlerinin planlanması ve süreç iletişimi sağlamak amacıyla kullanılacak yeni bir model geliştirmiştir. Bilgisayar tabanlı bu iletişim modeli için bilgisayar mühendisi ve yazılım tasarımcısıyla çalışmıştır. Geliştirilen Web tabanlı tasarım süreci yazılımıyla

kostüm, dekor ve ışıklandırma tasarımı prömiyere yaklaşık bir hafta kala kostümlü genel provada bir arada görülebilmekte ve uyumu değerlendirilebilmekte olduğunu belirtmiştir. Araştırmadaki amacın web tabanlı yeni bir kostüm tasarımı süreci organizasyonu oluşturarak kostüm tasarımının diğer parametrelerle birlikte ve birbirine bağlı bir süreçte ortaya çıkmasını sağlamak olduğunu açıklamıştır.

Dündar ve Şener, (2018) "Tiyatro İçin Kostüm Tasarım Sürecinin Analizi" başlıklı çalışmalarında kostümün, tiyatro sahnesinde karakterleri ve yapımın doğasını anlamada önemli bir iletişim aracı olduğunu belirtmişlerdir. Sahnede yer alan sessiz tercüman olarak nitelendirdikleri kostümün, seyirciye bilgi vermenin yanı sıra performansındaki görsel etkiyi artırmak amacıyla oyuncuya da destek olduğunu açıklamışlardır. Kostümün tiyatro sahnesini oluşturan diğer tasarım uygulamaları, yönetmen ve oyuncularla ilişkisinin ortaya konulması, tutarlı ve etkili bir sahne oluşturmak açısından önemli olduğu ve gerçekleştirdiklerini çalışmanın amacının, tiyatro sahnesi için kostüm tasarım sürecini belirlemek ve kostümün tiyatro sahnesindeki diğer yaratıcı süreçler ve kişilerle ilişkisini ortaya koymak olduğunu ifade etmişlerdir. Araştırmada örnek olay modelinden faydalandıkları 2016-2017 tiyatro sezonunda Konya Devlet Tiyatrolarında sahnelenen Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm tasarım sürecinin, araştırmanın örneklemini oluşturduğu yer almaktadır. Araştırma sonucunda sahneyi oluşturan kostüm, dekor ve ışık unsurlarının bir bütün olarak görüldüğünü, en yaratıcı ve verimli sonuca ulaşmak için kreatif ekibin yönetmenin öncülüğünde ortak çalışması gerektiğini belirtmişlerdir.

Demir (2022) "Bilgisayar Oyunlarındaki Karakterlerin Kostüm Tasarım Süreci ve Uygulaması" başlıklı çalışmasında bilgisayar oyunlarının, eğlence alanının en yaygın kullanım araçlarından biri olduğunu oyunlarındaki karakterlerin ise oyunlardaki hikâyelerin bütünleyici bir parçası olduğunu ve görsel bütünlükleri ile oyunu tamamladıklarını belirtmiştir. Araştırmasında, oyunlarda karakter ve oyun analizinin nasıl gerçekleştirildiğini, bu analizlere göre kostüm tasarımlarının geliştirilmesi gerektiğini açıklamayı amaçlamıştır. Çalışmasında Blizzard Entertainment'ın 24 Mayıs 2016 yılında piyasaya sürdüğü FPS oyun türünden Overwatch oyununda yer alan Sombra karakterinin analizini yapmış ve buna bağlı olarak da karakter için yeni bir kostüm tasarımı gerçekleştirmiştir. Çalışmanın sınırlılığı oyundaki bir karakter ve karakterin kostümü olarak belirlenmiştir. Araştırmada Overwatch oyununun yaptığı

etkinlikler kapsamında ‘Cadılar Bayramı’ için Sombra karakterinin ülkesinde popüler olan ‘Dia de Los Muertos’ festivali tema olarak seçilerek kostüm tasarlanması amaçlanmıştır. Araştırmacı kostüm tasarımı için, Frings`in kostüm tasarım ve Yeşilot’un karakter analiz sürecinden model uyarladığını senaryo ve karakter analizi, kültürel ve sanatsal kaynaklar, renk, malzeme başlıklarını inceleyerek tema oluşturmuş ardından renk ve malzeme belirlenmesi ile kostüm tasarım aşamasına geçtiğini belirtmiştir. Eskiz çizimleri, tasarım geliştirme ve örneklem kostüm çıkarılmasından oluşan tasarım öncesi aşamaları hazırladığını ifade etmiştir. Araştırmacı oluşturduğu modelin başka karakterler için de kostüm tasarım uygulamalarına uygulanabilir olmasını hedeflediğini belirtmiştir.

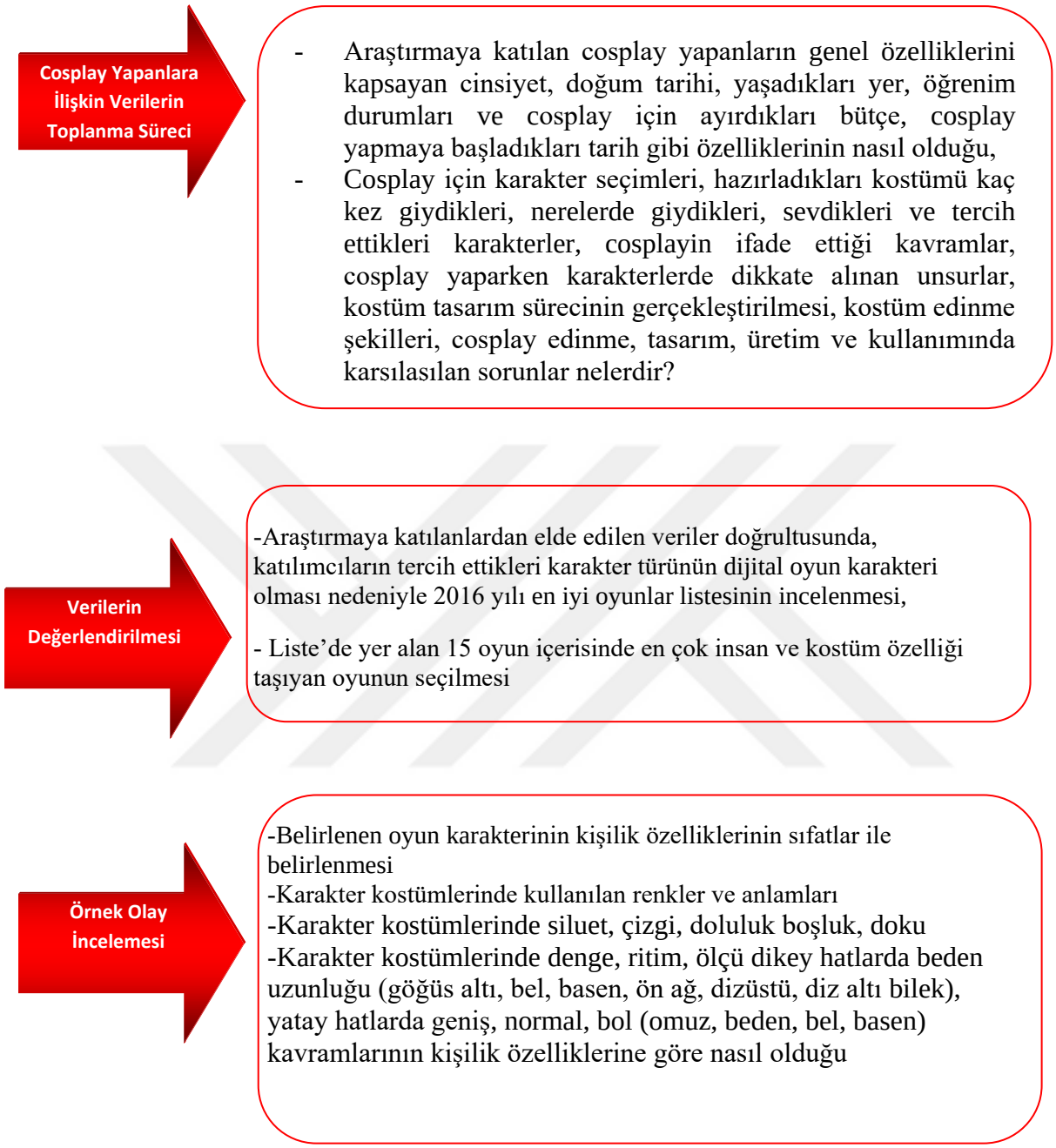
3. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümü, araştırmada kullanılan yöntemleri içermektedir. Bu bölümde araştırma modeli, araştırmanın evreni, örneklemi, araştırmada kullanılan veri toplama araçları ve araştırmaya ait verilerin analiz edilmesinde kullanılan yöntemler yer almaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Çalışmanın genel amacını Türkiye'de cosplay yapanların demografik özelliklerinin belirlenmesi, cosplay yapma nedenleri, cosplay yaparken tercih ettikleri karakterlerin yer aldığı ortamların ve yaşanılan sorunların tespit edilmesi; tercih edilen karakterlerin yer aldığı ortamların belirlenmesi sonrasında karakter kostüm ilişkisini belirlemek için, analizi yapılacak çalışma grubunun belirlenmesi; belirlenen karakterlere ait karakter-kostüm ilişkisinin sıfatlarla ortaya konması, kostüm özelliklerinin biçim-renk açısından çözümlenmesi ve bu çözümlemelerin karakter özellikleri ile örtüşen noktaların ortaya konması ile kostümlerle aktarılan görsel dilin belirlenmesi çalışmanın genel amacını oluşturmaktadır.

Bu genel amaç çerçevesinde araştırma kapsamında izlenilen yol şekil 3.1'de gösterilmiştir.



Şekil 3.1. Araştırma kapsamında izlenilen yol

Araştırmanın birinci aşamasında, cosplay yapanların demografik özellikleri cinsiyet, doğum tarihi, yaşadıkları yer, öğrenim durumları ve cosplay için ayırdıkları bütçe, cosplay ile ilgili görüşleri, yapma nedenleri cosplay için tercih ettikleri karakterler, cosplay kostümü edinme süreci ve karşılaştıkları sorunlar incelenmiştir. Bu inceleme için ise 'Nicel Araştırma Yöntemi' kullanılmıştır. Nicel araştırma yönteminde, araştırmacının gerçeği, bağımsız ve nesnel bir şekilde ortaya koyması beklenir. Bu

sebeple nicel yöntemi benimseyen araştırmacılar, araştırmadan soyutlayarak çalışmalarını standart ölçme araçları ile gerçekleştirmektedirler (Borg ve Gall, 1989: 23; Karasar, 2007: 79-80).

Araştırmada, cosplay yapanlara ilişkin verilerin toplanması amacıyla konu ile ilgilenen iki kişiye ulaşılmış, cosplay ile ilgili bilgiler edinilmiş, hazırlanacak olan anket için ön görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Problem ve alt problemlerin çözümüne yönelik nicel verilerin elde edilmesinde kullanılacak olan anket alan yazını incelemesinden sonra araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Ankette cosplay yapanlara ilişkin demografik özellikler, cosplay ile ilgili görüşleri, cosplay yapma nedenleri, cosplay yapılan karakterler, cosplay kostümü edinme şekilleri ve yaşanılan sorunları belirlemeye yönelik sorular yer almıştır (EK1).

Hazırlanan anket ve ölçek ile ilgili ön bilgi edinmek amacıyla 25 kişinin görüşlerinden oluşan pilot çalışma değerlendirilmiştir. Hazırlanan ölçek ve alt ölçeklerin ise Cronbach alfa değerlerinin %70'in üzerinde olduğu belirlenmiştir. Güvenirlik katsayılarını değerlendirmede esas alınan ölçütler; 0,40& amp;gt; güvenilir değil, 0,40≤α<0,60 orta derece güvenilir, 0,60≤α<0,80 güvenilir, 0,80≤a<1,00 yüksek derecede güvenilir aralığıdır (Özdamar, 2002, s. 61). Anket için SPSS (IBM SPSS Statistics 23.0) ile elde edilen verilerin yeterli bulunması sebebi ile çalışma için ölçeklerin kullanılması uygun görülmüştür. Hazırlanan anket, kartopu örnekleme yöntemi ile ulaşılan cosplay yapan 115 kişiye uygulanmıştır. Anketle veri toplama, cosplay yapanların katıldıkları etkinliklerde, yüz yüze olarak araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir.

Cosplay yapanlara ilişkin verilerin toplanmasında 80 sorudan oluşan anketle ulaşılan veriler değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler Sosyal Bilimler Paketi (IBM SPSS Statistics 23.0) programına aktarılmıştır. Araştırma için kurulan hipotezler cinsiyet değişkenine bağlı kalarak ki-kare testi ile çapraz çizelgeler halinde değerlendirilmiş, elde edilen bulgular frekans çizelgeleri, ortalama ve standart sapma değerleriyle tartışılarak açıklanmıştır

Çalışmanın genel amaçları içerisinde yer alan ve çalışmanın birinci kısmını oluşturan cosplay yapanlara ilişkin veri toplama sürecinin amacı araştırmanın ikinci aşaması olan örnek olay incelemesi için veri tabanı oluşturabilmektir. Elde edilen bulgular arasında çalışma grubunu belirlemeye yönelik katılımcıların cosplay için tercihlerini

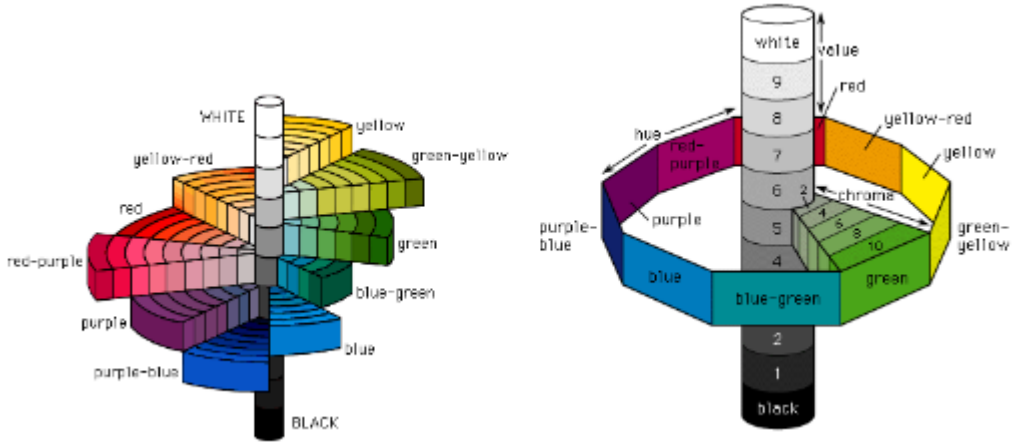
gösteren seçenekler değerlendirilmiştir. Bu seçenekler arasında yer alan "oyun karakterleri" cevabı katılımcılar tarafından yüksek oranda tercih edilmiştir. Bu durumda katılımcılardan elde edilen verilerden yola çıkarak örnek olay incelemesi için çalışma grubu dijital oyunlar ve bu oyunlarda yer alan karakterler olarak belirlenmiştir. Belirlenen çalışma grubuna yönelik en iyi oyun taralamarı gerçekleştirilmiştir. Taramalar sonucunda İngliz Empire dergisinin hazırladığı liste incelenmiştir. İncelenen liste içerisindeki oyunlar en çok insan ve kostüm özelliği barındırması açısından değerlendirilmiş, ölçütlere uygun olan Fire Emblem Fates (Birthright 2016) oyunu örnek olay incelemesi için çalışma grubu olarak belirlenmiştir. Belirlenen çalışma grubu araştırmanın ikinci aşamasında incelenmiştir.

Araştırmanın ikinci aşaması olan örnek olay incelemesi belirlenen FEF çalışma grubu üzerinden gerçekleştirilmiştir. FEF oyununda yer alan karakterlerin kişisel özelliklerinin belirlenebilmesi ve karakter kostümlerinin renk-biçim açısından çözümlenebilmesi için nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılmıştır. Doküman inceleme doğrudan gözlem ve görüşmenin mümkün olmadığı durumlarda araştırmanın geçerliliğini arttırmak için araştırmanın problemi ile ilişkili yazılı ve görsel materyalleri incelemeyi kapsamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 187).

FEF oyunu, karakter kostüm kriterleri dikkate alınarak yapımcı firmanın yayınladığı tanıtım videoları izlenmiş, oluşturduğu web sayfaları taranmış, karakterlerin kişilik tanımlamalarının yer aldığı yazılı dijital metaryallerin çevirileri yapılmış, incelenecek olan yüksek çöznürlüklü karakter görselleri belirlenmiştir. Gerçekleştirilen inceleme sonucunda çalışma grubu olan FEF oyunu içerisinde Nohr ve Hoshido olmak üzere iki ayrı krallığın yer aldığı belirlenmiştir. FEF oyununun yazılı metaryaller üzerinden gerçekleştirilen örnek olay incelemesi sonucunda karakter tanımlamaları arasında yer alan kişilik özellikleri belirlenmiş, belirlenen bu kişilik özellikleri arasında yer alan sıfatlar listelenmiştir. Belirlenen bu tanımlamalar ve sıfatlar renk ve biçim açısından incelenen karakterlerin kişilik özelliklerine yönelik değerlendirmelerde araştırmaya yol gösterici olmuştur.

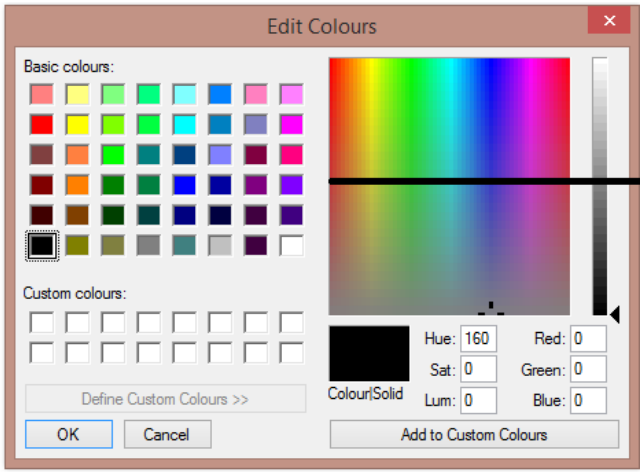
Örnek olay incelemesinin renk analizi Hoshido ve Nohr krallığındaki karakterlerin kostümlerinde kullanılan renkler ve açık koyu tonlamaları üzerinden

gerçekleştirilmiştir. Renk belirlemeleri ve açık koyu ton değerlendirmeleri için Paint programından faydalanılmıştır. Paint programının renk paletinde siyah, beyaz ve 16 standart renk bulunmaktadır (Güneş, vd., 2004: 191). Hoshido ve Nohr krallığındaki karakterlerin kostümleri Paint programı ile incelenmiş siyah, beyaz, altın sarısı ve 8 farklı rengin kullanıldığı belirlenmiştir Belirlenen renkler krallıklar özelinde listelenmiş, bu listeler Sosyal Bilimler Paketi (IBM SPSS Statistics 23.0) programı ile renklerin karakter kostümlerine göre kullanım oranı analiz edilmiştir. Karakter kostümlerinde yer alan renk ile ilgili tanımlamalarda beyaz, siyah, altın sarısı ayrı tutularak değerlendirilmiştir. Renk ile ilgili yapılan taramalarda beyaz, siyah ve altın sarısının renk scalası içerisinde değerlendirilmediği görülmüştür. Beyaz ile ilgili olarak, ışığı oluşturan renklerin birleşmesi ile oluştuğu, siyah ile ilgili olarak ışığın olmadığı veya nesnelerin ışığı yuttuğu renksizlik tanımlaması yapılmıştır. Beyaz-Siyah renklerin beyaz ışığın prizmadan ayrıştırılmasıyla oluşmaktadır. Beyaz renksizlik olduğu gibi nötr renk olarak da tanımlanır. Her bir renk beyazdan oluştuğundan, "beyaz" renkten sayılmamaktadır. "Siyah" ise tüm renkleri soğurmaktadır, yani renksizliktir. (Kavasoğlu, 2021: 21) Beyaz ve siyahın karışımından oluşan gri renkte nötr renkler arasındadır. Fakat bir derecelendirme sistemi içerisinde yer almaktadır. Munsell renk sistemi içi dolu bir küre ya da silindir özelliklerine sahip bir şekildir. Merkezde renksiz veya akromatik eksen bulunmaktadır. Eksenin en üstünde saf beyaz, en altında ise siyah yer almaktadır. Renk tonları eksen etrafında sıralanmakta ve her renk tonu kendi içinde renk değerine ve kromasına göre sıralanmaktadır. Silindirin üst kısmında açık renkler, alt kısmı nda ise koyu renkler bulunmaktadır. Silindirin en dış kısmında en saf renk tonları bulunmakta ve merkezine doğru yaklaştıkça renkler grileşmektedir (Sproull, 2001; Yılmaz ve Kurtulmuş 2011: 35).



Şekil 3.2. Munsell'in renk diagramları (Yılmaz, Kurtulmuş 2011: 35-36).

Aynı durum araştırmanın renk analizleri için kullanılan Paint programı içinde geçerlidir. Paintin renk paletinde renkler koyudan açığa doğru gitmektedir. Siyah için en altta siyah orta kısımda gri en üstte ise beyaz yer almaktadır.



Şekil 3.3. Paint Edit Colours Paneli

Gri renk bir derecelendirme sistemi içerisinde açık koyu ton değeri alması sebebi ile nötr renk olmasına rağmen değerlendirme dışında yer almamıştır. Altın sarısı kararlılık şan, şöhret, kendine güven anlamına gelmektedir (Akkın, Eğrilmez ve Afrashi, 2004: 275). Bir renk değerinden ziyade tanımlama şeklinde isimlendirilmektedir. Bu sebeple çalışma grubunun kostümlerinin renk analizlerinde beyaz, siyah ve altın sarısı renk olarak değerlendirilmemiştir. Beyaz, siyah, altın sarısı değerlendirilen kostümler karakter özelinde değil krallık genelinde açıklanmıştır.

FEF karakter kostümlerinin renk belirlemeleri gerçekleştirildikten sonra açık ton-koyu ton analizi yapılmıştır. Ton objelerin ışık alan kısımları ile ışık almayan

kısımları arasında kalan yumuşak renk geçişleri olarak tanımlanmaktadır. (orta değerlerin hepsine) (Kavasoğlu, 2021: 18) Renk tonlamaları ile rengin taşıdığı anlam farklılaşabilmektedir. Bu sebeple kostümlerin renk incelemelerinde renklerin açık ton ve koyu ton değerlendirmeleri Paint programında yer alan "edit colours" paneli ile gerçekleştirilmiştir. Tanımlanan renklerin açık koyu ton değerlendirmelerinin karakter özelliklerine yansıma durumları alan yazını ile desteklenerek analiz edilmiştir.

Çalışma grubunun biçimsel açıdan kostümlere yönelik değerlendirmesinin yapılabilmesi için görsel incelemelerin yer aldığı alan yazını gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen inceleme sonucunda görsel incelemelerde kullanılan parametreler belirlenmiştir. Bu parametrelerin değerlendirilebilmesi amacı ile grafik tasarımcısı, moda resmi eğitimi veren alan uzmanı, moda tasarımı öğretim üyesi ve çizgi film/ animasyon tasarımcısından oluşan kişiler ile meet üzerinden görüşmeler yapılmıştır. Gerçekleştirilen ilk görüşmede belirlenen inceleme parametreleri ile birlikte kostüm görselleri bu kişilere sunulmuş, kostümler bu parametreler üzerinden değerlendirilmiştir. Görüşme sonrasında parametreler arasında yer alan silüet, çizgi, doluluk boşluk, doku, denge, ritim, ölçü dikey hatlarda beden uzunluğu (göğüs altı, bel, basen, ön ağ, dizüstü, diz altı bilek), yatay hatlarda geniş, normal, bol (omuz, beden, bel, basen) kavramları ile ön çalışma için dijital karakterlerde kostüm görsel analiz yönergesi oluşturulmuştur. Bu kişilerin gerçekleştiği belirlemeler ve değerlendirmeler dikkate alınarak oluşturulan ön çalışması gerçekleştirilen karakterlerde kostüm görsel analiz yönergesinin aynı kişilerle gerçekleştirilen ikinci görüşmede bu kişilere uygulanarak sağlaması yapılmıştır. İkinci kez gerekli düzeltmeler yapılmış silüet, çizgi, doluluk boşluk, doku, denge, ritim, ölçü dikey hatlarda beden uzunluğu (göğüs altı, bel, basen, ön ağ, dizüstü, diz altı bilek), yatay hatlarda geniş, normal, bol, (omuz, beden, bel, basen) kavramlarını kapsayan karakterlerde kostüm görsel analiz yönergesine son hali verilmiştir.

3.2. Evren – Örneklem ve Çalışma Grubu

Cosplay yapanlara ilişkin verilere ulaşabilmek amacıyla gerekli olan evren ve örneklem büyüklüğünün belirlenmesi için, sosyal medya üzerinden cosplay yapan kişilere ulaşılmış, bu kişilere Türkiye'de cosplay yapanların kayıtlı oldukları bir veri tabanının var olup olmadığı sorulmuştur. Bu kişiler yapılan görüşmelerde cosplay yapanların kayıtlı olduğu bir veri tabanının mevcut olmadığını belirtmişlerdir. Fakat mevcut sosyal medya hesapları üzerinden birbirleri ile iletişim halinde olduklarını, sosyal medyada

yöneticileri bulunan bir cosplay grubu oluşturduklarını, bir web sayfası hazırladıklarını, bu grubun takipçilerinin yaklaşık 1000 kişiden oluştuğunu ve cosplay yapanlar ile etkinliklerde bir araya geldiklerini belirtmişlerdir. Mevcut durum doğrultusunda araştırmada net bir evren büyüklüğü saptanamamış bu nedenle ise cosplay yapan kişilere ilişkin verilere ulaşabilmek amacıyla kartopu örneklem yöntemi tercih edilmiştir.

Kartopu veya zincir örnekleme tekniği, evreni oluşturan birimlere ulaşmanın zor olduğu veya evrene yönelik bilgilerin yetersiz olduğu durumlarda kullanılmaktadır (Patton, 2005; Baltacı, 2018: 253). Kartopu örnekleme yönteminde, araştırma evreni içerisinde yer alan ve araştırmacının ulaşabileceği ilk kişi belirlenir. Bu kişilerden elde edilecek veriler ile sonraki kişiye ulaşılarak evreni temsil edebileceği düşünülen örneklemin oluşturulması planlanmaktadır. Başlangıçta tek bir kişiden oluşan örneklem hacminin kartopu gibi büyütülmesi amaçlanmaktadır (Ural, 2011: 46).

Veri toplama aşamasında 115 kişiye ulaşılarak yüz yüze anket uygulanmıştır. Kartopu örneklem yönteminde belirli büyüklükte bir sayısal değer bulunmamaktadır. Bu sebeple Conroy (2018: 9)'un oluşturduğu örneklem büyüklüğüne ilişkin Çizelge 3.1 ile değerlendirme yapılarak ±10% örneklem hata oranı ile 1000 kişi için 88 kişinin yeterli olduğu görülmüştür. Bu durumda Çizelge 3.1 de araştırmaya katılan kişi sayısının ±10% örneklem hata oranı ile araştırmaya katılan kişi sayısını kapsaması ve katılımcıların 115 kişiden oluşması sebebi ile katılımcı sayısının örneklem büyüklüğü için yeterli ve güvenilir olduğu görülmektedir. Çizelge 3.1'de örnekleme hatası ve evren büyüklüğüne göre belirlenen çalışmanın hacmi 88'in üzerinde olması çalışmayı daha etkin kılmıştır.

Çizelge 3.1. Örneklem Büyüklüğüne İlişkin Çalışmalar

Basit Yaygın Örneklem Çalışmaları						
Örnekleme Hatası %	Evren Büyüklüğü					
	Büyüklük	5000	2500	1000	500	200
±20%	24	24	24	23	23	22
±15	43	42	42	41	39	35
±10%	**96**	**94**	**93**	**88**	**81**	**65**
±7.5%	171	165	160	146	127	92
±5%	**384**	**357**	**333**	**278**	**217**	**132**
±3%	1067	880	748	516	341	169

The RCSI Sample size handbook (Conroy, 2018: 9)

Kartopu örnekleme yöntemi ile sosyal medya hesabı olan cosplay etkinlikleri düzenleyen ilk kişi ile iletişime geçilmiştir. Kendisine araştırmanın amacı aktarılmış onun önerileri ile sayfaya kayıtlı kişilerle iletişim kurularak katıldıkları etkinlikler ziyaret edilmiştir. Bu etkinlikler arasında İstanbul'da 01-04 Aralık tarihleri arasında Lütfi Kırdar

Fuar Merkezi'nde GameX 2016 Uluslararası Dijital Oyun ve Eğlence Fuarında 118 kişiye, Haliç Üniversitesi Sütlüce Kampüsünde 10 Aralık 2016 tarihinde gerçekleştirilen "HALICON" etkinliğine ise 74 kişiye ulaşılmıştır**.** Ankara'da Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kongre Merkezinde 1-2 Nisan 2017 tarihinde gerçekleştirilen HuCon'17 etkinliğinde 34 kişiye, 11-14 2017 Mayıs tarihleri arasında Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kültür ve Kongre Merkezinde gerçekleştirilen Oyun Yazılımı ve Donanımları Fuarı E-Gameshow 2017 etkinliğinde ise 31 kişiye ulaşılmıştır.

Çalışmanın cosplay yapanlara ilişkin verilerinin toplanması için 257 kişi ile yüz yüze görüşülmüştür. Fakat kişilerin bazı sorulara cevap vermek istememesi ve boş bırakması sebebi ile veriler SPSS'e akratıldıktan sonra 142 anket değerlendirme dışında bırakılmıştır. Kalan 115 katılımcıdan cosplay yapanlara ilişkin elde edilen ve tam cevaplanan veriler üzerinden çözümleme ve analiz gerçekleştirilmiştir

Araştırmanın ikinci aşaması olan örnek olay incelemesi için belirlenen çalışma grubu nitel araştırma yöntemlerinden Örnek olay incelemesi (Vaka incelemesi) gerçekleştirilmiştir. Örnek olay (vaka) çalışmaları; güncel bir olguyu kendi gerçek yaşam çerçevesi (içeriği) içinde çalışan, olgu ve içinde bulunduğu içerik arasındaki sınırların kesin hatlarıyla belirgin olmadığı ve birden fazla kanıt veya veri kaynağının mevcut olduğu durumlarda kullanılan, görgül bir araştırma yöntemidir (Yin, 1984:23; Akt. Yıldırım ve Şimşek, 2008:277).

Amaca yönelik örnek olay (vaka incelemesi) incelemesi için cosplay yapanlardan anket ile elde edilen verilerde kadın katılımcılar en yüksek $\bar{x}$ 4.13 ortalama ve erkek katılımcılar en yüksek $\bar{x}$ 4,23 ortalama ile en çok oyun karakterlerinin cosplayini yapmayı tercih ettiklerini ve sevdiklerini belirtmişlerdir. Elde edilen veriler doğrultusunda örnek olay incelemesi için dijital oyunlar araştırılmış, İngiliz Empire Dergisi'nin 2016 yılında değerlendirdiği en iyi oyunlar araştırma kapsamında değerlendirilmiştir.

Listede yer alan 15 oyun, insan ve kostüm özelliği taşıyan karakterler açısından incelenmiş bu oyunlar arasından Uncharted 4: A Thief's End, Overwatch, The Witcher III: Blood & Wine, Firewatch, The Legend Of Zelda: Twilight Princess HD, The Banner Saga 2 ve Fire Emblem Fates oyunu üzerinde yoğunlaşılmıştır. İncelenen oyunlar arasında e-spor The Game Award ödüllerinde 2019 yılı en iyi strateji oyunu seçilen en çok insan karaktere ve kostüm özelliğine sahip olan,

içerisinde farklı iki krallığı barındıran Fire Emblem Fates (Birthrigt 2016) oyunu incelenmesi için örnek olay (vaka) olarak alınmıştır. Örnek olay incelemesi için çalışma grubu yer Şekil 3.4. de yer almaktadır.

<table>
<tr><td colspan="8">Hoshido Krallığı</td><td colspan="8">Nohr Krallığı</td></tr>
<tr><td colspan="8">Kraliçe Mıkoto</td><td colspan="8">Kral Garon</td></tr>
<tr><td colspan="2">Prens Ryoma</td><td colspan="2">Prens Takumi</td><td colspan="2">Prenses Hinoka</td><td colspan="2">Prenses Sakura</td><td colspan="2">Prens Xander</td><td colspan="2">Prens Leo</td><td colspan="2">Prenses Camilla</td><td colspan="2">Prenses Elise</td></tr>
<tr><td colspan="8">Yardımcıları</td><td colspan="8">Yardımcıları</td></tr>
<tr><td>Saizo</td><td>Kagero</td><td>Hinata</td><td>Oboro</td><td>Azama</td><td>Setsuna</td><td>Subaki</td><td>Hana</td><td>Laslow</td><td>Peri</td><td>Odin</td><td>Niles</td><td>Selena</td><td>Beruka</td><td>Arthur</td><td>Effie</td></tr>
<tr><td colspan="8">Hizmetkârları</td><td colspan="8">Hizmetkârları</td></tr>
<tr><td colspan="2">Hayato</td><td colspan="3">Rinkah</td><td colspan="3">Oroçhi</td><td colspan="3">Nyx</td><td colspan="3">Charlotte</td><td colspan="2">Benny</td></tr>
</table>

Şekil 3.4. Örnek Olay Çalışma Grubu (https://fireemblem.nintendo.com/fates/characters)

Araştırmanın örnek olay incelemesi izlenen yöntem bakımından betimseldir. Bu aşamada bütüncül çoklu durum içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Bu desende birden fazla kendi başına bütüncül olarak algılanabilecek durum söz konusudur. Her bir durum kendi içerisinde bütüncül olarak ele alınır (Yıldırım ve Şimşek, 2008:29 1).

Çalışma grubunu oluşturan Fire Emblem Fates oyununda yer alan Hoshido ve Nohr Krallığı olmak üzere iki farklı krallıkta yer alan 32 oyun karakterinin birbirleri ile benzer ya da farklılıkları incelenmiştir. Bu inceleme içerisinde karakter kişilik özellikleri, karakterlerin, kostümleri renk ve biçim (silüet, çizgi, doku, doluluk boşluk, denge, ritim, ölçü dikey hatlarda beden uzunluğu (göğüs altı, bel, basen, ön ağ, dizüstü, diz altı bilek), yatay hatlarda geniş, normal, bol (omuz, beden, bel, basen) parametreleri açısından değerlendirilerek incelenmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın bu aşamasında toplanan verilerin yöntemine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Araştırmanın birinci aşaması için cosplay yapanlara ilişkin verilerin toplanması amacıyla problem ve alt problemlerin çözümüne yönelik olarak cosplay yapan iki kişi ile 04.08.2016 -02.11.2016 tarihlerinde görüşülmüş alan yazını ile birlikte görüşme sonrasında anket oluşturulmuştur. Aynı kişilerle 21.11.2016 tarihinde ikinci

kez görüşülerek hazırlanan anket uygulanmış görüşlerinden faydalanılarak düzenlenmiştir.

- Cosplay yapan kişilere ilişkin verilerin toplanmasında araştırmada 5'li likert ile ölçülen 57 farklı değişken için güvenirliği belirlemek amacıyla Cronbach'sAlpha (α) katsayısı ölçülmüştür. Anketin Cronbach'sAlpha (α) katsayısının değerlendirilebilmesi için 25 kişiden oluşan pilot çalışma gerçekleştirilmiştir. Pilot çalışma için anketin Cronbach'sAlpha (α) katsayısı 0,780 olarak belirlenmiştir. Genel ölçek ve alt ölçeğin geçerlik ve güvenirliliğine ilişkin pilot çalışmada yer alan bulgulara Çizelge 3.2de yer verilmiştir.

Çizelge 3.2. Pilot çalışma ile ana ve alt ölçeklerin geçerliliği

Alt ölçekler ve genel ölçek	**Cronbach alfa katsayısı**	**Madde sayısı**
Cosplayin ifade ettiği kavramlara verilen önem H10	0,565	8
Cosplay yaparken dikkate alınanlar özelliklere verilen önem H11	0,847	8
Kostüm tasarımını gerçekleştirme sürecinde katkı düzeyi H12	0,827	14
Cosplay edinme, tasarım, üretim ve kullanımında karşılaşılan sorunlar H14	0,893	27
Cosplay benimseme ve gerçekleştirme düzeyi	0,780	57

115 katılımcıdan alınan cevaplara göre ölçme için kullanılan ölçeklerin Cronbach alfa değerleri de en az %70'in üzerindedir. Ölçeklerle ilgili yapılacak yorum ve değerlendirmelerin güvenli olduğunu söylemek mümkündür. Pilot çalışma sonrasında gerçekleştirilen çalışmanın bölümlere yönelik geçerlik ve güvenirliliğine ilişkin veriler Çizelge 3.3 de yer almaktadır. Çalışma için anketin Cronbach'sAlpha (α) katsayısı 0,839 olarak belirlenmiştir. Güvenirlik katsayılarını değerlendirmede esas alınan ölçütler; 0,40& amp;gt; güvenilir değil, 0,40≤α<0,60 orta derece güvenilir, 0,60≤α<0,80 güvenilir, 0,80≤a<1,00 yüksek derecede güvenilir aralığıdır (Özdamar, 2002, s. 61). Bu sonuca göre veri toplamada kullanılan anket yüksek derecede güvenilirdir.

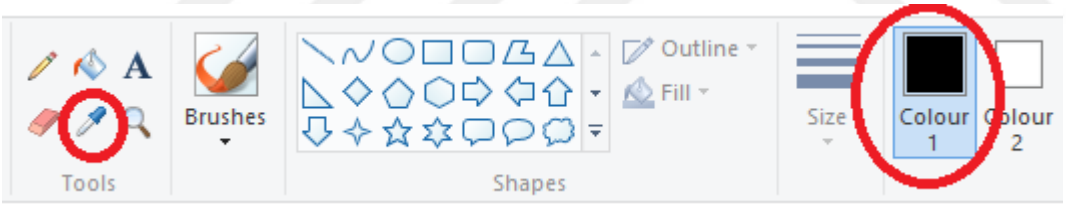
Çizelge 3.3. Çalışmadaki ana ve alt ölçeklerin geçerlilik ve güvenilirliği

Alt ölçekler ve genel ölçek	**Cronbach alfa katsayısı**	**Madde sayısı**
Cosplayin ifade ettiği kavramlara verilen önem	0,710	8
Cosplay yaparken dikkate alınanlar özelliklere verilen önem	0,805	8
Costüm tasarım sürecinde katkı düzeyi	0,859	14
Cosplay tasarım, üretim ve kullanımında karşılaşılan sorunlar	0,917	27
Cosplay benimseme ve gerçekleştirme düzeyi	**0,839**	**57**

Araştırmanın ikinci aşamasını oluşturan çalışma grubunun örnek olay incelemesinin gerçekleştirildiği bölümde ise belirlenen karakterlerin kişilik özellikleri için yazılı doküman incelemeleri yapılmıştır. Bu yazılı dokümanlara oyunun resmi web sayfası, fan sayfaları üzerinden ulaşılmış, oyunda yer alan karakterlerin kişiliklerine yönelik çeviriler yapılmış, karakter tanımlamaları ve sıfatları belirlenmiş, yüzde frekans değerlendirmeleri çizelgelere dönüştürülerek tartışılmıştır.

Çalışma grubunun örnek olay incelemesinde yapılacak olan görsel değerlendirme için belirlenen oyunun tanıtım videoları izlenerek, web sayfaları incelenerek, yüksek çöznürlüklü karakter görselleri belirlenmiştir. Belirlenen görsellerdeki karakter kostümleri renk ve biçim açısından incelenmiştir.

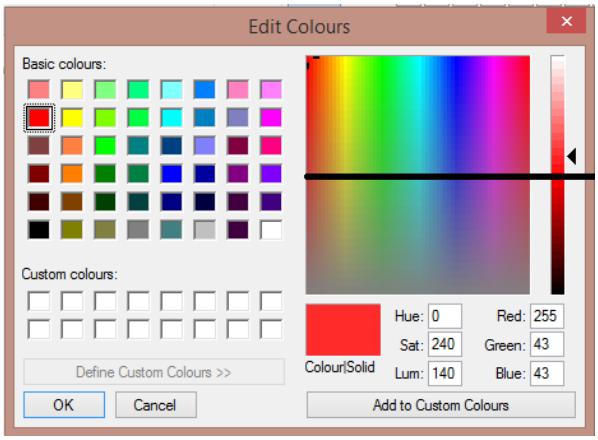
Çalışma grubunda yer alan karakterlerin kostümlerinden iki ayrı aşamada aşamada veri toplanmıştır. İlk aşama olan kostümlerdeki renklerin belirlenebilmesi için Paint programının renk paletinde yer alan siyah, beyaz ve 16 standart renk üzerinden inceleme yapılmıştır. Paint programında yer alan damlalık aracılığı ile kostümlerdeki renklere dokunulmuş, renk 1 kutucuğunda çıkan renk üzerinden belirleme yapılmıştır.



Şekil 3.5. Renk Tanımlama Paneli

Birinci aşama için kostümlerde belirlenen renkler ile krallıklara ait çizelgeler oluşturulmuş gerekli veriler elde edilmiştir. (EK2)

İkinci aşama da belirlenen renkler beyaz, sıyah ve altın sarısı ayrı tutularak renklerin ton değerlendirmeleri açısından ele alınmıştır. Renklerin açık ton ve koyu ton değerlendirmeleri Paint programında yer alan “edit colours” paneli ile gerçekleştirilmiştir. Renk panelde açıldıktan sonra siyah üçgen renkli belirteç rengin tonlamasını tanımalamaktadır. Renk tonlama panelinin tam ortasına yatay hatlı bir çizgi çekilmiştir. Siyah üçgen belirteç yatay hattın üstünde beyaza yakın kısımında ise açık ton, yatay hattın altında siyaha yakın kısımda kalıyor ise koyu ton olarak tanımlanmıştır.



Şekil 3.6. Renk Tonlama Paneli

Renklerin açık ton ve koyu ton değerlendirmeleri tanımlanan renkler ile karakter görsellerinin yer aldığı şekiller oluşturulmuş açık koyu ton değerlendirmelerinin karakter özelliklerine yansıma durumları alan yazını ile desteklenerek analiz edilmiştir

Çalışma grubunun örnek olay incelemesinin biçimsel açıdan kostümlere yönelik değerlendirmenin yapılabilmesi için görsel incelemelerin yer aldığı alan yazını gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen inceleme sonucunda görsel incelemelerde kullanılan parametreler belirlenmiştir. Bu parametrelerin değerlendirilebilmesi amacı ile grafik tasarımcısı, moda resmi eğitimi veren alan uzmanı, moda tasarımı öğretim üyesi ve çizgi film/ animasyon tasarımcısından oluşan kişilerle ile meet üzerinden görüşmeler yapılmıştır. Gerçekleştirilen ilk görüşmede görseller belirlenen inceleme parametreleri ile birlikte bu kişilere sunulmuş, kostümler bu parametreler üzerinden değerlendirilmiştir. Gerçekleştirilen değerlendirme sonucunda Çizelge 3.4 de yer alan kostüm görsel analiz yönergesi hazırlanmıştır. Kostüm görsel analiz yönergesi araştırmanın amacına ve alt amaçlarına yanıt alacak şekilde oluşturulmuştur. Oluşturulan kostüm görsel analiz yönergesi silüet, çizgi, doluluk boşluk, doku, denge, ritim, ölçü dikey hatlarda beden uzunluğu (göğüs altı, bel, basen, ön ağ, dizüstü, diz altı bilek), yatay hatlarda geniş, normal, bol (omuz, beden, bel, basen) kavramlarını kapsamaktadır.

Çizelge 3.4. Dijital Karakterlerde Kostüm Görsel Analiz Yönergesi

<table>
<tr><td colspan="14">Fire Emblem Fates Karakterlerinin Kostüm Görsel Analiz Yönergesi</td></tr>
<tr><td colspan="14">Karakterin Kimliği</td></tr>
<tr><td>Karakterin Adı</td><td colspan="13"></td></tr>
<tr><td>Ait Olduğu Krallık</td><td colspan="13">( ) Hoshido Krallığı ( ) Nohr Krallığı
( ) İstila Edilen ( ) İstila Eden</td></tr>
<tr><td>Karakter Cinsiyeti</td><td colspan="13">( ) Kadın ( ) Erkek</td></tr>
<tr><td>Karakter Sınıfı</td><td colspan="13">( ) Kral ( ) Kraliçe ( ) Prens ( ) Prenses
( ) Yardımcı ( ) Hizmetkar</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Kostümün Silüeti</td><td>I</td><td>X</td><td>A</td><td>Y</td><td>Ok</td><td>Kum Saati</td><td>Lale</td><td>Tunik</td><td>Balon</td><td>Koza</td><td>Prenses</td><td>Ampir</td><td>Deniz Kızı</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Çizgi</td><td colspan="5">( ) Düz Çizgi</td><td colspan="4">( ) Dairesel Çizgi</td><td colspan="4">( ) Sivri Çizgi</td></tr>
<tr><td>Dolu-Boş</td><td colspan="6">( ) Dolu (Kapalı)</td><td colspan="7">( ) Boş (Açık)</td></tr>
<tr><td>Doku</td><td colspan="6">( )Doğal Görünüm (Mat)</td><td colspan="7">( )Suni Görünüm (Parlak)</td></tr>
<tr><td>Denge</td><td colspan="13">( ) Simetrik ( ) Asimetrik</td></tr>
<tr><td>Ritim</td><td colspan="13">( ) Düzenli ( ) Düzensiz</td></tr>
<tr><td colspan="14">Ölçü</td></tr>
<tr><td colspan="14">Dikey Hatlarda Giysi Uzunluğu</td></tr>
<tr><td colspan="14">Üst Giysi Uzunluğu</td></tr>
<tr><td colspan="14">( )Göğüs Altı ( ) Bel ( ) Basen ( ) Ön Ağ
( ) Diz Üstü ( ) Diz Altı ( ) Bilek</td></tr>
<tr><td colspan="14">Alt Giysi Uzunluğu</td></tr>
<tr><td colspan="14">( ) Basen ( ) Ön Ağ ( ) Diz Üstü ( ) Diz Altı ( ) Bilek</td></tr>
<tr><td colspan="14">Yatay Hatlarda Beden Genişliği</td></tr>
<tr><td>Omuz</td><td colspan="13">( ) Geniş ( ) Normal</td></tr>
<tr><td>Beden</td><td colspan="13">( ) Bol ( ) Normal</td></tr>
<tr><td>Bel</td><td colspan="13">( ) Bol ( ) Normal</td></tr>
<tr><td>Basen</td><td colspan="13">( ) Bol ( ) Normal</td></tr>
</table>

Kostüm görünüm özelliklerinin ölçek açıklamaları

Kostüm görsel analiz yönergesi içerisindeki kavramlar litratürle desteklenerek aşağıda açıklanmıştır.

Karakterin Kimliği:

Görsellerin doğru değerlendirilebilmesi için karakterin adı, ait olduğu krallık, cinsiyeti, karakter sınıfı gibi kimlik özellikleri belirlenmiştir.

Silüet:

Kostüm görsel analiz yönergesinde yer alan silüet parametresi formları açısından incelenmiştir. Silüet tasarım parametreleri arasında tasarım özelliklerinin belirtilmesinde kullanılan temel ögedir. Siluetler, meyve, geometrik biçim ve ağaç isimleri ya da harfler kullanılarak çeşitli şekillerde sınıflandırılabilmektedir (Ağaç, Dengin, 2015: 116). Karakterlerin kostümlerinin incelenebilmesi için araştırılan silüet formları arasında yer alan " I, X, A, Y, Ok, Kumsaati, Lale, Tunik, Balon,

Koza, Prenses, Ampir, Deniz Kızı" gruplandırması, dört kişi ile gerçekleştirilen görüşme sonrasında FEF oyunun da yer alan silüetleri içerisinde barıdırması ve çeşitliliği sebebi ile uygun bulunmuştur (Şekil 3.4).



Şekil 3.7. Silüet Formları (Tsuru, Sugahara, Nıshımura, 2019:1)

Çizgi:

Kostüm görsel analiz yönergesi içerisinde yer alan çizgi kavramı'nın alan yazınında dikey çizgiler hayat, canlılık, hareketlilik; yatay çizgiler, sakinlik, ölüm, eğri ve helezonik çizgiler ise enerji ile dinamizm hissi uyandırmaktadır (Tepecik, 2002: 33) bilgileri yer almaktadır. Görsel incelemelerin yapıldığı çalışmalarda da değerlendirme çizgi kriter olarak kullanılmıştır. Biçimsel değerlendirmenin yapılacağı bu çalışma için çizgisel değerlendirmenin kullanılması uzmanlıkları olan 4 kişi ile yapılan görüşmelerde de desteklenmiştir. Bu sebeple karakterlerin kostümlerinde pelerin, silah, aksesuar gibi kavramlar değerlendirme dışında bırakılarak, kostümün bedene giyilen kısmının en dış hatları baz alınarak çizgi formları açısından incelendiğinde düz, dairesel ve sivrilik kavramları dikkate alınarak ölçme aracı içerisine yerleştirilmiştir.

Dolu-Boş:

Çalışma grubunu oluşturan karakterlerin kostümlerinde açıklık görüntüsü yer almaktadır. Kostüm görsel analiz yönergesinde yer alan doluluk boşluk kavramı ile ilgili olarak, görsel sanatlarda bir kompozisyondaki öğelerin yoğun bir şekilde yer aldığı alanlar doluluk, kompozisyonun sadece renk ya da göz yormayan bir doku ile değerlendirildiği kısımlar ise boşluk olarak algılanabilir (Bingöl, 2018: 53) bilgilerine ulaşılmıştır. Mimari alanlarda, heykelde, resimde doluluk boşluk kavramları farklı anlamlar ve amaçlar taşırken bu çalışma içerisinde ise açıklık

açısından değerlendirilmiştir. Kostümler ile kapatılan bölümler dolu, çıplak ten görüntüsüne sahip alanlar ise boş olarak belirlenmiştir.

Doku:

Çalışma grubunu oluşturan karakterlerin kostümlerinde matlık ve parlık görüntüsü olduğu alan uzmanları ile yapılan görüşmelerde belirlenmiştir. Bu sebeple doku kavramının ölçme aracı içerisinde olması gerektiğini belirtmişlerdir. Ölçme aracı içerisinde yer alan doku kavramı ile ilgili olarak doku malzemenin yüzey kalitesi ve bu durumun dokunma duyumuzda yarattığı karşılıktır bilgilerine ulaşılmıştır. Bir şeyin vücutta duruşu ve algılanma şekli dokunun özelliğini belirtebilir (Jones, 2013) Çalışmada doku kavramı doğal ya da suni görüntü kavramları açısından incelenmiştir. Doğal dokuların ham maddesi doğaldır, doğal görünümlü mat , ve yumuşaktırlar (Komisyon, 2000: 28-83). Kimyasal liflerden oluşan lifler ise yapay yolla elde edilen, doğal olmayan bir türdür. Görüntüsü ise yapay ve parlaktır (https://www.hurriyet.com.tr/mahmure/sentetik-kumas-nedir-nasildir-ve-terletir-mi-sentetik-kumas-ozellikleri-ve-kullanim-alanlari).

Denge:

Ölçme aracı ile karakter kostümleri denge bakımından simetrik ya da asimetrik olarak; incelenmiştir Denge bir tasarımdaki görsel ağırlığın eşit olarak dağıtılmasıdır. (Şen, 2015: 777). Giysi tasarımında denge tasarım formlarının giysilerin sağında ve solunda düzenlenme biçimidir. Giysi tasarımında temelde simetrik-asimetrik denge prensibi bulunmaktadır. Simetrik denge, giyside kullanılan detayların merkezin her iki tarafına eşit uzaklıkta yerleştirilmesi ile sağlanmaktadır. Asimetrik denge ise modelde kullanılan detayların merkezin her iki tarafında eşit yer almaması ile elde edilmektedir (Ağaç, Dengin, 2015: 117).

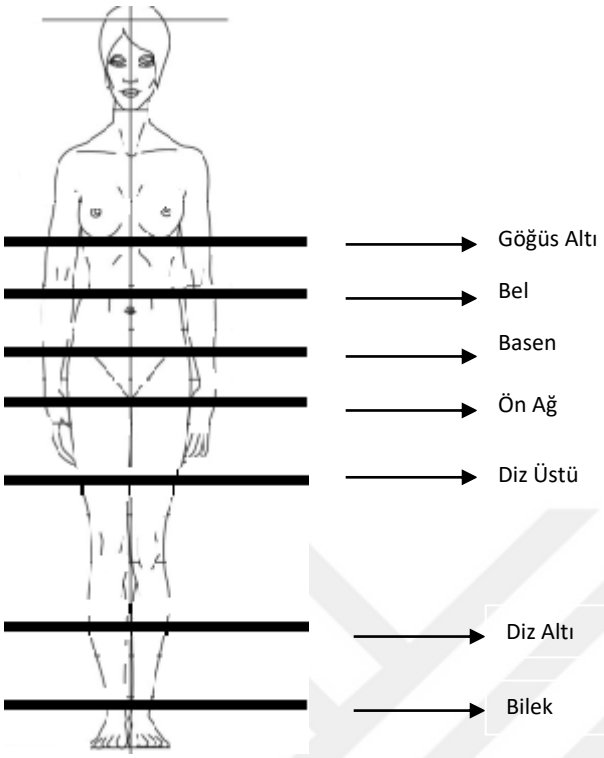
Ritim:

Ölçme aracındaki ritim tasarımın tekrarı ile hareketi göstermektedir. Ritim tekrar eden şekillerle oluşturulmaktadır. Ritim aynı şeyin tekrarı değil, benzerliklerin veya bir kurgunun tekrarı ilede oluşur. Ritim görsel tasarımda gözün ögeler arasında gezebilmesidir. Ritim birlik oluşturarak sıradanlığı engeller. Ritim ilkesi, çalışmadaki bir veya birden fazla öğenin zaman veya mekanda belli aralıklarla tekrar edilmesi ile oluşmaktadır (Gezer, 2019: 607).

Ölçü:

Bir tasarım ürününün biçim tanımlaması için ölçü kavramının gerekli olduğu alan yazınında yer almaktadır. Ölçü tasarım için düşünülen biçimin, uygun olacak şekilde düzenlenmesidir. Tasarım öğeleri görsel kurguyu var eden parçaların her birini tanımlamaktadır. Ölçü doğanın nesnel yapısında var olan bir kavramdır (Atalayer, 2004: 32). Ölçü genel olarak var olanın biçimlendirilmesidir. Tasarım ölçülendirmesinde insan boyutu şarttır. Yaşamda her şey insan boyutuna göre ayarlanmıştır. Bir tasarım ürünü, daima değişik ve belirli ölçülere sahip görsel unsurların bir araya gelmesiyle oluşur. Bir görsel unsurun tasarım içindeki diğer unsurlarla kurduğu orantısal ilişkiler, algı ve iletişimi doğrudan etkiler. Figürlerin ve mimari öğelerin yatayda ve dikeyde kullanılan çizgi dengesi, kullanılan dokulardaki ve ölçüdeki denge tasarımı tasarım yapan unsurlardır (Şen, 2018: 780). Bu sebeple kostüm görsel analiz yönergesinde ölçü kavramına yer verilmiştir. Kostüm ve giysi açısından biçimsel analiz formu hazırlanması için görüşme sağlanan uzmanlar ölçü kavramının iki şekilde belirlenmesini önermişlerdir. Dikey hatlarda giysi uzunluğu göğüs altı, bel, basen, ön ağ, diz üstü, diz altı uzunluğu ölçme yönergesi Şekil 3.8 de Yatay hatlarda omuz, beden, bel, basen (geniş-normal-bol) ölçme yönergesi Şekil 3.9 da verilmiştir.

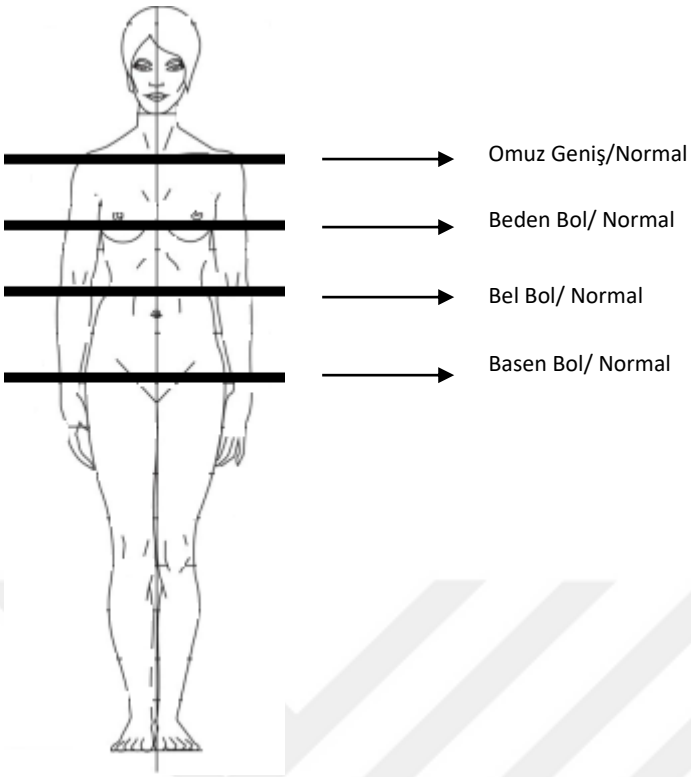
Dikey hatlarda giysi uzunluğu



Şekil 3.8. Dikey Hatlarda Giysi Uzunluğu

Dikey hatlarda giysi uzunluğu kostüm ölçü yönergesinde,

- Göğüs altı uzunluğu kostüm uzunluğu için göğsün bitiş noktası
- Bel hattı için belin en dar noktası,
- Basen hattı için basenin en geniş noktası,
- Ön ağ için özel bölge ile bacakların kesiştiği üçgen bölgenin ucu,
- Diz üstü için diz kapağı ve basenin bittiği noktanın yarısı,
- Diz altı için baldırın en şişkin olduğu alan,
- Bilek boyu için ayak bileğinin olduğu yer ölçü kriteri olarak belirlenmiştir.



Şekil 3.9. Yatay Hatlarda Ölçü

Yatay hatlarda ölçü yönergesinde, kostüm

- Omuz da, omuz başı sınırını geçti ise geniş, omuz başı sınırında kaldı ise normal olarak,
- Bedende üst bedende cinsiyet ayrımını ortaya koyacak bir biçimde bedene oturan bir görüntüye sahip ise normal, oturmayan bir görüntüye sahip ise bol olarak,
- Belde bel hattını saran, karakterin vücut formu üzerine oturan bir forma sahipse normal, vucudunu sarmayan bir forma sahipse bol olarak olarak,
- Basen hattında basen hattını saran kostümler normal, bol dökümlü görüntü oluşturan kostümler bol olarak tanımlanmıştır.

3.4 .Verilerin Analizi

3.4.1. Cosplay Yapan Kişilere İlişkin Verilerin Analizi

Hipotezlere bağlı cosplay yapanlara ilişkin verilerin toplanmasında araştırmada 5'li likert ile ölçülen 57 farklı değişken için güvenirliği belirlemek amacıyla Cronbach'sAlpha (α) katsayısı ölçülmüştür. 115 katılımcı için gerçekleştirilen çalışmanın Cronbach Alpha (α) istatistiği sonucunda güvenirlik 0,839 dur. Güvenirlik katsayılarını değerlendirmedeki ölçütlere göre 0,80≤a<1,00 yüksek derecede güvenilir aralığıdır (Özdamar, 2002: 61). Bu sonuca göre veri toplamada kullanılan anket yüksek derecede güvenilirdir.

Araştırmanın cosplay yapanlara ilişkin elde edilen verilerin analizi için, cinsiyete göre yapılan karşılaştırmalarda ki-kare testi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi $p < 0.05$ olarak ele alınmıştır. Yapılan ki kare testinde veriler çözümlenirken sadece anlamlı ilişki bulunanlara yer verilmiştir. Cosplay yapanlara ilişkin elde edilen verilerin analizi için için toplamda 80 sorudan oluşan anketle ulaşılan veriler değerlendirilmiş, veriler Sosyal Bilimler Paketi (IBM SPSS Statistics 23.0) kullanılarak, çapraz çizelgeler, frekans çizelgeleri ki-kare testi, ortalama ve standart sapma değerleriyle tartışılmıştır. Beşli likert ölçeklendirmelerde Ortalamalar "1- Hiçbir zaman (1.00-1.80) 2- Nadiren (1.81-2.60) 3- Bazen (2.61-3.40) 4- Sık sık (3.41-4.20) 5-Her zaman (4.21-5.00)" aralığın da verilerek cinsiyet değişkenine göre ortalama ve standart sapmaları hesaplanmıştır.

3.4.2. Örnek Olay İncelemesinde Elde Edilen Verilerin Analizi

Çalışma grubunun örnek olay inceleme sürecinde doküman analizinin gerçekleştirilebilmesi için oyunda yer alan karakterlerin kişiliklerine yönelik çeviriler resmi web sitesi ve fan sayfaları içerisinde yer alan tanımlamalar üzerinden yapılmış, oluşturulan tanımlamalar ile yazılı doküman analizi gerçekleştirilmiş, karakterlerin kişilik özelliklerine atfedilen sıfatlar belirlenmiş, frekans yüzde değerleri ile açıklanmıştır.

Görsel inceleme renk ve biçim olmak üzere iki şekilde gerçekleştirilmiştir.

Örnek olay incelemesinin renk analizinde çalışma grubu olan FEF 'de yer alan karakter kostümlerinin Paint aracılığı renk belirlemeleri ve açık ton koyu ton değerlendirmeleri yapılmıştır. Belirlenen renkler listelenerek Sosyal Bilimler Paketi

(IBM SPSS Statistics 23.0) ile renklerin karakter kostümlerinde kullanım oranı analiz edilmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgular krallıklar özelinde çizelgelere dönüştürülmüş, alan yazını ile desteklenerek açıklanmıştır.

Belirlenen renklerin açık ton ve koyu ton analizi paint programı ile gerçekleştirilmiştir. Paint içerisinde yer alan damlalık ile alınan renk edit colours panelinde açılmış, açık koyu ton değeri renk değeri belirten imleç ile tanımlanmıştır. Şekil 3.10 da yer alan görseldeki gibi imleç aşağı doğru indikçe koyulaşırken yukarı doğru çıktıkça açılmaktadır. Bu sebeple panelin orta kısmına yatay bir belirteç çizgisi çekilmiş, üstünde kalan ya da ona yakın olan değer açık olarak ele alınırken belirteç çizgisinin altında kalan ve ona uzak olan değer koyu olarak değerlendirilmiştir. Tonlamalar 5 kategoride değerlendirilmiştir. Açık ton (1), ortaya yakın açık ton (2), orta ton (3), ortaya yakın koyu ton(4), koyu ton(5) olarak belirlenmiştir. Açık koyu tonlamaların karakter özelliklerine yansıma durumları, alan yazını ve doküman analizinde elde edilen tanımlamalar ile desteklenerek değerlendirilmiştir.



Şekil 3.10. Renk İnceleme

Hipotezlere bağlı inceleme sonucunda elde edilen bulgular, Spss' e aktarılarak frekans yüzde değerlerine bakılmış çizelgelere dönüştürülerek açıklanmıştır.

Analiz etme sürecinde görsel incelemenin ikinci aşamasını oluşturan biçim özelliklerinin incelendiği kostüm görsel analiz yönergesinden elde edilen veriler Spss' e aktarılarak frekans yüzde değerlerine bakılmış çizelgelere dönüştürülmüş,

silüet, çizgi, doku, doluluk boşluk, denge, ritim, ölçü; dikey hatlarda beden uzunluğu (göğüs altı, bel, basen, ön ağ, dizüstü, diz altı bilek), yatay hatlarda geniş, normal, bol (omuz, beden, bel, basen) gibi parametlerin görsel tanımlamaları, alan yazını ve uzman desteği ile analiz edilmiştir.

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, veri toplama araçları ile toplanan verilerin, amaç, alt amaç ve hipotezlere yönelik çözümlenmesinden elde edilen bulgu ve yorumlar bulunmaktadır. Araştırma cosplay yapanlara ilişkin verilerin elde edilmesi ve örnek olay incelemesi olmak üzere iki aşamadan oluşmaktadır.

I. Aşama için cosplay yapanların demografik özellikleri, cosplay yapma nedenleri, karakter seçimleri, cosplay kostümü nerelerde giydikleri, cosplayin ifade ettiği kavramlar, dikkate aldıkları unsurlar, kostümü edinme şekilleri, cosplay yaparken tercih ettikleri karakterlerin yer aldığı ortamların ve yaşanılan sorunların tespit edilmesine yönelik bulgularına yer verilirken,

II. Aşama için cosplay yapanlara ilişkin verilerin elde edilmesi ile cosplayde tercih ettikleri karakterlerin yer aldığı ortamların belirlenmesinin ardından karakter kostüm ilişkisi için çalışma grubunun belirlenmesi; çalışma grubunun özellikleri, çalışma grubunda yer alan karakterlere ait kişilik özelliklerinin sıfatlarla ortaya konması, kostüm özelliklerinin biçim-renk açısından çözümlenmesi ve bu çözümlemelerin karakter özellikleri ile örtüşen noktaların ortaya konması ile kostümlerle aktarılan görsel dilin belirlenmesi ile birlikte örnek olay incelemesine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

4.1. Cosplay Yapan ve İlgilenen Kişilere İlişkin Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde cosplay yapan kişilere ilişkin verilere ulaşabilmek amacıyla anket ile elde edilen bulguların çizelgeler halinde sunulduğu ve açıklandığı kısım yer almaktadır. Katılımcılara ilişkin elde edilen verilerin analizi için, cinsiyete göre yapılan karşılaştırmalarda ki-kare testi kullanılmıştır. Metin içerisinde sadece istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunan bulgulara yer verilmiştir.

Cosplay yapanlara ilişkin demografik özellikler, cosplay için karakter seçimi, hazırlanan kostümlerin nerelerde giyildiği, tercih edilen cosplay karakterlerinin ne olduğu, cosplayin ifade ettiği kavramlar, cosplay yapılırken dikkat edilen unsurlar, kostüm tasarım sürecininin gerçekleştirilmesi, kostüm edinme şekilleri, cosplay edinme, tasarım, üretim ve kullanımında karşılaşılan sorunlar için elde edilen bulgular frekans çizelgeleri, ortalama ve standart sapma değerleriyle tartışılarak açıklanmıştır.

Çizelge 4.1. Araştırmaya Katılanların Doğum Tarihleri

			Cinsiyet		Toplam
			Kadın	Erkek	
Doğum Tarihi	1978-1987	Sayı	1	5	6
		Satır %	16,7	83,3	100,0
		Sütun %	1,9	8,2	5,2
	1988-1997	Sayı	21	23	44
		Satır %	47,7	52,3	100,0
		Sütun %	38,9	37,7	38,3
	1998-2007	Sayı	32	33	**65**
		Satır %	49,2	50,8	100,0
		Sütun %	59,3	54,1	**56,5**
Toplam		Sayı	54	61	115
		Satır %	47,0	53,0	100,0
		Sütun %	100,0	100,0	100,0

Ki-kare (x^2) =2,356, p=0,308

Çizelge 4.1'de verilen araştırmaya katılanların doğum tarihlerine ilişkin bulgular 10'ar yıllık periyotlar ile kategorik değerlendirmeye göre gruplandırılmıştır. Sütun değerlendirilmeleri incelendiğinde cosplay yapan kişilerin toplamda en fazla yığılmayla %56,5'inin 1998-2007 tarihleri arasında doğdukları; bunu da sırasıyla 1988-1997 (%38,3) ve 1978-1987 (%5,2) doğum tarihlilerin izledikleri çizelgeden anlaşılmaktadır. Kadınların %59,3'ünün, erkeklerin %54,1'inin en fazla yığılmayla 1998-2007 yılları arasında doğdukları belirlenmiştir. 1998-2007 yılları arasında doğan cosplay yapan erkeklerin sayısının cosplay yapan kadınlardan daha fazla olduğu çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Çizelgede 1978-1987 doğumluların %1,9'unun kadın, %8,2'sinin erkek; 1988-1997 doğumluların %38,9'unun kadın, %37,7'sinin erkek 1998-2007 doğumluların ise, %59,3'ünün kadın %54,1'inin erkek olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Matsuura ve Okabe (2015) hepsi kadın olan on katılımcı ile görüşme ve saha gözlemleri gerçekleştirmişlerdir. Araştırmacılar aktif cosplay yapanların çoğunun gençler ve genç yetişkinlerden oluştuğunu belirtmiştir. Japonya'da cosplay yapanların çoğunun kadın olması sebebi ile araştırmalarını daha çok kadın cosplay yapanlara odakladıklarını, yaş dağılımı dikkate alındığında, gençlerin bu etkinliklere aktif katılım sağladığını belirtmişlerdir (Hoff, 2017: 362). Lotecki çalışmasında katılımcıların yaş ortalamasının 23,8 olduğunu, cosplay katılımcılarının cinsiyet dağılımında çoğunluğunu %76,6 ile kadınların oluşturduğunu, erkeklerin % 21,4 ve diğerlerinin %2,1 oranında olduğunu belirtmiştir (Lotecki, 2012: 35-36). Çizelge 4.1'de araştırmaya katılanların cinsiyet verileri ile Matsuura, Okabe ve Lotecki'nin

çalışma verileri bir arada değerlendirildiğinde her iki çalışmada da Türkiye'ye oranla kadın katılımının fazla olduğu belirlenmiştir. Türkiye'de ise bu durumun tersi bir durum olduğu cosplay yapan erkeklerin, cosplay yapan kadınlara oranla daha fazla olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.2. Araştırmaya Katılanların Yaşadıkları İl

		Cinsiyet			
		Kadın		Erkek	
		Sayı	%	Sayı	%
Yaşadıkları İl	Adana	1	1,9	0	0,0
	Ankara	24	**44,4**	16	**26,2**
	Antalya	0	0,0	1	1,6
	Bursa	0	0,0	1	1,6
	Edirne	0	0,0	2	3,3
	Eskişehir	2	3,7	3	4,9
	Gaziantep	1	1,9	0	0,0
	İstanbul	25	**47,0**	37	**60,7**
	İzmir	1	1,9	1	1,6
Toplam		54	47,0	61	53,0
					Ki-kare (x^2) =9,733, p=0,284

Çizelge 4.2'de araştırmaya katılanların yaşadıkları illere ilişkin bulgulara göre katılımcıların en fazla İstanbul ve Ankara'da yaşadıkları belirlenmiştir. Genel toplama ilişkin bulgular incelendiğinde cosplay yapan kadın katılımcılar %47'yi oluştururken, erkek katılımcılar %53'ü oluşturmaktadır. Ancak iller bazında cinsiyet dağılımı incelendiğinde kadın katılımcıların %47'sinin, İstanbul'da %44,4'ünün Ankara'da yaşadığı, erkek katılımcıların %60,7 sinin İstanbul'da, % 26,2'sinin ise Ankara'da yaşadığı belirlenmiştir. İstanbul'da cosplay yapan erkekler daha yoğun iken; Ankara'da cosplay yapan kadınların oranının erkeklere göre daha fazla olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Oyun fuarları, e-spor turnuvaları, dijital fuarlar gibi daha çok ziyaretçiye sahip etkinlikler Ankara ve İstanbul gibi büyük şehirlerde gerçekleştirilmektedir. Çizelge 4.2 de cosplay yapan kişilerin Ankara ve İstanbul gibi büyük şehirlerde yığılma gösterdiği belirlenmiştir. Cosplay yapanların Ankara ve İstanbul' da yığılma göstermesinin kişilerin etkinliklere daha kolay ulaşmalarından kaynaklı olduğu söylenebilir.

Çizelge 4.3. Araştırmaya Katılanların Öğrenim Durumu

			Cinsiyet		Toplam
			Kadın	Erkek	
Öğrenim Durumu	İlköğretim	Sayı	2	0	2
		Satır %	100,0	0,0	100,0
		Sütun %	3,7	0,0	1,7
	Lise	Sayı	24	29	53
		Satır %	45,3	54,7	100,0
		Sütun %	44,4	47,5	**46,1**
	Üniversite	Sayı	28	25	53
		Satır %	52,8	47,2	100,0
		Sütun %	51,9	41,0	**46,1**
	Yüksek Lisans	Sayı	0	7	7
		Satır %	0,0	100,0	100,0
		Sütun %	0,0	11,5	6,1
Toplam		Sayı	54	61	115
		Satır %	47,0	53,0	100,0
		Sütun %	100,0	100,0	100,0

Ki-kare (x^2) =9,225, p=0,026

Çizelge 4.3'de yer alan katılımcıların öğrenim durumlarına ilişkin bulgular incelendiğinde, bu kişilerin en fazla yığılmayla lise ve üniversite düzeyinde olduğu aynı oranda (%46,1) eşit dağılım gösterdiği bulgularına ulaşılmıştır.

Lise mezunu genel toplamınında kadınlar %44,4, erkek katılımcılar %47,5 şeklinde dağılım gösterirken; üniversite mezunu olanlar içerisinde kadınlar %51,9, erkek katılımcılar ise %41 oranındadır. Yani kadınların çoğunluğunu üniversite, erkeklerin çoğunluğunu lise mezunları oluşturmaktadır.

Yurt dışında gerçekleştirilen bir başka çalışmada (n=529), katılımcıların %71,5'inin lise sonrası eğitim aldığı ve geriye kalan %23,8'lik kısmın ise lise mezunu olduğu belirtilmiştir (Lotecki, 2012: 35-36). Bulgular bu araştırma ile kıyaslandığında yurtdışında cosplay yapanların öğrenim düzeylerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Katılımcıların öğrenim durumlarının cinsiyet değişkeni ile yapılan Ki-kare (χ^2) testi sonuçlarında istatistiksel anlamlı ilişki bulunmuştur ($p<0,026$). Bir başka deyişle cosplay yapanların öğrenim durumlarının, cinsiyetlerine göre farklılaştığı çizelgeden anlaşılmaktadır.

Çizelge 4.4. Araştırmaya Katılanların Cosplay İçin Ayırdıkları Yaklaşık Bütçe

			Cinsiyet		Toplam
			Kadın	Erkek	
Cosplay İçin AyırılanYaklaşık Bütçe	250 TL ve altı	Sayı	36	40	76
		Satır %	47,4	52,6	100,0
		Sütun %	**66,7**	**65,6**	66,1
	251-500 TL	Sayı	14	14	28
		Satır %	50,0	50,0	100,0
		Sütun %	25,9	23,0	24,3
	501-750 TL	Sayı	0	2	2
		Satır %	0,0	100,0	100,0
		Sütun %	0,0	3,3	1,7
	751-1000 TL	Sayı	1	2	3
		Satır %	33,3	66,7	100,0
		Sütun %	1,9	3,3	2,6
	1001 TL ve üzeri	Sayı	3	3	6
		Satır %	50,0	50,0	100,0
		Sütun %	5,6	4,9	5,2
Toplam		Sayı	54	61	115
		Satır %	47,0	53,0	100,0
		Sütun %	100,0	100,0	100,0

2016 yılı için Asgari ücret= 1.647 TL (https://www.csgb.gov.tr/media/1234/2016_onikiay.pdf)

Ki-kare (x^2) =2,126, p=0,713

Çizelge 4.4'de yer alan cosplay için ayrılan yaklaşık bütçe 2016 yılı asgari ücret üzerinden değerlendirilmektedir. Çizelgede kadınların %66,7'sının, erkeklerin %65,6'sının cosplay etkinliklerinde bir kostüm için ayırdıkları bütçenin 250 TL ve altında olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Ardından 251-500 TL bütçe ayıran kadınların %25,9, erkeklerin ise %23 oranında olduğu belirlenmiştir.

751-1000 TL ayıran kadınların %1,9, erkeklerin %3,3 olduğu çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. 1001TL ve üzeri bütçe ayıranların ise genel toplamda kadınların %5,6 erkeklerin %4,9 olduğu genel toplamda ise %5,2 yi oluşturduğu görülmektedir. Çizelge verilerine göre ayrılan bütçe miktarı arttıkça katılımcı sayısının azaldığı ve cosplay yapanların bu kostümlere çok yüksek bütçe ayıramadıkları ifade edilebilir.

Çizelge 4.5. Araştırmaya Katılımcıların Cosplay Yapmaya Başladıkları Tarih

			Cinsiyet		Toplam
			Kadın	Erkek	
Cosplay Yapmaya Başladıkları Tarih	2005-2010	Sayı	4	3	7
		Satır %	57,1	42,9	100,0
		Sütun %	7,4	4,9	6,1
	2011-2016	Sayı	50	58	108
		Satır %	46,3	53,7	100,0
		Sütun %	92,6	95,1	93,9
Toplam		Sayı	54	61	115
		Satır %	47,0	53,0	100,0
		Sütun %	100,0	100,0	100,0

Ki-kare (x^2)=0,311, p=0,577

Çizelge 4.5 de yer alan katılımcıların cosplay yapmaya başladıkları tarih 5'er yıllık periyotlar halinde kategorik olarak gruplandırılmıştır. Araştırmaya katılanların cosplay yapmaya başladıkları tarihe ilişkin "2005-2010" tarihinden itibaren %6,1 olan katılımcı oranının "2011-2016" yılları arasında %93,9'a yükseldiği bulgularına ulaşılmıştır. Zaman içerisinde cosplay yapanların arttığı çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

2005-2010 yılı kategorisinde kadın katılımcıların %7,4, erkek katılımcıların %4,9 olduğu bulgularına ulaşılmıştır. 2011-2016 yılları arasında ise kadınların %92,6, erkeklerin %95,1 olduğu belirlenmiştir. Çizelge'ye göre 2011 yılı öncesinde cosplay yapan kadınlar çoğunlukta iken, 2011 yılı sonrasında cosplay yapan erkekler çoğunluktadır. Cosplay yapan kadın sayısının başlangıçta cosplay erkeklerden daha fazla olduğu belirlenmiştir. Bu durumda kadınların cosplay etkinliklerinde öncü olduğu söylenebilir. Ayrıca günümüze doğru yaklaştıkça kişilerin cosplaye olan ilgilerinin arttığı çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Bu durumun ise cosplay etkinliklerinin yaygınlaşması ve bilinirliliğinin artması sebebi ile olduğu söylenebilir.

Katılımcıların cosplay için ayırdıkları yaklaşık bütçenin yer aldığı Çizelge 4.4' de yer alan genel toplam değerlendirmesi ile cosplay yapılmaya başlanılan tarihlerin yer aldığı çizelgedeki bulgular birlikte incelendiğinde, erkek katılımcıların kadınlara oranla daha fazla bütçe ayırma durumunun kategorik süreç içerisindeki artışla paralellik gösterdiği çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Ayrıca araştırmaya katılanların doğum tarihlerinin yer aldığı Çizelge 4.1 de yer alan bulgulara göre katılımcıların en fazla yığılma olan %56,5 ile 1998-2007 yılları arasında doğdukları bulgularına ulaşılmıştır. Bu durum ise katılımcıların araştırmaya

katılanların cosplay yapmaya başladıkları tarih çizelgesinde yer alan bulgular ile paralellik göstermektedir. Yani her iki çizelgede de zaman içerisinde katılımcı oranın arttığı çizelgelerin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Bu durumda cosplay yapanların daha çok gençlerden oluştuğu bu sebeple ise 2011 yılı sonrasında cosplay yapan sayısının artış göstermesinin beklenen bir durum olduğu söylenebilir.

Çizelge 4.6. Araştırmaya Katılanların Cosplay İçin Karakter Seçimi

	Kadın		**Erkek**		**Toplam**	
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS
Aynı karakterin cosplayini yapma	2,83	1,29	2,69	1,16	2,76	1,22
Farklı karakterlerin cosplayini yapma	4,31	0,82	4,08	0,91	4,19	0,87
Gerçek karakterin cosplayini yapma	4,19	1,02	4,43	0,78	4,31	0,91
Hayali karakterin cosplayini yapma	2,59	1,51	2,25	1,41	2,41	1,46

1-Hiçbir zaman **(1.00-1.80)** 2- Nadiren **(1.81-2.60)** 3- Bazen **(2.61-3.40)** 4- Sık sık **(3.41-4.20)** 5-Her zaman **(4.21-5.00)**
$\bar{x}$: Ortalama SS:Standart sapma

Araştırmaya katılanların cosplay için karakter seçimleri incelendiğinde aynı karakterin cosplayini yapma ifadesine kadın $\bar{x}$ 2,83, erkek katılımcılar $\bar{x}$ 2,69 yanıtını vermişlerdir. Farklı karakterin cosplayini yapma ifadesine kadın katılımcılar $\bar{x}$ 4,31 yanıtını, erkek katılımcılar ise $\bar{x}$ 4,08 yanıtını vermişlerdir. Bu durumda çoğunlukla kadınların sonrasında ise erkek katılımcıların cosplay etkinliklerinde farklı farklı karakterlere bürünmeyi tercih ettikleri ve her organizasyon için sıklıkla yeni bir kostüm edindikleri ve giyindikleri çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Gerçek karakterin cosplayini yapma seçeneğine kadınlar $\bar{x}$ 4,19 erkekler $\bar{x}$ 4,43 oranında katıldıklarını belirtmişlerdir. Hayali karakter cosplayini yapma seçeneğine kadınlar $\bar{x}$ 2,59 erkekler $\bar{x}$ 2,25 ile katıldıklarını belirtmişlerdir. Cinsiyet değişkeninde her iki grubunda gerçek olan, kimlik kazandırılan, tasarlanmış olan dijital karakterlerin görüntüsüne bürünmek istedikleri bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumda cosplay yapanların daha çok tasarlanılan ve onlarda hayranlık uyandıran karakterlerin cosplayini yapmak istedikleri çizelge bulgularından anlaşılmaktadır.

Lotecki gerçekleştirdiği çalışmada %5,6 ile farklı cosplay türlerinin seçildiğini ifade etmiştir. Veri ve içerik sağlayan, ilham veren kaynakların tek bir medya türüyle sınırlı olmadığını belirtmiştir. Televizyon, bilgisayar ve video oyunları, karikatür ve grafik roman, film, hatta orjinal eserler gibi çok çeşitli kaynakların da cosplay için

karakter seçiminde kaynak olarak kullanıldığını eklemiştir (Lotecki, 2012: 52). Bu bulgu, dijital dünyanın ve basılı görsel materyallerin formlarının karakter tercihinde kullanıldığını göstermektedir.

Çizelge 4.7. Araştırmaya Katılanların Hazırladıkları Kostümü Kaç Kez Giydikleri

			Cinsiyet		
			Kadın	Erkek	Toplam
Cosplayin kaç kez giyildiği	1-2	Sayı	41	40	81
		Satır %	50,6	49,4	100,0
		Sütun %	**75,9**	**65,6**	**70,4**
	3-4	Sayı	12	18	30
		Satır %	40,0	60,0	100,0
		Sütun %	22,2	29,5	26,1
	5-6	Sayı	1	2	3
		Satır %	33,3	66,7	100,0
		Sütun %	1,9	3,3	2,6
	7 ve daha fazla	Sayı	0	1	1
		Satır %	0,0	100,0	100,0
		Sütun %	0,0	1,6	0,9
Toplam		Sayı	54	61	115
		Satır %	47,0	53,0	100,0
		Sütun %	100,0	100,0	100,0
					Ki-kare (x^2)=2,127, p=0,546

Araştırmaya katılanların hazırladıkları kostümü kaç kez giydikleri incelendiğinde, genel toplamda katılımcıların %70,4 ünün 1-2 kere giydikleri bulgularına ulaşılmıştır.

Çizelge 4.7 de cinsiyet değişkeni göz önüne alındığında kadınların %75,9'unun, erkeklerin %65,6'sının kostümü tekrar giyme durumlarının 1-2 olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet değişkeninde kadınların %22,2'si, erkeklerin %29,5'i 3-4 kere giydikleri bulgularına ulaşılmıştır.

Lotecki (2012: 41) katılımcılara "yılda kaç farklı kostüm giyiyorsunuz?"(n=529) sorusunu yöneltmiştir. Verilen cevaplar içerisinde katılımcıların %41,2'si yılda 3 ile 5 arasında farklı kostüm giydiklerini belirtmişlerdir. Katılımcıların %37,2'si ise yılda 1-2 farklı kostüm giydiklerini ifade etmişlerdir. Yılda kaç "cosplay etkinliğine katılıyorsunuz sorusuna" ise katılımcıların %68,4'ü "1-4" kez arasında cevabını vermişlerdir. Profesyonel olarak gerçekleştirilen etkinlik sayısına katılım ile farklı kostüm kullanma cevaplarının doğru orantılı olduğu görülmektedir. Tekrar aynı kostümü giyme durumunun Türkiye'deki gibi düşük olduğu elde edilen bulgular ile benzerlik göstermektedir.

Kadın katılımcıların kostümü tekrar giyme oranlarının düşük olduğu çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Ayrıca veri toplama esnasında katılımcılar ile yapılan yüz yüze görüşmelerde, kadın katılımcılar bir kostümü 1 ya da 2 kez giydiklerini daha fazla giymek istemediklerini bu sebeple çeşitli platformlarda sattıklarını; elde edikleri kazançla yeni bir karakter kostümü için yatırım yaptıklarını ifade etmişlerdir. Kadınların farklı olma ve yeni görünme arzusunun cosplay etkinlikleri için de geçerli olduğu ve her farklı etkinlik için farklı kostüm arayışında oldukları düşünülmektedir.

Cosplay etkinliklerinden ve yeni hazırlanan kostümlerden kadınların erkeklerden daha fazla haz aldıkları ve heyecan duydukları düşünülebilir. Bu durum tüketimin haz boyutunu ifade eden hedonik alışveriş kavramı ile ilişkilendirilebilir. Hedonik alışveriş tüketici davranışlarını açıklayan hayaller ve heyecanların satın alınan ürünler ile ilişkilendirilmesi olarak ifade edilmiştir. Daha çok kadınların eğilim gösterdiği bir durum olan haz, mutluluk, kendini iyi hissetme, kendini ifade etme gibi kadınlara özgü değerlerin ön plana çıktığı bir alışveriş şeklidir (Aydın, 2010: 436-450). Dolayısı ile bu durumun çizelgeden çıkan kadınların yığılım gösterdiği bir kostümü "1-2" kere giyerim sonucu ile paralellik gösterdiği, cosplay ve alışveriş kültüründe kadının yeni bir giysi ya da kostüm eğiliminde erkeklerden daha istekli olduğu söylenebilir.

Çizelge 4.6' ya göre araştırmaya katılanların cosplay için karakter seçimi "aynı karakterin cosplay'ini yapma" ifadesi kadın ve erkek katılımcılar için $\bar{x}$ 2,76 oranındadır. "Farklı karakterin cosplayini yapma" ifadesini işaretleyen kadın katılımcılar $\bar{x}$ 4,31, erkek katılımcılar $\bar{x}$ 4,08 oranındadır. Bu durumda katılımcıların sıklıkla farklı karakterlerin cosplay'ini yapmaya özen gösterdikleri söylenebilir. Bu durumda Çizelge 4.6 nın bulguları ile Çizelge 4.7 nin bulgularının paralellik gösterdiği çizelgelerin incelenmesinden anlaşılabilir.

Çizelge 4.8. Araştırmaya Katılanların Hazırladıkları Kostümü Nerelerde Giydikleri

Cosplay'in giyildiği yerler	Kadın	Erkek	Toplam
Halloween	1	3	**4**
	%0,01	%0,05	%0,03
Convention	0	4	**4**
	%0	%0,06	%0,03
Etkinliklerde	40	42	**82**
	%74	**%69**	**%71**
Partilerde	2	1	**3**
	%0,03	%0,01	%0,02
Fuarlarda	26	29	**55**
	%49	**%48**	**%48**
Profesyonel çekim	24	16	40
	%44	%26	%35
Yarışma	24	16	40
	%44	%26	%35

Çizelge 4.8 de kadınların %74 ünün, erkeklerin ise %69'unun hazırladıkları cosplayi etkinliklerde giymeyi tercih ettikleri belirlenmiştir. Genel toplam da en yüksek oran olan %71 ile hazırlanan cosplayin etkinliklerde giydiğildiği çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Hallowen cadılar bayramı gibi etkinliklerde cosplay katılımının kadınlar %0,01 ve erkekler %0,01 oranında olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Toplamda ise %0,03 katılımcının bu tarz etkinliklere katıldığı belirlenmiştir. Bu durum ise kültürel bağlamda değerlendirildiğinde bize ait olmayan cadılar bayramının henüz ülkemizde yaygınlaşmadığı şeklinde yorumlanabilir.

Çizelge 4.8 'de kadınların %44'ünün erkeklerin %26'sının profesyonel çekim ve yarışmalara hazırladıkları cosplay ile katıldıkları çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Bu durumda katılımcıların hazırladıkları cosplayleri profesyonel platformlar içinde kullandıkları düşünülebilir. Ayrıca veri toplama esnasında gerçekleştirilen yüzyüze görüşmelerde katılımcılar etkinlik yapmayı bu vesile ile bir araya gelmeyi tercih ettiklerini profesyonel ve organize olan işlerin bütçe, mekân ve zaman gerektiğini bu sebeple kendi aralarında daha hızlı koordine olduklarını belirtmişlerdir.

Çizelge 4.9. Araştırmaya Katılanların Sevdikleri ve Tercih Ettikleri Cosplay Karakterleri

	Kadın		**Erkek**		**Toplam**	
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS
Manga/Anime	3,85	1,42	3,23	1,63	3,52	1,56
Bilgisayar(Dijital) Oyun Karakterleri	**4,13**	1,28	**4,23**	1,04	**4,18**	1,15
Animasyon Film Karakterleri	3,78	1,34	3,59	1,43	3,68	1,38
Hayvan	2,72	1,61	2,25	1,52	2,47	1,58

1-Hiçbir zaman **(1.00-1.80)** 2- Nadiren **(1.81-2.60)** 3- Bazen **(2.61-3.40)** 4- Sık sık **(3.41-4.20)** 5-Her zaman **(4.21-5.00)**
$\bar{x}$: Ortalama SS: Standart sapma

Çizelge 4.9'da katılımcıların en çok bilgisayar oyun karakterlerini sevdikleri ve tercih ettikleri belirlenmiştir. Dijital oyun karaktarlerinin cosplayini yapan kadın katılımcılar $\bar{x}$ 4,13, erkek katılımcıların $\bar{x}$ 4,23 olduğu, Manga/anime karakterleri tercih ettiklerini belirten kadın katılımcıların $\bar{x}$ 3,85, erkek katılımcıların $\bar{x}$ 3,23 olduğu çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Gerçekleştirilen bir başka çalışmada ise karakter seçimi için tercih edilen en popüler kaynağın anime ve mangaların olduğu % 75,0, ikinci popüler kaynağın ise "video ya da bilgisayar oyunları" %69,2 olduğu ifade edilmiştir (Lotecki, 2012: 39-40). Tercih sıralaması yapıldığında gerçekleştirilen çalışmada katılımcıların karakter tercihinde önceliğinin bilgisayar oyun karakterleri olduğu, Lotecki'nin (2012) çalışmasında ise anime ve manga olduğu görülmektedir. Aradaki zamanın farklılığı ve teknolojik ilerlemelerin kat ettiği yol dikkate alındığında bu durumun ilerleyişe bağlı olarak değiştiği söylenebilir.

Çizelge 4.9 da kadın ve erkek cosplayer'ların karakter seçimine ilişkin tercihleri incelendiğinde erkeklerin bilgisayar oyun karakterlerine yönelik eğilimlerinin kadınlardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

2021 yılı Tuik'in yapmış olduğu "Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması" da hemen her gün veya haftada en az bir defa olmak üzere düzenli olarak dijital oyun oynadığını beyan eden. 6-15 yaş grubundaki erkek çocukların oranının %96,2 ve kız çocukların oranının %91,8 olduğu belirtilmiştir. (Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), 2021). Dauphin ve Heller (2010:171) yaptıkları çalışmada erkeklerin bilgisayar oyunlarına yönelik etkileşiminin kadınlara oranla daha yüksek olduğunu ifade etmişlerdir. Bu durumda araştırmadan elde edilen bulgular ile Dauphin ve Heller' in çalışmaları ile paralellik göstermektedir. Erkeklerin cosplay karakter tercihlerinde genellikle oynadıkları bilgisayar oyunlarından etkilendikleri

söylenebilir. Kadın katılımcıların bilgisayar oyun karakterlerini tercih ederim ifadesine sık sık katıldıkları, erkek katılımcıların ise her zaman katıldıkları belirlenmiştir.

Çizelge 4.10. Araştırmaya Katılanlar İçin Cosplayin İfade Ettiği Kavramlar

	Kadın		**Erkek**		**Toplam**	
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS
Eğlence	4,69	0,74	4,67	0,72	4,68	0,80
Etkinlik	4,19	1,10	4,31	1,04	4,25	1,06
Popülerlik	3,06	1,49	3,21	1,24	3,14	1,36
Heyecan	4,35	0,89	4,41	0,93	4,38	0,91
Hobi	4,56	0,76	4,56	0,86	4,56	0,81
Arkadaş ortamı	4,31	1,09	4,41	0,95	4,37	1,02
Kendini ifade etme aracı	4,24	0,98	4,11	0,98	4,17	0,98
İstenilen Karakteri Canlandırabilme	4,70	0,69	4,57	0,88	4,63	0,79

1-Hiçbir zaman **(1.00-1.80)** 2- Nadiren **(1.81-2.60)** 3- Bazen **(2.61-3.40)** 4- Sık sık **(3.41-4.20)** 5-Her zaman **(4.21-5.00)**
$\bar{x}$: Ortalama SS: Standart sapma

Çizelge 4.10'da yer alan araştırmaya katılanlar için cosplayin ifade ettiği kavramlar incelendiğinde eğlence seçeneğine kadın katılımcıların $\bar{x}$ 4,69 ile erkek katılımcıların ise $\bar{x}$ 4,67 oranında katıldıkları belirlenmiştir. Cosplayin ifade ettiği kavramlar içerisinde yer alan istenilen karakteri canlandırabilme seçeneğine kadın katılımcıların $\bar{x}$ 4,70 ile erkek katılımcıların ise $\bar{x}$ 4,57 oranında katıldıkları bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumda katılımcıların eğlence odaklı olarak gerçekleştirdikleri etkinliğin aslında olmak istedikleri karakteri canlandırabilme amacı taşıdığı söylenebilir.

Ayrıca konu ile ilişkili bir başka araştırmada "cosplay'e katılmak için kişisel sebepleriniz nelerdir?" sorusu yöneltilen katılımcılar arasında, en çok %95.8 oranında "eğlenmek ve sosyalleşmek" ile %68.3 oranında "benzer tutkuyu paylaştığım insanlarla aynı topluluğun bir parçası olmak" cevabı verilmiştir (Lotecki, 2012: 59). Ortak katılımlı cosplay aktivitesi bir sosyal iletişim ve bağ kurma aracıdır. Çizelgede kadın ve erkek katılımcılar $\bar{x}$ 4,56 ortalama ile cosplayin onlar için hobi olduğunu belirtmişlerdir. Cosplay oyuncuların performanslarını sergiledikleri, tavsiye alıp verdikleri ve ortak ilgi konularına sahip insanlarla etkileşime girdikleri, geniş bir platformdur. Bunun yanında ise cosplay'in kadın ve erkek katılımcılar için her zaman tercih edilen hobiler arasında olduğu da çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Çizelge 4.11. Araştırmaya Katılanların Karakterlerde Dikkate Aldıkları Unsurlar

	Kadın		**Erkek**		**Toplam**	
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS
Göz rengi	3,52	1,52	3,13	1,56	3,31	1,55
Saç rengi	4,20	1,27	3,69	1,45	3,93	1,39
Kaş rengi	3,35	1,50	3,16	1,52	3,25	1,51
Ten rengi	3,63	1,48	3,15	1,36	3,37	1,43
Boy ve kilo	3,39	1,37	3,43	1,29	3,41	1,33
Vücut yapısı	3,43	1,43	3,57	1,28	3,50	1,35
Karakterin giydiği kostüm rengi	4,13	1,31	4,49	0,94	4,32	1,14
Kullanılan aksesuarlar	4,39	0,92	4,43	0,80	4,41	0,85

1-Hiçbir zaman **(1.00-1.80)** 2- Nadiren **(1.81-2.60)** 3- Bazen **(2.61-3.40)** 4- Sık sık **(3.41-4.20)** 5-Her zaman **(4.21-5.00)**
$\bar{x}$: Ortalama SS: Standart sapma

Araştırmaya katılanların karakterlerde dikkate aldıkları unsurlara ilişkin bulgular incelendiğinde kadın katılımcılar için önem sırasının ilk basamağını $\bar{x}$ 4,39 ile kullanılan aksesuarların oluşturduğu görülürken, erkekler için ise önem sıralamasının ikinci basamağını $\bar{x}$ 4,43 ile kullanılan aksesuarların oluşturduğu belirlenmiştir. Erkekler için öncelikle $\bar{x}$ 4,49 ile her zaman karakterin kostüm renginin önemli olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Her iki katılımcı grubunun önem sıralamasına bakıldığında ise cinsiyet değişkenine göre dikkate alınan unsurların önem sıralamalarının değiştiği çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Çizelge 4.11'de araştırmaya katılanların karakterleri canlandırırken bazı kavramlara dikkat ettikleri, tercih ettikleri karaktere benzemek için çaba sarf ettikleri söylenebilir.

Ortalamalara göre saç renginin önemli olduğunu belirten kadın katılımcıların $\bar{x}$ 4,20, erkek katılımcıların $\bar{x}$ 3,69 oranında olduğu belirlenmiştir. Çizelge 4.11 de yer alan cosplay karakterlerinde dikkat edilen unsurlar içerisinde kadınların göz rengi, saç rengi, kaş rengi ve ten rengi gibi bütünün genelinde detay olarak kalan noktalara erkeklerden daha çok dikkat ettiği, buna karşılık erkeklerin bütünde büyük yer kaplayan yapılar üzerine yoğunlaşktıkları çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. İsveç Karolinska Enstitüsü tarafından gerçekleştirilen araştırma sonucuna göre kadınların detaylar ile ilişkili olan eylemsel bellekleri erkeklere oranla daha gelişmiştir (Asperholm, M., Högman, N., Rafi, J., & Herlitz, A., 2019: 785). Kadınların detaylara olan ilgilerinin erkeklere oranla daha fazla olduğu görüşü Karolinska Enstitüsü bulguları ile benzerlik göstermektedir. Kadınların ve erkeklerin göz rengi, ten rengi, boy kilo ve kostüm rengi gibi detay gösteren unsurları biribirinden farklı düzeyde dikkate aldıkları belirlenmiştir.

Çizelge 4.12.Araştırmaya Katılanların Kostüm Tasarım Sürecini Gerçekleştirme Oranları

	Kadın		**Erkek**		**Toplam**	
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS
Senaryoyu analiz etme	4,06	1,29	3,54	1,47	3,78	1,41
Karakterlerin role uygunluğunu araştırma	4,17	1,29	3,79	1,29	3,97	1,30
Kostüm teması belirleme	4,07	1,27	4,08	1,21	4,08	1,23
Eskiz çizme	3,70	1,46	3,05	1,54	3,36	1,53
Eskizlerden uygun olanı seçme	3,57	1,58	3,03	1,57	3,29	1,59
Kostüm için renk belirleme	4,43	1,19	4,07	1,16	4,23	1,18
Kostüm için malzeme belirleme	**4,65**	0,82	**4,44**	0,95	4,54	0,90
Seçilen eskizin artistik ve teknik çizim yapma	3,31	1,61	3,02	1,59	3,16	1,60
Kalıp hazırlama ve kontrolünü yapma	4,04	1,33	4,02	1,36	4,03	1,34
Ana ve yardımcı malzemeleri temin etme	4,31	1,16	4,43	1,02	4,37	1,08
Üretimini yapma	4,26	1,27	4,10	1,30	4,17	1,28
Prova yapma	4,24	1,06	4,30	1,03	4,27	1,04
Ütü, aksesuar ekleme gibi işlemleri gerçekleştirme	4,39	1,12	4,21	1,14	4,30	1,13
Son kontrolleri yapma (form, hareket rahatlığı, kolay giyip çıkarma	4,17	1,11	4,43	1,02	4,30	1,06

1-Hiçbir zaman **(1.00-1.80)** 2- Nadiren **(1.81-2.60)** 3- Bazen **(2.61-3.40)** 4- Sık sık **(3.41-4.20)** 5-Her zaman **(4.21-5.00)**
$\bar{x}$: Ortalama SS: Standart sapma

Katılımcıların kostüm tasarım süreçlerini gerçekleştirme oranlarına ilişkin bulguların yer aldığı Çizelge 4.12 incelendiğinde kadınların tasarım sürecini erkeklere oranla daha bilinçli yürüttükleri belirlenmiştir. Araştırma kapsamında hazırlanan on dört basamaklı kostüm tasarım sürecinin on basamağında kadınların verdikleri cevapların ortalamaları daha yüksek çıktığı, cinsiyetler arası karşılaştırma yapıldığında kadınların kostüm tasarım sürecine daha fazla uydukları, bireysel ölçekte süreci takip ettikleri çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Çizelge 4.12'de yer alan katılımcıların kostüm tasarım sürecini gerçekleştirme oranları incelendiğinde en önem verdikleri aşamanın kostüm için malzeme belirleme basamağının olduğu belirlenmiştir. Karakterleri canlandırırken kostümün benzeri ya da aynısının çıkması için kullanılan malzeme belirleme basamağının kadınlarda $\bar{x}$ 4,65 erkeklerde ise $\bar{x}$ 4,44 oranında olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Her iki katılımcı grubunda da malzeme uygunluğu olması gerekliliği bilincinin var olduğu çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Çizelgeye göre ana ve yardımcı malzemeleri temin etme oranı kadınlarda $\bar{x}$ 4,31 iken erkekler de $\bar{x}$ 4,43 dür. Katılımcılar malzeme temini konusuna önem vermektedirler. Kostüm için renk belirleme kadınlarda $\bar{x}$ 4,43, erkeklerde $\bar{x}$ 4,07 dir. Bu durumda cosplay yapabilmenin temel basamağını malzeme

belirleme, ana ve yardımcı malzeme temini ile renk belirlemeden oluştuğu bulgularına ulaşılmıştır.

Araştırmaya katılanların kostüm tasarım sürecine ilişkin bulguları incelendiğinde "senaryoyu analiz etme" nin kadınlarda $\bar{x}$ 4,06 erkekler $\bar{x}$ 3,54 olduğu belirlenmiştir. Eskiz çizimine ilişkin bulgular incelendiğinde kadın katılımcıların $\bar{x}$ 3,70, erkek katılımcıların $\bar{x}$ 3,05 ortalama ile eskiz çizdikleri bulgularına ulaşılmıştır. "Eskizlerden uygun olanı seçme" ifadesine verilen cevaplar kadınlarda $\bar{x}$ 3,57 erkeklerde $\bar{x}$ 3,03 dür. "Seçilen eskizin artistik ve teknik çizimini yapma" ifadesini kadınların $\bar{x}$ 3,31 erkeklerin $\bar{x}$ 3,02 oranında gerçekleştirdikleri belirlenmiştir.

Çizelge 4.13. Araştırmaya Katılanların Kostüm Edinme Şekilleri

	Kadın		**Erkek**		**Toplam**	
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS
Kendileri Dikerek	**3,74**	1,30	**3,07**	1,40	3,38	1,39
Diktirerek	2,37	1,27	2,69	1,27	2,54	1,27
Kostümü İnternet Sitelerinden Satın Alarak	2,31	1,37	2,49	1,54	2,41	1,46
Kostümü Mağazalardan Satın Alarak	2,00	1,33	2,43	1,40	2,23	1,38
Tamamlayıcıları (Aks.) Satın Alarak	2,85	1,32	3,38	1,35	3,13	1,36
Tamamlayıcıları (Aks.) Kendileri Yaparak	3,50	1,34	3,54	1,01	3,52	1,17
Satın Alınan Ürünlere Ekleme Yaparak	3,50	1,46	3,39	1,25	3,44	1,35
Eski Kostüm Malzemelerini Tekrar Kullanarak	2,76	1,50	2,48	1,57	2,61	1,54

1-Hiçbir zaman **(1.00-1.80)** 2- Nadiren **(1.81-2.60)** 3- Bazen **(2.61-3.40)** 4- Sık sık **(3.41-4.20)** 5-Her zaman **(4.21-5.00)** $\bar{x}$: Ortalama SS: Standart sapma

Çizelge 4.13'de yer alan araştırmaya katılanların kostüm edinme şekilleri incelendiğinde kadınların $\bar{x}$ 3,74, erkeklerin ise $\bar{x}$ 3,07 oranında kostümlerini kendilerinin diktikleri belirlenmiştir. Cosplay yapan kadınların kostümlerini $\bar{x}$ 2,37, erkeklerin ise $\bar{x}$ 2,69 oranla bir başkasına diktirdikleri bulgularına ulaşılmıştır.

Çizelge 4.10'da yer alan araştırmaya katılanlar için cosplayin ifade ettiği kavramlar incelendiğinde eğlence seçeneğine kadın katılımcıların $\bar{x}$ 4,69 ile erkek katılımcıların ise $\bar{x}$ 4,67 oranında katıldıkları belirlenmiştir. Cosplayin ifade ettiği kavramlar içerisinde yer alan istenilen karakteri canlandırabilme seçeneğine kadın katılımcılar $\bar{x}$ 4,70 ile erkek katılımcılar ise $\bar{x}$ 4,67 oranında katıldıkları bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumda katılımcıların eğlence odaklı gerçekleştirdikleri etkinliğin aslında olmak istedikleri karakteri canlandırabilme amacı taşıdığı söylenebilir. Çizelge 4.10'da kadın ve erkek katılımcılar $\bar{x}$ 4,56 ortalama ile cosplayin onlar için hobi olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların kostüm edinme şekilleri incelendiğinde cosplay yapanların kostümlerini daha çok kendilerinin hazırlamak istedikleri ve bunun için

vakit ayırdıkları görülmektedir. Çizelge 4.13 ve Çizelge 4.10 birlikte değerlendirildiğinde ise kadın ve erkek katılımcıların kullanacakları kostümleri dışardan temin etmek yerine çoğunlukla kendilerinin hazırladıkları ve bunu bir aktivite, eğlence ya da hobi olarak gerçekleştirdikleri söylenebilir.

Satın alınan ürünlere ekleme yapma seçeneğine kadın katılımcıların $\bar{x}$ 3,50, erkek katılımcıların ise $\bar{x}$ 3,39 oranında katıldıkları belirlenmiştir. Katılımcılar kostüm parçalarının tasarımının kendileri için yeterli olmadığını düşünerek bir takım eklemeler yaparak görüntüyü değiştirmeyi istemektedir. Kadın katılımcıların $\bar{x}$ 2,76 erkek katılımcıların $\bar{x}$ 2,48 ortalama ile eski kostümleri bozup malzemelerini tekrar kullandıkları çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Ayrıca araştırmacı görüşme sonrasında katılımcıların bazılarının sosyal medya hesaplarını takip ederek incelemiştir. İnceleme esnasında katılımcıların hazırladıkları kostüm ve aksesuarları kişisel hesaplarından ve çeşitli platformlarda sattıklarını belirlemiştir. Sergina ve Weiojo üretim, tüketim ve sürdürülebilirliğe yönelik gerçekleştirdikleri araştırmalarında toplamda 64 cosplayer ile görüşmüşlerdir. Görüştükleri kişiler arasında yer alan Mia'nın görüşleri diğer katılımcıları da temsil etmektedir. Mia önceki projelerin maliyetlerini geri kazanarak elde ettiği parayı gelecekteki projelere aktararak fayda sağladığını ifade etmektedir. Hırslı bir cosplayer olduğunu ve cosplay için her zaman yeni kostümler oluşturmak istediğini belirten Mia eski kostüm için harcadığı paranın bir kısmını geri almanın güzel olduğunu belirtmiştir (Seregina, Weiojo, 2016: 45-46). Türkiye' de cosplay yapanlar kullandıkları kostümleri bir sonraki etkinlikte yeni kostüm yapabilmek için satmaktadırlar. Bu durumun Sergina ve Weiojo'nun çalışmaları ile benzerlik göstermekte olduğu çizelgenin incelemesinden anlaşılmaktadır.

Çizelge 4.13 de kadınların kostümlerini sık sık kendilerinin diktiği, erkeklerin ise bazen kendilerinin diktikleri bulgularına ulaşılmıştır. Ayrıca diğer seçeneklerde dışarıdan temin edilenler kısımında kadınların verdikleri cevaplardaki puan aralığının çoğunlukla daha düşük olduğu ve kadınlar ile erkeklerin vermiş oldukları cevaplarının çoğunlukla farklı düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.14. Cosplay Edinme, Tasarım, Üretim ve Kullanımında Karşılaşılan Sorunlar

	Kadın		Erkek		Toplam	
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS
İstenilen kostümü mağaza ve WEB sitelerinden bulamıyorum	2,61	1,23	2,82	1,29	2,72	1,26
İhtiyaç olan malzemeyi bulamıyorum	2,78	1,17	2,92	1,37	2,85	1,27
Malzemeye ulaşmak uzun zamanımı alıyor	3,22	1,39	3,31	1,40	**3,27**	1,39
İhtiyaç duyulan malzemelerin çok pahalı olması	3,39	1,40	3,46	1,34	**3,43**	1,37
Tasarım ve üretim için bilgi ve el becerilerim yeterli değil	2,57	1,48	2,26	1,26	2,41	1,37
Profesyonel desteğe ihtiyaç duyuyorum	2,69	1,52	2,75	1,41	2,72	1,46
Diktirilen kostümde hayal edileni anlatmakta sıkıntı yaşıyorum	2,37	1,50	2,30	1,43	2,33	1,46
Diktirdiğim kostüm istediğim gibi olmuyor	2,24	1,24	2,48	1,44	2,37	1,35
Cosplay kostüm dikimi konusunda uzman kişiler bulamıyorum	2,28	1,33	2,69	1,44	2,50	1,40
Tamamlayıcıları (aksesuarları) oluşturamıyorum	2,20	1,39	2,52	1,53	2,37	1,47
Tamamlayıcıları ilgili mağaza -WEB sitelerinden bulamıyorum	2,37	1,35	2,52	1,37	2,45	1,35
Tamamlayıcı kullanırken formu bozuluyor	2,44	1,39	2,43	1,20	2,43	1,29
Tamamlayıcılarda istenilen etki ve gösterişi elde edemiyorum	2,22	1,22	2,59	1,33	2,42	1,29
Cosplay makyajını yapamıyorum	2,04	1,44	2,79	1,52	2,43	1,52
Makyaj malzemelerine ulaşamıyorum	2,15	1,57	2,36	1,47	2,26	1,51
Cosplay için vücut yapım çoğu karaktere uygun değil	2,48	1,51	2,69	1,24	2,59	1,37
Cosplay için hayal ettiğim eskizleri çizemiyorum	2,09	1,39	2,51	1,60	2,31	1,51
Gerekli olan ana ve yardımcı malzemeleri belirlerken doğru malzemeye karar veremiyorum	2,22	1,31	2,36	1,34	2,30	1,32
Malzemeyi (fermuar,iplik,düğme vs) bulamıyorum	2,04	1,31	2,02	1,31	2,03	1,30
Tasarlanılan kostümün teknik çizim yapamıyorum	2,26	1,39	2,44	1,54	2,36	1,47
Cosplay kostümü dikerken zorlanıyorum	2,70	1,43	3,07	1,42	2,90	1,43
Kostümü deneme esnasında sorun yaşıyorum	2,17	1,27	2,25	1,42	2,21	1,34
Cosplay kostümün ütülenmesinde sorun yaşıyorum	2,07	1,39	2,00	1,23	2,03	1,31
Cosplay kostümümü giyip çıkarırken zorlanıyorum	2,50	1,41	2,25	1,24	2,37	1,32
Cosplay kostüm kullanım sırasında deforme oluyor	2,69	1,47	2,80	1,42	2,75	1,44
Cosplay kostümün kullanım sırasında sökülüyor	2,50	1,41	2,54	1,33	2,52	1,36
Cosplay kostümün kullanım sırasında hareketlerimi kısıtlıyor	3,04	1,55	2,82	1,48	2,92	1,51

1-Hiçbir zaman **(1.00-1.80)** 2- Nadiren **(1.81-2.60)** 3- Bazen **(2.61-3.40)** 4- Sık sık **(3.41-4.20)** 5-Her zaman **(4.21-5.00)** $\bar{x}$: Ortalama SS:Standart sapma

Çizelge 4.14 de araştırmaya katılanların cosplay edinme, tasarım, üretim ve kullanımında karşılaşılan sorunlara ilişkin bulgular incelenmiştir. Cinsiyetler arası değişkenlerin saptanması için kadın ve erkek verileri birbirleri ile karşılaştırılmıştır. Çizelge 4.14 de ölçekte durum tespitine yönelik yer alan yirmi yedi sorun arasından sadece iki tanesinde kadın ve erkek katılımcıların sık sık sorun yaşadıkları bulgularına ulaşılmıştır. Genel değerlendirmede malzemeye ulaşmak çok zaman almakta ifadesine katılımcıların $\bar{x}$ 3,27, ihtiyaç duyulan malzemeler çok pahalı ifadesine katılımcıların $\bar{x}$ 3,43 oranda katıldıkları belirlenmiştir.

Seregina ve Weiso (2016), cosplay yapanların malzeme ve maliyet konusunda sıkıntılar yaşadıklarını belirtmişlerdir. Çalışmaları, Çizelge 4.14 bulguları ile benzerlik göstermektedir.

Çizelge 4.14 de ihtiyacım olan malzemeyi bulamıyorum ifadesine kadın katılımcıların $\bar{x}$ 2,78 oranında erkek katılımcıların $\bar{x}$ 2,92 oranında katıldıkları belirlenmiştir. Her iki cinsiyette de çizelgede yer alan ölçütlere göre bazen malzeme bulmadıkları çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Çizelge'4.14 de yer alan "Malzemeye ulaşmak çok zaman almakta" ifadesindeki bulgular göz önüne alındığında malzemeye ulaşmak zaman alsa bile istedikleri malzemeyi bulmak konusunda katılımcıların çok sorun yaşamadıkları söylenebilir.

Katılımcıların tasarım, üretim ve kullanım sürecinde bazen ya da nadiren problem yaşadıkları bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumda Türkiye'de cosplay yapanların cosplay edinme, tasarım, üretim ve kullanımında çok fazla yaşamadıkları yine çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

4.2. Örnek Olay İncelemesine Yönelik Bulgular

Araştırmanın bu bölümünü örnek olay incelemesinin gerçekleştirilebilmesi için belirlenen dijital oyun, oyun karakter özellikleri ile kostüm özelliklerinin taşıdığı anlamların renk-biçim açısından incelenmesi oluşturmaktadır. Amaca yönelik örnek olay (vaka incelemesi) incelemesi için cosplay yapanlardan anket ile elde edilen bulgu sonuçlarına göre dijital oyunlar taranmış, elde edilen veriler doğrultusunda İngiliz Empire Dergisi'nin 2016 yılında değerlendirdiği en iyi oyunlar araştırma kapsamında değerlendirilmiştir. Listede yer alan 15 oyun, insan ve kostüm özelliği taşıyan karakterler açısından incelenmiş bu oyunlar arasından Fire Emblem Fates oyunu ve karakterleri incelenmesi için örnek olay (vaka) olarak alınmıştır.

4.2.1. Fire Emblem Fates Oyun İncelemesi

Fire Emblem Fates, Intelligent Systems tarafından geliştirilmiştir. Nintendo tarafından yayınlanan Nintendo 3DS, nintendo switch ile oynanan bir Japon taktiksel rol yapma (JRPG) oyunudur. Bu oyunu oynayabilme için kendi sistemini almak şarttır. Fakat Citra isimli bir program aracılığı ile bilgisayarda da oynanmaktadır. Ayrıca Tek oyunculu hikâye temelli bir oyundur. Japonya'da 25 Haziran 2015'te ve uluslararası olarak 18 Şubat 2016'da piyasaya sürülmüştür

(https://www.nintendo.com/games/ detail/fire-emblem-fates-conquest-3ds/). Oyunun karakterlerini, reklam odaklı tasarım ve ticari kullanım eğitimi alan illüstratör ve karakter tasarımcısı olan Yusuke Kozaki tasarlamıştır. Kozaki ilk etapta eskiz olarak hazırladığı tasarımlarını daha sonra dijital dünyaya aktarmaktadır. (https://fireemblem.fandom.com/wiki/Yusuke_Kozaki).

Fire Emblem Fates'te istilaya uğrayan ve istila eden iki krallık bulunmaktadır. Bu krallıkların isimleri Hoshido ve Nohr krallıklarıdır. Oyuncu tercih edeceği tarafı kendisi seçer. Oyunun ilerleyişi oyuncunun tercih ettiği krallık ve karaktere göre şekillenir. Seçilen tarafla şekillenen hikâyede kişi kendi ordusunu kurup savaşa hazırlanabilir Oyun sürümü yenilendikçe oyuna yeni karakterler eklenerek oyun yapımcıları tarafından güncellenmektedir. Oyunda ölen geri gelmeyen, ölen yeniden doğan ya da bir sonraki sürümde farklı olarak isimlendirilen karakterler bulunmaktadır.

Oyunda karmaşık, stratejik çok sayıda hikâye, anime görselleri yer almaktadır. Temelde üç oyun olarak kurgulanmıştır. Her bir oyun birbirinden farklı bakış açılarına sahiptir. Mevcut olan üç oyundan biri olan, Birthright yeni gelenler, Revelations orta seviye, Conquest ise profesyonellerin tercih ettiği dereceleri belirtmektedir. Her bir oyun için öncelikle 3 aşamadan oluşan zorluk derecesi belirlenir. İkinci aşamada oyunda yüklü olan fiziksel özellikler arasından vücut tipi, saç, yüz detayları, ses tonu, isim, doğum tarihi, onu tanımlayan zayıf yönleri ve güçlü yönleri, yetenekleri belirlenir tamam tuşuna basılarak oluşturulan karakter sistem tarafından hazırlanır. Hazırlanan karakter konuşma balonları ile birlikte similasyon tarafından yönetilen karaktere meydan okur. Tam performansla oyuna başlayan karakterin performansları aldıkları darbeler ile azalır. Oyunun içerisinde yer alan bazı aşamaları geçen karakterlerin performansları ile yükseltilebilir yaptıkları hamleler ile silahları değişebilir.

Serinin savaşlarında şövalyeler, büyücüler, okçular ve daha birçok meslek ordusuna oyuncular sahip olabilir. Oyuncuların her silah ve birim türünün, her düşmanla karşı karşıya kalırken dikkate alması gereken avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Bu oyun serisinde müttefikler savaş alanında birlikte savaşırken birbirlerine yardım ederler, ortağa yönelik düşman saldırılarını engellerler veya aynı sırayla iki

müttefikin ikili saldırısını birleştirirler. Oyuncu müttefiki ile birlikte ne kadar çok savaşırsa, aralarındaki yakınlığı temsil eden ölçü o kadar artmaktadır.

Oyunun ilerleyiş süreci içerisinde oyuncu ekibine geçtiği bölümlerle birlikte karakterler dahil ederek krallığını büyütebilir. Yaşam alanları ve savaş alanları hikayeye bağlı olarak değişebilir. Oyun çok karakterli ve karakter oluşturma kavramı üzerine geliştirilmiştir. Örnek olay incelemesi nintendonun birthright için 2016 yılında web sitesinde yayınlamış olduğu iki krallık ve bu krallıkların ana karakterleri üzerinden gerçekleştirilmiştir.

4.2.2. Fire Emblem Fates Oyunu Karakter İncelemesi

Araştırmanın bu bölümünde araştırma kapsamında incelenen oyun içerisindeki yer alan krallıklar ve karakterlere ilişkin; oyunun resmi web sayfası, fan sayfaları, oyunun tanıtım videosu ve reklam sayfalarından elde edilen bulgular yer almaktadır.

Fire Emblem Fates oyunu, oyunun yayımcısı olan Nintendo'nun resmi web sayfasından incelenmiştir. Oyunda yer alan karakterlerin özellikleri web sayfası ve oyunun fan sayfalarından çeviri yapılarak yorumlanmıştır. Aşağıda Hoshido ve Nohr olmak üzere iki krallık arasında geçen oyunda yer alan karakterlerin özellikleri ayrı başlıklar altında aktarılmıştır.

4.2.2.1. Hoshido Krallığı karakter incelemesi

Çalışmanın bu bölümünde örnek olay incelemesi gerçekleştirilebilmesi için belirlenen dijital oyunda yer alan karakterlerin kişisel özelliklerinin incelenebilmesi amacıyla yapımcı firmanın yayınladığı tanıtım videoları izlenmiş, oluşturduğu web sayfaları taranmış, karakterlerin kişilik tanımlamalarının yer aldığı yazılı dijital metaryallerin çevirileri yapılmış, incelenecek olan yüksek çöznürlüklü karakter görselleri belirlenmiştir. Yazılı metaryaller üzerinden gerçekleştirilen inceleme sonucunda karakter tanımlamalar renkve biçim açısından incelenen karakterlerin kişilik özelliklerine yönelik değerlendirmelerde yol gösterici olmuştur.

Oyunun hikaye tabanına göre Hoshido Krallığı kraliyet ailesinin evi olan Shirasagi Kalesi'I ile çevrelenmiştir. Hoshido, Nohr ve Dipsiz Kanyon'un doğusunda, Izumo ve Mokushu'nun kuzeyinde yer almaktadır. En az iki kabile, Rüzgar Kabilesi ve Kitsune, evlerini Hoshidan bölgesi içinde yapar. Pegasi ve Kinshi sadece Hoshido'da

bulunabilir. Nohrian güçleri Hoshido krallığını işgal etmek istemektedirler. Hikayeye göre Kraliçe Mikoto öldürülür ve savaş başlar. Bu karakterler Hoshiodo krallığı için Kraliçe Mikoto, Prens Ryoma, Prens Takumi, Prenses Hinoka, Prenses Sakura, yardımcıları Saizo, Kagero, Hinata, Oboro, Azama, Setsuna, Subaki, Hana, hizmetkarları Hayato, Rinkah, Orochi, den oluşmaktadır.

Kraliçe Mikoto (Kraliyet)	
	Kraliçe Mikoto, ünvanına uygun, kibar, zarif, merhametli bir kişidir ve bu özelliği ile Hoshido halkı tarafından oldukça sevilmektedir. Dört çocuğuna ve sonra da kendi yeğenine sahip çıkmıştır. Genel olarak Mikoto sabırlı ve fedakar bir annedir. Çocuğunun hayatını kendi hayatı üzerinde tutan Mikoto, çocuğunu tehlikeden korumak için kendini feda etmeye hazırdır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Mikoto

Şekil 4.1. Kraliçe Mikoto

Prens Ryoma(Kraliyet)	**Prens Takumi(Kraliyet)**
 Hoshido yönetiminin doğrudan varisidir. Bulunduğu pozisyonunda içine düştüğü durumlar ile ilgili son kararları vermeden titizlikle sorgulayan akıllı, sinirli bir kişiliktir. Bu durum karizmatik ve bilge havasına büyük ölçüde katkı sağlamıştır. Savaş sanatındaki becerisi kıvrak zekâsı ve sağduyu birleşimidir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Ryoma	 Aşağılık kompleksi onu yeteneklerini arttırmak için azimli ve çalışkan olmaya itmiştir. Böylelikle çok başarılı ve güçlü bir okçu olmuştur. Takumi kardeşleri ile çok ilgili ve onlara çok düşkündür. Takumi çok tedbirli olması ile bilinir. Şüphecidir. Takumi güvenini kazanan kişilere karşı sevecen, dosttur. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Takumi

Şekil 4.2. Prens Ryoma ve Prens Takumi

Saiozo (Prens Ryoma'nın Yardımcısı)	Kagero(Prens Ryoma'nın Yardımcısı)
	
Fanatik ve aşırı tutku dalgalarına kapılarak mantıksız davranışlarda bulunmaktadır. Mesafeli biridir. Prensin koruması ve muhbiridir. Dikkatli gözlemcidir. Saizo asosyal davranışlarının aksine, kendisine sevgi gösterildiğinde şakalaşıldığında utangaç bir hal alır. Saizo, gizlemek için büyük çaba sarf etse de zaman zaman yumuşak kalpliliği ve merhameti yansımaktadır.. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Saizo	Ryoma'ya sadıktır. Onun hayatını korumak adına kendi canını feda eder. Zamanını görev tamamlamaya ya da antrenman yapmaya ayırmaktadır. Prensin kişisel korumasına uygun heyecansız, kendine güvenen, seksi bir karakterdir. Zeki tavrı ile gergin durumlar ile rahatlıkla başa çıkabilmektedir. Kagero resme ilgili ve sanatkardır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Kagero

Şekil 4.3. Prens Ryoma'nın Yardımcıları

Hinata (Prens Takumi'nin Yardımcısı)	Oboro (Prens Takumi'nin Yardımcısı)
	
Neşeli ve geçinilmesi kolay tutkulu bir gençtir. Becerilerini sadece sözlerle değil yaptıkları ile kanıtlar. Savaş sanatında azimli ve çalışkandır. Cesur, sabırlı ve yardımseverdir. Hinata kadınlara karşı zaafı ile tanınmaktadır. Bu zayıflık kendisini baştan çıkarıp bütün malını mülkünü savurmasına sebep olan kadınların kurbanı olması ile sonuçlanmıştır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Hinata	Ailesinin Nohr suikastçileri tarafından öldürülmüştür. Nohr'a karşı nefret duymaktadır. Otokontrollü başarılı ve zeki Hoshido terzilerinin kızıdır. Giyim kuşam konusunda bir uzmandır, Modaya ilgilidir. Dik başlı yeni ve parlak kıyafetler konusunda ısrarcıdır. Dış güzellik değil iç güzelliğin önemli olduğuna inanan, iyi niyetli bir karaktere sahiptir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Oboro

Şekil 4.4. Prens Takumı'nin Yardımcıları

Prenses Hinoka(Kraliyet)	Prenses Sakura(Kraliyet)
	
Hinoka bir prenses olarak doğmuştur. Fakat asla tipik bir prenses olarak nitelendirilemez. Ciddi, azimli, çalışkan ama toy olan Hinoka doğal bir savaşçı ruhuna sahiptir. Korkmadan savaş meydanına koşacak kadar cesurdur. Hinoka vatanını ve halkını gelebilecek tehlikelere karşı korumasını gerektiren fanatik yurtseverliği ile tanımlanabilir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Hinoka	Sakura çekingen ve utangaç ve kibardır. Bu durum özellikle gergin olduğu anlarda daha da belirgindir. Konfor bölgesi dışında yer alan tanıdık olmayan durumlarla karşılaştığında kolayca korkup sinmeye eğilimlidir. Utangaç mizacını merhamet ve iyilik dolu kalbi tamamlamaktadır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Sakura

Şekil 4.5. Prenses Hinoka ve Prenses Sakura

Azama (Prenses Hinoka Yardımcısı)	Setsuna (Prenses Hinoka Yardımcısı)
	
Kibar ama sivri dilli bir rahiptir. Merhametli olması beklense de başkalarına karşı lakayt ilgisizdir. Alaycı ve iğneleyicidir. Yaramazdır. Hayatın herhangi bir anlamı ya da amacı olmadığına inanır. Bir düşman birliğini alt ettiği zaman, neşe ile "ölüm herkes içindir" der. Hobi olarak meditasyon yapar. Yanlızlığı sever. Meditasyonu savaşın kaotik ortamından uzaklaşma yolu olarak kullanır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Azama	Heyecansız ve sessiz bir karakterdir. Umursamaz ve tembeldir. Hayalperesttir. Setsuna'yı savaşta başarılı hale getiren vurdumduymazlığıdır. Ne düşmandan korkan ne de başkalarının kendisi hakkındaki fikrini önemseyen Setsuna savaşta çok iyi mücadele eder, bütün dikkatini düşmanlara öldürücü darbeyi indirmeye yoğunlaştırır https://fireemblem.fandom.com/wiki/Setsuna

Şekil 4.6. Prenses Hinoka'nın Yardımcıları

Subaki (Prenses Sakura Yardımcısı)	Hana (Prenses Sakura Yardımcısı)
	
Gökyüzü şövalyesi ve mükemmeliyetçidir. Ailesi ona yaptığı her işte mükemmel olmayı şart koşmuştur. Talepkar ve de merhametsiz bir karakterdir. Başarmak uğruna yorulmak bilmeksizin çalışır. Telaşelidir. Aşırı çalışkan yapısına rağmen övünmez. Başkalarına karşı olan tavrı ve davranışlarından dolayı Subaki olduğundan çok daha itici ve küstah görünmektedir. Mükemmel olmak için eğitilmiş, rahat, yakışıklıdır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Subaki	Sakura'nın en iyi arkadaşıdır. Hoshido kraliyet ailesinin uzaktan akrabasıdır. Babası Kral Sumeragi'ye sadakat ile hizmet etmiş bir samuraydır. Erkeksidir. Kendini kontrol etmekte zorlanır. Sevimli ve kızsal şeyleri sevmektedir. En iyi samuraylardan biri olarak görülür. Antrenman yapmayı tükenme noktasına varacak kadar takıntılı denebilecek ölçüde önemser. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Hana

Şekil 4.7. Prenses Sakura'nın Yardımcıları

Hayato	Rinkah	Orochi
		
En güçlü Kâhindir. Küçümseyici, alaycı ve kabadır. Kendini beğenmiştir. Karanlıktan ve olağanüstü güçlerden korkmak gibi birkaç fobisi vardır. Başkalarının önünde güçsüz görünmekten ve büyü yapmada başarısız olmaktan korkar. Hayato eczacılıkta da oldukça yeteneklidir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Hayato	Kabile lideri soyundandır. Çalışkandır Gelecekte kabile lideri unvanını taşımaya layık olabilecek bir savaşçı olarak eğitilmiştir. Aldığı eğitimin katılığı onu cesur ve dayanıklı yapmıştır.. Kendisini güçsüz gösterecek şeyleri yapmaz. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Rinkah	Oyunbaz ve eğlence düşkünüdür. Şakaları aşırı ve alaycıdır. Tıbbi büyü yapma konusunda yeteneklidir. Fal bakmayı da sever. Kurduğu her bir bağı önemseyen oldukça duygu dolu, duyarlı biri olarak resmedilmektedir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Orochi

Şekil 4.8. Hoshido Krallığının Hizmetkarları

Hoshido krallığında oyunun resmi web sayfası ve fan saylarından gerçekleştirilen yazılı doküman incelemesinde karakterlerin kişisel özelliklerini belirlenmiştir. Elde edilen tanımlamalar karakter kostümlerinin renk ve biçim açısından örnek olay incelemesinde araştırmaya yol göstermiştir.

4.2.2.2. Nohr Krallığı karakter incelemesi

Çalışmanın bu bölümünde örnek olay incelemesi gerçekleştirilmiştir. Belirlenen dijital oyunda yer alan karakterlerin kişisel özelliklerinin incelenebilmesi amacıyla yapımcı firmanın yayınladığı tanıtım videoları izlenmiş, oluşturduğu web sayfaları taranmış, karakterlerin kişilik tanımlamalarının yer aldığı yazılı dijital metaryallerin çevirileri yapılmış, incelenecek olan yüksek çöznürlüklü karakter görselleri belirlenmiştir. Belirlenen bu tanımlamar renk ve biçim açısından incelenen karakterlerin kişilik özelliklerine yönelik değerlendirmelerde yol gösterici olmuştur.

Nohr Krallığı Kral Garon, Prens Xander, Prens Leo, Prenses Camilla, Prenses Elise, yardımcıları, Laslow, Peri, Odin, Niles, Selena, Beruka, Arthur, Effie, hizmetkarları, Nyx, Charlotte ve Benny karakterlerinden oluşmaktadır.

Kral Garon	
	Acımasız, cimri, merhametsiz, duygusuz bir karakterdir. Yargısız infazlar yapar. Masum insanları katlettiği vakalar ile ünlüdür. Çocukları ona meydan okumaya cesaret edemezler. Emri altındakilere güveni yok denecek kadar azdır. Ailesi dışındaki çevrelerde hala çok katı biri olarak tanınsa da, eşlerinin ölümü Garon'da derin duygusal etkiler bırakmıştır. Garon, eşleri Katerina ve Arete de dahil olmak üzere kadınların kalbini kolayca kazabilen tam bir kibar salon erkeğidir. Kadınlara olan sevgisi sebebiyle onların kalplerini kırmamaya özen gösteren çapkın bir erkektir.. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Garon

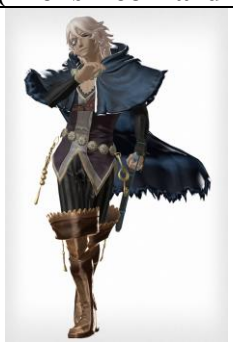
Şekil 4.9. Kral Garon

Prens Xander (Kraliyet)	Prens Leo (Kraliyet)
	
Veliaht Prenstir. Nohr'a karşı güçlü bir yurtseverlik ve sadakat duymaktadır. Nohr'a zafer kazandırmak için savaş meydanına ilk koşan kişidir. Kral Garon' a güvenir. Fikrine katılmasa bile emirlerini yerine getirir. İtaatkâr olursa, dediklerini uygularsa, babasının tekrar çocukluğunda tanıdığı nazik adama dönüşebileceğini düşünür. Xander bir aile adamıdır; duyarlıdır, kendisinden küçük üç üvey kardeşine ilgi gösterir. Uzun süre savaşta olmasına rağmen, şaşırtıcı biçimde kardeşlerinin alışkanlıklarını, hoşlandıkları şeylerin çoğunu bilmektedir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Xander	Sihirini strateji çalışmalarına yoğunlaştırdığı keskin zekâya sahiptir. Gayreti ve çalışkanlığı ile uzmanlığını parlatmıştır. Zorlayıcı durumlarda sakin kalmaktadır. Kökleşmiş bir aşağılık kompleksine sahiptir. Uluslararası bir deha olarak tanınmasına rağmen, Leo küstah bir karakter değildir. Karşılaştığı insanlarla olan ilişkilerinde hep saygılı ve kibar davranması ile tanınır. Romantiktir. Nyx'i aşkının gerçekliğine inandırmayı başarır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Leo

Şekil 4.10. Prens Xander ve Prens Leo

Laslow(Prens Xander Yardımcısı)	Peri (Prens Xander Yardımcısı)
	
İnigo Fire Emblem Awakening'in bir alt karakteridir. FEF de Laslow takma adıyla ortaya çıkar. Utangaç ve içe kapanıktır. Çapkın bir karakterdir. Duygusal depresiftir. Hassas, olgun ve aklı başındadır. Önce Xander'i, sonra Nohr'u korumanın elzem olduğunu ilan etmesi ile özellikle Xander'e olan sadakatini kanıtlamıştır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Laslow	Şımarıktır. Ağlayıp üzgün olduğunda ortalığı birbirine katar. Ahlaksızdır. seksidir Birini öldürmekten zevk alması sosyopat davranış biçimine sahip olduğunu göstermektedir. Dürtüsel davranarak rastgele birilerini öldürmüştür. Daha çok kendini savunma becerisine sahip olanları tercih eder. Cani, heycansız, merhametsiz, duygusuz ve şüphecidir.. Sırf içinden akan kanı görmek için çiğ et doğramayı başka birçok işe tercih eder. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Peri

Şekil 4.11. Prens Xander'ın Yardımcıları

Odin (Prens Leo Yardımcısı)	Niles (Prens Leo Yardımcısı)
 Odin (Owain) Fire Emblem Awakening'den oynanabilir bir karakterdir. "renkli" bir karakterdir. Tiyatral biçimde konuşma alışkanlığı vardır. Cesurdur. Owain'in anne babası ile olan ilişkisi de aynı ölçüde ilginç ve sevgi doludur. Oyunda da Odin takma adını almıştır. Arkadaşlarına güçlüklerle çabalamaları konusunda yardımcı olur. İyi bir babadır. Kızı Ophelia ile olan ilişkilerinde ilgili ve sevecen bir baba olarak güçlü bir baba kız ilişkisi inşa etmiştir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Odin	 Merhametsiz, heyecansız ve mesafelidir. Acıya ve zor bir duruma tanıklık ettiğinde görünür biçimde heyecanlanır, başkalarının acı çekmesini izlemekten zevk alır. Sinirlidir.. Hissettiği öfkenin bir sonucu olarak Niles başkalarının acı çektiğini görmekten dehşet verici bir derecede zevk alır. Niles sorunlu geçmişinin her bir noktasına ilişkin acı ve üzüntü hissetmektedir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Niles

Şekil 4.12. Prens Leo'nun Yardımcıları

Prenses Camilla	Prenses Elise
 Hissettiği güçlü annelik içgüdüleridir. Seksi bir karakterdir. Camilla, olgunluk ve zerafet abidesi olarak betimlenebilecek, çok farklı bir karaktere bürünmektedir. Camilla ayrıca savaş meydanında merhametsiz ve kana susamış biridir, düşmanlarını vahşice taşkınlıklar ile ezip geçmekten rahatsız edici bir haz duyar. Camilla en çok kaplıca ve spa'larda yıkanmayı sevmesi ile de tanınır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Camilla	 Toyluk, masumiyet ve saflık gibi tanımlamar yapılmıştır. Kardeşlerine düşkündür. Çocuksudur. Gözlemcidir. Cesur ve fedakâr olabildiğini kanıtlamıştır. Kibardır Sütannesi Cassita ile gerçek anne ve çocuk arasındaki bir yakınlık kurmuş ve ondan çok sevgi görmüştür. Diğer farklı olarak sanat ile ilgilidir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Elise

Şekil 4.13. Prenses Camilla ve Prenses Elise

Selena (Prenses Camilla Yardımcısı)	Beruka (Prenses Camilla Yardımcısı)
	
Selena annesi Cordelia'nın gölgesinde büyümüştür. Hep onun beklentilerini karşılamaya çalışarak yaşamış bu sebeple de özgüvensiz bir karakterdir. Annesinin kaybı ile derin üzüntü yaşamıştır. Severa annesi ile kim için savaştıklarına dair bir tartışmaya giren şüpheci bir tiplemedir. Duygusuz görevleri heyecansız, merhametsiz getirmeye adanmış bir suikastçı olarak yetişmiştir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Selena	Heyecansız, acıya dayanıklı, hissiz ve mesafeli dir. Duygularını belli etmez. Kibar ve ılımlıdır. Samimi bir iç dünyası vardır. Öldürmek sıradandır Usta bir katil olarak görevine tam anlamıyla adanmıştır. Katil olduğuna ilişkin küçümseyici tavırlara aldırış etmese çok hassas bir kişiliğe sahiptir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Beruka

Şekil 4.14. Prenses Camilla'nın Yardımcıları

Arthur (Prenses Elise Yardımcısı)	Effie(Prenses Elise Yardımcısı)
	
Adalet kahramanıdır. Yardıma ihtiyaç duyan birinin olması halinde ilk yardım eden kişi olmayı garantilemek için etrafta sürekli pür dikkat dolaşır. Bu durumu yardıma ihtiyaç duyan herkese yardım ederek mutluluk yayma arzusunu dile getirmesiyle açıkça ortaya koymaktadır. Küskün ve kinci bir karakter deil yaptığı her işte iyimserdir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Arthur	Fiziksel olarak güçlüdür. Sahip olduğu kuvvetle böbürlenen Effie gücünü yaptığı zorlu antrenmanlar ile korumaktadır. İştahlıdır. Fiziksel egzersiz takıntısı sağlıksız ve endişe verici görünse de, aslında oldukça makul sebepleri vardır. Önceliği efendisi ve en iyi arkadaşı Elise'ye duyduğu büyük sadakattir. Gösterdiği cesaret, sadece Elise için değil, diğer müttefikleri için de geçerlidir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Effie

Şekil 4.15. Prenses Elise'nın Yardımcıları

Hizmetkarlar		
Nyx	**Charlotte**	**Benny**
		
Bilge bir kişiliktir. Büyücüdür Kötümser, kasvetli ve seksidir.. Genel görüşü zamanla heyecansız, ciddi ve karamsar bir hal almıştır. Sonuç olarak Nyx kendini toplumdan izole etmiştir. Nyx'in tamamen duygu yoksunu değildir başkalarına karşı kibar davranabilme ve mizah duygusu ile hareket edebilme yeteneğine sahiptir ve aşık da olabilir. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Nyx	Kur yapan ve cilveli bir karakterdir. Erkekler onu sevecen, doğal biri olarak görmektedir. Fakat kaba ve güçlüdür. Vahşidir. Etrafında erkekler varken bu dürtülerini kontrol eder. Erkeklerle konuşurken "kibar" kimliğini kullanarak etkileşime geçer. Karakteri çocukluğunu fakir, ancak anne babası tarafından çok sevilen bir çocuk olarak geçirmesi sonucu oluşmuştur. Duygusaldır. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Charlotte	Ürkütücü görüntüsüne rağmen kibar, utangaç bir devdir. Yoldaşlarının iyiliğini önemser. İyi ve duygusal bir babadır. Benny'in korkutucu görüntüsünden dolayı kendisi hakkında yanlış (genellikle de abartılı) hikâyeler uydurulmuştur. https://fireemblem.fandom.com/wiki/Benny

Şekil 4.16. Nohr Krallığı Hizmetkarları

4.2.2.3. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı karakter incelemelerinin değerlendirilmesi

Gerçekleştirilen araştırmada, incelenen oyunun karakter taramaları sonucunda, karakterlere ait kişilik özelliklerinin bir takım sıfatlar ile tanımlandığı belirlenmiştir. İnceleme sonucunda karakterleri niteleyen sözcükler TDK resmi sitesinden incelenerek sadece sıfat özelliği taşıyan sözcüklere çalışma içerisinde yer verilmiştir. İsimlerin önüne gelerek renk, şekil, durum, sayı vb. yönlerden niteleyen veya belirten sözcükler sıfat olarak adlandırılır (https://www.dilbilgisi.net/sifat-konu-anlatimi/). Sıfatlar aynı zamanda soyut bir kavramlardır. Varlıkların nasıl olduklarını ifade eden sözcüklere ise sıfat denir. (Gencan, 1975: 161). Araştırmanın örnek olay inceleme karakter incelemeleri kısmında elde edilen bulgulara göre; istilaya uğrayan ve istila eden iki krallığın karakterleri için gerçekleştirilen tanımlamalarda en çok kullanılan sıfatlar listelenmiştir. Listelenen sıftalar Çizelge 4.15 de yer almaktadır. Sıfatlar olumlu anlam içeren, fiziki anlam içeren ve olumsuz anlam içeren olmak üzere üç

şekilde sınıflandırılmıştır. Bu sıfatlar için SPSS'in 23 versiyonunda frekans tablosu değerlerine bakılmıştır

Çizelge 4.15. Karakter Sıfatlarının Frekans Tablosu

Sıfatlar	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Olumlu Anlam İçeren Sıfatlar						
Kibar	3	37,5	5	62,5	8	100,0
Utangaç	2	50,0	2	50,0	4	100,0
Sevimli	1	100,0	-	-	1	100,0
Sevecen	-	-	1	100,0	1	100,0
Merhametli	2	100,0	-	-	2	100,0
Sabırlı	2	100,0	-	-	2	100,0
Fedakar	1	100,0	-	-	1	100,0
Sadık	2	33,3	4	66,7	6	100,0
Akıllı	1	100,0	-	-	1	100,0
Zeki	2	66,7	1	33,3	3	100,0
Bilge	1	50,0	1	50,0	2	100,0
Olgun	-	-	1	100,0	1	100,0
Duyarlı	2	66,7	1	33,3	3	100,0
Duygusal	-	-	3	100,0	3	100,0
Adil	-	-	1	100,0	1	100,0
Azimli	3	100,0	-	-	3	100,0
Çalışkan	7	77,8	2	22,2	9	100,0
Yurtsever	-	-	1	100,0	1	100,0
Dikkatli	1	100,0	-	-	1	100,0
Cilveli	-	-	1	100,0	1	100,0
TOPLAM	30	56	24	44	54	100,0
Fiziki Anlam İçeren Sıfatlar						
Güçlü	1	33,3	2	66,7	3	100,0
Yakışıklı	1	100,0	-	-	1	100,0
Zarif	1	50,0	1	50,0	2	100,0
Seksi	1	33,3	3	66,7	3	100,0
TOPLAM	4	44,5	6	66,5	9	100,0
Olumsuz Anlam İçeren Sıfatlar						
Sinirli	1	100,0	-	-	1	100,0
Kompleksli	1	50,0	1	50,0	2	100,0
Şüpheci	1	33,3	2	66,7	3	100,0
Merhametsiz	1	16,7	5	83,3	6	100,0
Heyecansız (soğukkanlı)	2	33,3	4	66,7	6	100,0
Dik başlı	1	100,0	-	-	1	100,0
Alaycı	3	100,0	-	-	3	100,0
Tembel	1	100,0	-	-	1	100,0
Cimri	-	-	1	100,0	1	100,0
Çapkın	-	-	2	100,0	2	100,0
Duygusuz	-	-	3	100,0	3	100,0
Ahlaksız	-	-	1	100,0	1	100,0
Kötümser	-	-	1	100,0	1	100,0
Vahşi	-	-	1	100,0	1	100,0
Fanatik	3	100,0	-	-	3	100,0
TOPLAM	14	44	21	66	35	100,0

Çizelge 4.15 de olumlu sıfatların Hoshido krallığı'nda %56 oranında, Nohr krallığı'nda ise %44 oranında kullanıldığı belirlenmiştir. Olumsuz sıfatların Hoshido krallığında %44 oranında, Nohr krallığında ise %66 oranında kullanıldığı

bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumda Hoshido Krallığının kişilik özelliklerinde istilaya uğrayan masum bir topluluğu yansıtmak için olumlu tanımlamaların daha çok kullanıldığı, olumsuz tanımlamaların daha az kullanıldığı, Nohr Krallığının istila eden acımasız bir topluluğu yansıtmak için kişilik özelliklerinde olumlu tanımlamaların daha az kullanıldığı, olumsuz tanımlamaların daha çok kullanıldığı çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Çizelge 4.15 de yer alan fiziki anlam içeren sıfatlar içerisinde Hoshido Krallığı için %44,5 oranında fiziki tanımlama yapıldığı, Nohr Krallığında ise %66,5 oranında fiziki tanımlama yapıldığı belirlenmiştir. Fiziki tanımlamalar içerisinde yer alan seksi sıfatı'nın Hoshido Krallığında %33,3 Nohr Krallığında ise %66,7 oranında kullanıldığı belirlenmiştir. Seksilik vurgusunun ahlaki sınırları zorlayan olumsuz bir durum olduğu düşünüldüğünde istilacı Nohlara yüklenen olumsuz anlamlar içerisinde değerlendirilebileceği de düşünülebilir.

Çizelge 4.15'de Hoshido Krallığı'nın %37,5 oranında kibar, Nohr Krallığı'nın ise %62,5 oranında kibar olduğu bulgularına ulaşılmıştır. İstilacı olarak tanımlanan Nohr Krallığı içerisindeki karakterlerin istilaya uğrayan Hoshido Krallığı içerisindeki karakterlerden daha kibar olduğu belirlenmiştir. İstilacı kelimesinin TDK' ya göre dilimizdeki karşılığı, "yayılma, kaplama, sarma, bürüme" olan istila sözcüğü; askeri litaratürde "bir ülkeyi silah gücüyle ele geçirme" anlamına gelmektedir (https://sozluk.gov.tr/). Silahla elde edilen bir ülkeye karşı geliştirilen tutumun kibarlıkla örtüşmeyeceği söylenebilir. İstilacı kelimesinin anlamı ile kibar kelimesinin anlamı bir biri ile örtüşmemektedir. Fakat bu durum Nohr Krallığı içerisindeki karaklerterlerin kendi içlerinde birbirine karşı kibar olduğu, bir başka krallık içerisinde yer alan karakterlere aynı yaklaşımı sergilemedikleri dolayısı ile onların yaşam alanlarını istila etmekte her hangi bir sakınca görmedikleri düşüncesi ile açıklanabilir.

İstilaya uğrayan Hoshido karakterlerinin %33,3'ünün istila eden Nohr Kralığının %66,7'sinin sadık olduğu belirlenmiştir. İstilaya uğrayan Hoshido karakterlerinin %100'ünün istila eden Nohr Kralığının %0 fanatik olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumda daha az oranda sadık olan Hoshidoların her hangi bir olumsuz durumda fanatik bir şekilde ülkelerini savundukları, birbirlerine sadık olan Nohr'ların ise kişisel sadakate önem verdikleri fanatiklikten uzak oldukları söylenebilir.

Çizelge 4.15'de Hoshido Krallığı'nın %77,8 oranında çalışkan, Nohr Krallığı'nın ise %22,2 oranında çalışkan olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Hoshido Krallığı'nın amacından hedefinden şaşmayan, istilayı kabul etmeyen istikrarlı bir kurguya sahip olduğu düşünülebilir.

Olumsuz anlam içeren sıfatlar içerisinde Hoshido Krallığının %16,7 merhametsiz, %33,3 heycansız (soğukkanlı), %0 duygusuz olduğu, Nohr Krallığının ise % 83,3 merhametsiz, %66,7 (soğukkanlı), %100 duygusuz olduğu belirlenmiştir. Bu durumda istila edilen Hoshido Krallığının masum ve daha az zararsız, istilayı gerçekleştiren Nohr krallığının ise acımasız, zalim olabileceği çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır. Fakat her iki krallıkta da hem olumlu hem de olumsuz kişilik özellikleri taşıyan karakterlerin var olduğu çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Karşıt gibi görünenlerin aslında tamamlayıcı olabileceği düşünülebilir. Örneğin: Gecenin karanlığı ve gündüzün aydınlığı birbirlerine karşıt değildirler. Aksine tamamlayıcı oldukları söylenebilir. Çizelge 4.15 de; istilacı Hoshido krallığında var olan karakterlerin kişilik özellikleri içerisinde olumlu anlamlı sıfatların yanı sıra olumsuz anlamlı sıfatlarında var olduğu, Nohr krallığında olumsuz anlam taşıyan sıfatların yanında olumlu anlam taşıyanlarında var olduğu belirlenmiştir. Yani elde edilen bulgulara göre her iki zıtlığın bir birine zıt olan karakter tanımlamalarında kullanıldığı çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

4.2.3. Fire Emblem Fates Oyun Karakterlerinin Kostümlerinin Renk Analizi

Örnek olay incelemesi için görsel incelemenin yapıldığı bu bölümde renk analizi yapılmıştır. Karakterlere ait görsellerdeki kostümlerin renk analizi ve renk belirlemeleri açık ton-koyu ton değerlendirmesi üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Kostümlerdeki renklerin belirlenebilmesi için Paint programından faydalanılmıştır. Paint programı ile renk tanımlaması yapılmış, krallıklar özelinde belirlenen renkler listelenmiştir. Bu listeler Hoshido ve Nohr krallığında kullanılan renklerin oranı açısından (IBM SPSS Statistics 23.0) programında değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgular çizelgelere dönüştürülerek aşağıda yorumlanmıştır. Renk analizinde savaşma ve savunma amacı taşıyan silahlar, zırhlar metal aksusarlar ve kostüm tamamlayıcıları olan, ayakkabılar, baş aksuarları değerlendirme dışında bırakılmıştır.

Kostümlerde belirlenen renklerin açık ton ve koyu ton değerlendirmeleri paint programında yapılarak renk analizleri alan yazını incelemesi ile gerçekleştirilmiştir. Beyaz ve siyahın açık koyu ton değerlendirmesinin olmaması her ikisininde nötrleştirici renk olması altın sarısının ise değerli bir madeni temsil ediyor ve renk scalasında yer almaması sebebi ile karakterlerin kostümlerinin açık koyu ton değerlendirmelerinin olduğu çizelgeler içerisinde analize dahil edilmemiştir. Fakat nötr olmalarının yanında belirleyici tanımlayıcı özelliğe sahip olmaları sebebi ile krallıkların renk açık koyu ton değerlendirmelerinden önce beyazın siyahın ve altın sarısı rengin kullanıldığı karakterler belirlenmiş alan yazını ile açıklanmıştır.

4.2.3.1. Hoshido Krallığı Ve Nohr Krallığı karakter kostümlerinin renk değerlendirmesi

Araştırmanın bu bölümünde Hoshido ve Nohr Krallığı karakter kostümlerindeki renklerin belirlenebilmesi için paintde gerçekleşen renk tanımlamasında elde edilen veriler (IBM SPSS Statistics 23.0) programında analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular çizelgelere dönüştürülerek aşağıda yorumlanmıştır.

Çizelge 4.16. Hoshido ve Nohr Krallığı Renk İncelemesi

	Hoshido Kraliyet		Nohr Krallığı		Fisher'in Exact Testi
	Sayı	%	Sayı	%	
Siyah*	3	12,5%	8	38%	6,538 (0,039)
Beyaz*	11	49%	3	14%	
Altın Sarısı	10	41,5%	10	48%	
Toplam	24	100%	21	100%	
RENKLER					
Gri	8	24%	7	27%	7,778 (0,322)
Kırmızı*	8	24%	3	7%	
Mavi	7	21%	5	19%	
Pembe	3	9%	2	8%	
Mor*	3	9%	8	31%	
Sarı	1	3%	1	4%	
Turuncu	2	7%	0	0%	
Kahverengi	1	3%	1	4%	
Toplam	33	100%	26	100%	

Çizelge 4.16 değerlendirilirken beyazın ile siyahın nötrleştirici olması, altın sarısı renginin değerli bir madeni nitelemek için kullanıldığı ve renk scalası içerisinde değerlendirilememeleri sebebi ile karakterlerin kostüm ve kişilik özellikleri incelenirken değerlendirme dışında bırakılmıştır. Çalışmada renk değerlendirmeleri arasında beyaz siyah ve altınsarısı renk olarak değerlendirilmeyecek, beyaz siyah ve altın sarısı olarak kullanılacaktır, her üç grupta genel değerlendirmede açıklanacaktır.

Hoshido Krallığında %12,5 oranında siyah kullanımı görülürken, Nohr Krallığında ise %38 oranında kullanıldığı belirlenmiştir. Avrupa'da siyah, farklı anlamları ya da eş zamanlı olarak olumlu ve olumsuz anlamları birlikte üstlenebilmiştir (Pastoureau 2012). Fakat çoğu kültürde siyah ölümün, yasın ve matemin rengidir. Siyah kaçış, kayıp veya isyan olarak düşünülebilir. Siyah, Batı toplumlarında ölümü ve şeytan kavramını çağrıştırır ayn zamanda saldırganlığın da sembolüdür. Törenlerde resmiyeti simgeleyen siyah çoğu kültür ve ülke için matem rengidir, korku, ölüm ve üzüntünün sembolüdür (Halse, 1978: 27-34). Çizelge 4.19'da Nohr'ların kostümlerinde siyah kullanım oranı Hoshido' ya göre yüksek olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumun siyahın temsil ettiği saldırganlık, kötülük, korku ve ölüm gibi kavramlar bağlantılı olduğu düşünülebilir.

Hoshido Krallığında %49 oranında beyaz, Nohr Krallığında ise %14 oranında beyaz kullanıldığı belirlenmiştir. Beyazın iyilik ve kötülük temsili özellikleri göz önünde bulundurulduğunda krallıkların özellikleri ile paralellik gösterdiği söylenebilir

Çizelge 4. 16 da Hoshido Krallığı karakter kostümlerinde altın sarısı rengin gözlenme sıklığının %41,5 oranında olduğu Nohr Krallığına ait karakterlerin kostümlerinde %48 oranında olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Zenginlik, üstünlük, güç simgesi anlamına gelebileceği düşünülen altın renginin Hoshido ve Nohr'un her ikisininde krallık olduğunu belirtmek için kullanıldığı düşünülebilir.

Gri rengin kostümlerde gözlenme sıklığı Hoshido krallığında %24 ve Nohr Krallığında 27% oranında olduğu belirlenmiştir. Nötr bir renk olan gri renk ve gri rengin tonları siyah ile beyazın karıştırılması sonucu ortaya çıkmıştır. Gri "Diplomatik ve resmi ortamlarda" denge unsuru ve uzlaştırıcı olarak kullanıla bilinmektedir. Kullanıldığı ortamlarda "bunaltıcı ve huzursuzluk verici" bir renktir (Kavasoğlu, 2021: 83). Fakat incelenen oyunda gri rengin eşit olarak her iki krallıktada kullanıldığı çizelge 4.16 da görülmektedir. Bu durumun incelenen oyunun iki krallık arasında gerçekleşen bir savaş oyunu olması, huzursuz bir ortam ve kaos içermesi ve karakterlerin savaşçı olması ile bağlantılı olabileceği söylenebilir.

Hoshido krallığı karakter tasarımında kırmızı rengin %27 oranında kullanıldığı dikkat çekerken iken; Nohr Krallığında ise %7 oranında kullanıldığı belirlenmiştir.

En sıcak renk olan "kırmızı", gençliği, dinamizmi ve hareketi ifade etmektedir. Kişileri duygusal olarak "mutlu, azimli ve kararlı" yapmaktadır. "Azmin ve gücün"

sembolü olarak kabul edilmektedir. İnsanlara şevk vermekte ve hareketli olmalarına neden olmaktadır. “Tutkuyu, gücü ve coşkuyu” temsil etmektedir. “Heyecanlı ve yüksek enerjiyi” çağrıştırır. Aynı zamada “uyarıcı” bir renktir (Kavasoğlu, 2021: 79).

Gücü temsil eden renklerden biri olan kırmızı rengin Hoshido krallığı karakter kostümlerinde kullanılmasının kırmızının alan yazını anlamı ile ilişkili olabileceği söylenebilir. Çünkü Hoshido krallığı için gerçekleştirilen karakter kişilik özellikleri tanımlamalarına yönelik incelemelerde, krallığın istilaya uğradığı, karakterlerin azimli, çalışkan ve güçlü olduğuna yönelik ifadelere yer verildiği görülmüştür. Oyunun genel hikayesinde yer alan istilaya uğrayan Hoshido Krallığında kullanılan kırmızı rengin uyarı niteliği ile istila eden Nohr krallığına bir mesaj verdiği fikri ile bağdaştığı da söylenebilir.

Hoshido Krallığı karakter tasarımında mavi renk %21 oranında, Nohr Krallığında ise %19 oranında kullanılmaktadır. Mavi uyumluluğu, sakinliği, muhafazakârlığı, gençliği çağrıştırmaktadır. Mavi rengi benimseyenler mükemmeliyetçi, yaşamı ciddiye alan, duygusal, duyarlı, disiplinli, hedefe odaklı, ayrıntıcı, kibar, yeniliklere açık, sabırlı, güvenilir, sevgi dolu, cömert, sanatçı ruhlu kişilerdir. (Dinçer, 1998: 23). Mavi kişilikteki kişiler özverili, samimi ve güçlü bir ahlaki duygu ile yönlendirilirler (Hartman,2008: 47-48). Çizelge 4.16 da Hoshido karakter kostümlerinde kullanılan mavi rengin kullanım amacının karakter özellikleri ve rengin tanımı ile bağdaştırılabileceği düşünülebilir. Mavi kullanımının her iki krallıkta kullanıdığı görülmektedir. Bu durumda ise ton değerlendirmelerinin önemli olabileceği düşünülmektedir.

Çizelge 4.16 da Pembe rengin karakter kostümlerinde kullanımının Hoshido Krallığında %9 ve Nohr Krallığının %8 olduğu belirlenmiştir. Pembe renk, nezaket, yumuşaklık, tatlılık, çekingenlik, mahcubiyet, muhafazakarlık duygusu uyandırmaktadır (Martel,1995, s.85). Fire Emblem Fates oyunu savaş ve strateji oyunudur. Alan yazınında pembe renge yönelik açıklamalarda savaş kavramını çağrıştıracak her hangi bir tanımlamaya rastlanmamıştır. Pembe rengin bu oyun karakterlerinde kullanım azlığının, oyunun içeriği ve rengin tanımlaması ile bağlantılı olabileceği söylenebilir.

Çizelge 4.16 da Hoshido Krallığı karakter kostümlerinde mor rengin gözlenme sıklığı %9 oranında, Nohr Krallığında ise % 31 oranında olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Mor korkutucu ve huzursuzluk veren bir renktir. Koyu mor dini otorite, kaos, ölüm, kendini adama, ilahi aşkı temsil etmektedir (Martel,1995, s.85). Mor renk gücün yanında kasvet, ölüm gibi olumsuz duyguları da içerisinde barındırmaktadır. Oyun için gerçekleştirilen doküman incelemesinde Nohr Krallığı için istilacı, karakterler için ise öldürme ve acımasızlık konusunda sınırlarının olmadığı tanımlamaları göz önüne alındığında mor rengin Nohr Krallığı kostümlerinde anlamına uygun olarak kullanıldığı düşünülebilir.

Sarı rengin karakter kostümünde kullanım oranının Hoshido Krallığında %3 ve Nohr Krallığında %4 olduğu belirlenmiştir. Hoshido ve Nohr Krallığının karakterlerinde turuncu rengin gözlenme sıklığı Hoshido krallığında %7 iken Nohr Krallığında da %0 hiç kullanılmadığı bulgularına ulaşılmıştır. Her ikisinde de sıcak renk olan sarı ve turuncu rengin karakter kostümlerinde kullanım oranı düşüktür. Sarı ve turuncu renk için gerçekleştirilen alan yazını taramasında, sarının iyimserlik, neşe, sevinç uyandırdığı melatonin salgılanmasına yol açtığı; sıcaklık hissi verdiği, sosyal, umut dolu, iyimser, neşeli insanlar tarafından tercih edildiği (Sözen, 2003; Aslantepe, 2018: 6) turuncu renk için ise dışa dönük, heyecan ve mutluluk verici, dinamik, dikkat çekici, çarpıcı ve iç açıcı" bir renk (Kavasoğlu, 2021: 80) olduğu bilgilerine ulaşılmıştır.

Sarı ve turuncu renge yönelik bilgilerden yola çıkarak savaş kurgusu ve konusu olan bir oyunun karakterler özelliklerinin bu renklerin oluşturacağı anlamla örtüşmeyeceği söylenebilir. Karakter kostümlerinde sarı renk ve turuncu rengin kullanım oranının az olması, renklerin özelliklerinin karakterlerin kişiliklerine yönelik elde edilen bulgularla paralellik göstermemesi ile açıklanabilir.

Çizelge 4.16 da Hoshido krallığında %3 ve Nohr Krallıklarının %4 karakter kostümlerinde kahverengi'nin kullanım oranının olduğu belirlenmiştir. Kahverengi toprak ve ahşap rengidir. Doğal, rahat, açık bir atmosfer" oluşturma mesajları iletmektedir (Kavasoğlu, 2021: 81). Doğada var olan renklerin yansıması olan kahverenginin doğal ortamları temsil ettiği düşünüldüğünde, incelenen oyunun dijital dünya ürünü olması ve kurgu karakterlerden oluşması doğallığa aykırı bir durumu ortaya çıkardığı gibi kahverenginin karakter kostümlerinde kullanım oranının azlığını açıklar nitelikte olduğu söylenebilir.

Çizelge 4.16 da renk incelemesinin krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı olmadığı söylenebilir. Bu durum ise "H160 Karakterlerin kostümlerinde kullanılan renkler krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı değildir. " hipotezini doğrulamaktadır.

Karakterlerin kostümlerinde kullanılan siyah, beyaz, altın sarısının krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı olduğu söylenebilir. Siyah ve beyaz (0,039<0,05), kullanımı ile kraliyet değişkeni ile yapılan Ki-kare (χ^2) testi sonuçlarında istatistiksel anlamlı ilişki bulunmuştur. Beyaz istila edilen Hoshido krallığı kostümlerinde tercih edilirken istila eden siyah ağırlıklı olarak Nohr krallığı kostümlerinde tercih edilmektedir.

4.2.3.2. Hoshido Krallığı kostümlerinin renk incelemesi açık-koyu ton analizi

Araştırmanın bu bölümünde Hoshido Krallığına ait karakter kostümleri için gerçekleştirilen renk analizi belirlenen renklerin açık koyu ton değerlendirmelerine yönelik bulgular yer almaktadır. Renk analizinde savaşma ve savunma amacı taşıyan silahlar, zırhlar metal aksusarlar ve kostüm tamamlayıcıları olan, ayakkabılar, baş aksuarları değerlendirme dışında bırakılmıştır.

Beyaz ve siyahınn nötrleştirici etkisi olması ve açık koyu ton değerinin bulunmaması sebebi ile aşağıdaki şekillerde renk olarak analiz edilmemiştir. Bunun yerine siyah ve beyaz için genel bir değerlendirme gerçekleştirilmiştir. Altın sarısı ifadesinin değerli bir maden rengi olduğu ve renk scalasında yer almadığı için renk genel bir bakış açısı ile değerlendirilmiş açık koyu ton incelemesi yapılmadan açıklanmıştır.

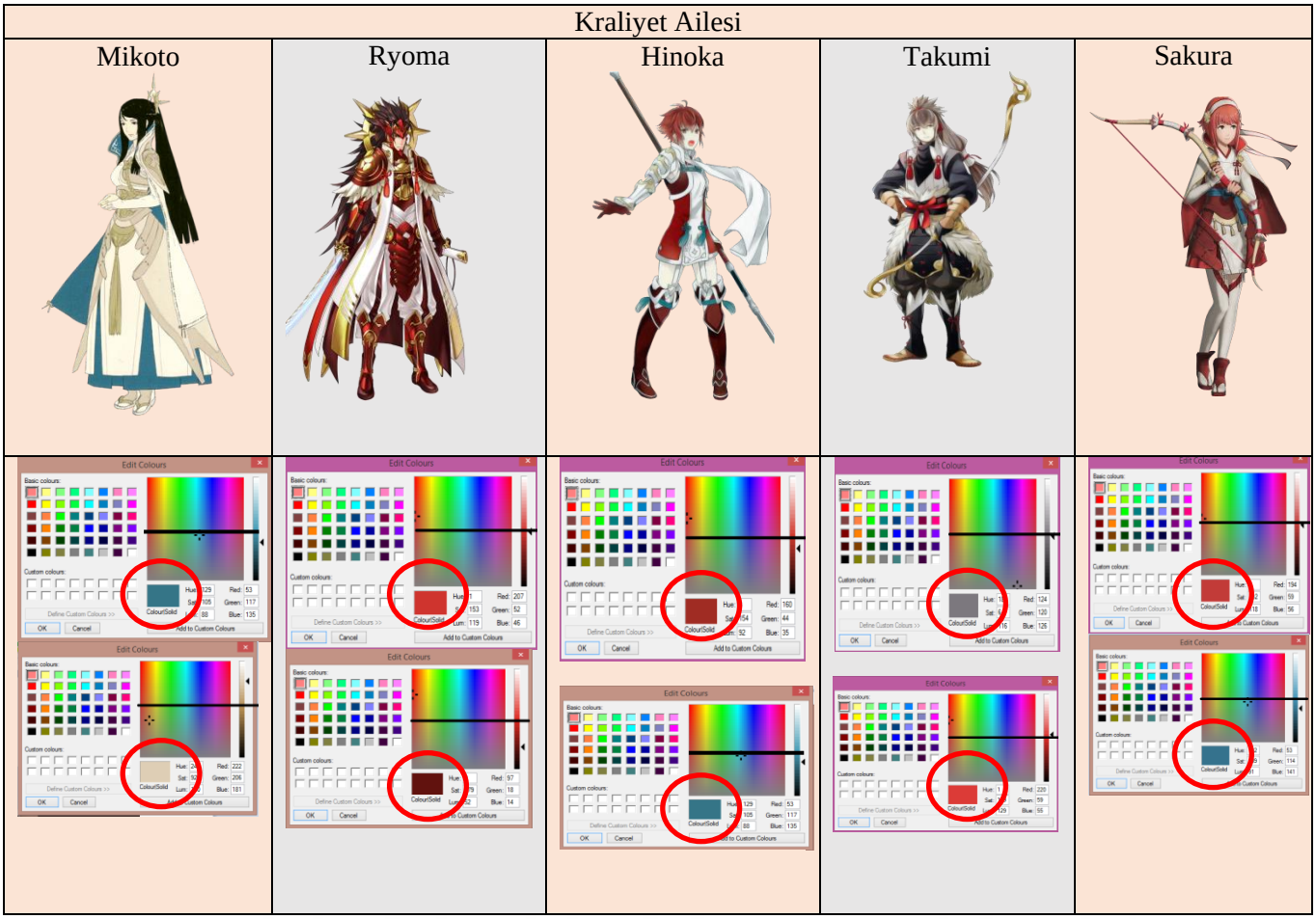
Rengin kişide oluşturduğu algı, renk tonunun açıklığı ya da koyuluğu ile ilişkilendirilebilir. Rengin açıklığı kişiyi rahatlatırken, koyuluğu rahatsız edebilir. Açık tonlu renkler huzur, rahatlık, sakinlik algısı oluştururken, koyu tonlu renkler gerginlik, şiddet, huzursuzluk, karmaşa, kaos ve korkutma algısı oluşturmaktadır. Renklerin algılanmasına ilişkin olarak Mennan (2002: 77) rengin insanda bıraktığı etkiyi ya da oluşturduğu çağrışımları, renk tonunun sıcaklığı veya soğukluğu ya da açıklığı veya koyuluğu ile de bağlantılı olduğunu sıcağa ve açığa eğilimli renklerin huzur ve dinginlik verdiğini, soğuğa ve koyuya eğilimli renklerin karmaşayı, kaosu ve korkuyu çağrıştırdığını ifade etmiştir.

Renklerin algılanması ve anlamlandırılmasında bireysel, kültürel faktörler etkilidir. Çizelge 4.16 da Hoshido Krallığı karakterlerinin kostümlerinde % 49 oranda beyaz kullanıldığı görülmektedir. Fakat kostümlerin ait oldukları krallıkların oyun içerisindeki pozisyonlarını belirlemek amacı ile beyaz Hoshido krallığı özelinde genel bir değerlendirme ile açıklanmıştır. . Dinginlik, saflık, iyilik, güven gibi duyguları temsil eden açık renkler krallığın karakterlerinin sahip olduğu bireysel özelliklere referans verdiği düşünülebilir. Her ne kadar savaşçı olsalarda istilaya uğrayan tarafı temsil eden, Hoshido krallığının çoğu karakter kostümlerinde beyaz kullanılmıştır. Çünkü beyaz istilaya uğrayan Hoshido krallığının savaşın başlamasındaki suçsuzluğuna vurgu yapmaktadır. Aynı zamanda beyazın bütün renkleri de içinde barındırması sebebi ile krallık için birlikteliğin sembolü olabileceğini söylemek mümkündür. Bütün renkleri içine alan "beyaz", masumiyet, saflık ve temizlik sembolüdür. Asalet, istikrar ve devamlılık anlatan beyaz, insanlara huzur verir. Fakat bazı toplumlarda matemi temsil etmektedir. Beyaz hâkim olduğu yerler ferah ve geniş olarak algılanmaktadır. Dengeleyici ve tamamlayıcı olarak benimsenmektedir (Kavasoğlu, 2021: 77).

Kraliçe Mikoto'(Şekil 4.17) ya görsel incelendiğinde giysilerinde beyazın kullanıldığı görülmektedir. Kraliçe Mikoto oyunda dul olarak tanımlanmıştır. Mikoto tanıtım filminin başlangıcında mistik bir canlı tarafından öldürülmüştür. Beyaz bazı ülkelerde, dul kalmış kadınları tanımlarken, Japonya'da ölümü, matemi temsil etmektedir. (https://www.arkhesanat.com/renklerin-anlami/). Beyaz kraliyet üyeleri olan Mikoto, Ryoma, Takumi, Hinoka, Sakura'(Şekil 4.17) nın kostümlerinde ve Hinata(Şekil 4.18), Oboro(Şekil 4.18), Setsuna (Şekil 4.19), Subaki (Şekil 4.19), Hana(Şekil 4.19) ve Rinkahın(Şekil 4.20) kostümlerinde de kullanılmıştır. Hoshido krallığında Siyah'ın kullanımı %12,5 ve Azama(Şekil 4.19), Hayato(Şekil 4.20), Rinkah(Şekil 4.20), 'ın kostümlerinde yer aldığı gerçekleştirilen renk analizlerinde belirlenmiştir. Azama Rahip(Şekil 4.19), Hayato Kahin(Şekil 4.20), Orochi kahin (Şekil 4.20)soyundan gelen ve fal bakan bir karakter olarak tasarlanmıştır. Hepsi de dini ve mistik kavramlarla ilişkilidir. Siyah ışığı emerek yansıttığı için, daha çok gecenin, sınırsız karanlığın, şeytanın, pisliğin, ölümün, uğursuzluğun, mutsuzluğun, acı çekmenin, suçun, günahın ifadesidir (Yazıcı, 2010: 77). Oboro(Şekil 4.18) dışındaki karakterlerin kostümlerindeki siyahın Yazıcı (2010) ifadelerini temsil ettiği düşünülebilir. Oboro'nun ailesi katledilmiştir. Siyah ile tükenmeyen yasını yasının

yansıtıldığı düşünülebilir. Çünkü siyah; umutsuzluğu, başkaldırıyı, bilinmezliği, ölümü ve matemi simgelemektedir. Matem giysileri birçok kültürde genellikle siyah tercih edilmektedir (Akengin, Arslan, Özen, 2017: 1086). Siyah yas tutanların, devlet adamlarının giysilerinin rengi olarak saygı ve ciddiyet yan anlamlarını da kazanmıştır. Hıristiyanlıkta ve İslam'da dinsel bir öğe olarak karşımıza çıkan bu renk gelişmeyen durağan değerleri, ölümü simgelemektedir (Yazıcı, 2010: 77).

Çizelge 4.16 da Hoshido Krallığı karakter tasarımında altın sarısı rengin gözlenme sıklığının %41,5 oranında olduğu görülmektedir. Zenginlik, üstünlük, güç simgesi anlamına gelebileceği düşünülen altın renginin Hoshido'da krallık olduğunu belirtmek için kullanıldığı düşünülebilir. Makam, rütbe gibi sınıfsal değerleri gösteren altın renginin krallığın lideri Mikoto ile kraliyet üyeleri olan Ryoma, Takumi, Hinoka, Sakura (Şekil 4.17)da, Azama(Şekil 4.19), Setsuna(Şekil 4.19), Hana(Şekil 19), Rinkah(Şekil 4.20), Orochi(Şekil 4.20) isimli karakterlerin kostümlerinde kullanıldığı görülmektedir. Altın rengi üstünlük anlamında kullanılmaktadır (Akkın, Eğrilmez ve Afrashi, 2004: 275). Altın rengi doğadaki değerli madeni temsil eder. Bu sebeple zenginlik, mükemmellik, prestij, başarı, soyluluk, yücelik, tanrısallık gibi kavramların göstergesidir Genel anlam bakımından ise; güneş, hazine ve zenginlik anlamları taşımaktadır. Farklı kültürlerde farklı anlamlar içerse bile genel olarak güç göstergesi olan altın rengi Doğu ve Batı'da zenginlik ve gücü; Japonya'da savurganlığı ve gösterişi; Çin'de ve Tibet'de zenginlik ve prestiji; İngiltere'de Kraliyet'i yansıtmaktadır (Çekinmez, 2010: 11). Hana karakteri Kraliyet üyesi olmamasına rağmen; kraliyet savaşçıları arasında yer almaktadır. Kostümlerinde altın rengi kullanıldığı görülmektedir. Karakter özellikleri ve künyeleri incelendiğinde; Hana'nın Hoshido Kraliyet ailesinin uzaktan akrabalarından biri olduğu, belirlenmiştir. Bu durumda savaşçının soyluluğunun ifadesinde altın renginin gösterge olarak kullanıldığı düşünülebilir. Altın mücevheratı çağrıştırmaktadır (Aslantepe, 2018: 22).



Şekil 4.17. Hoshido Kraliyet Ailesi Açık Koyu Ton Değerlendirmeleri Renk

Şekil 4.17 de Mikoto için tasarlanan kostümde, mavi rengin kullanıldığı görülmektedir. Kraliçe Mikoto'nun ülkesi için istediği iyimser nitelikler kostümünde var olan mavi renk ile tanımlanabilir. Mavi, hoşnutluk, iyi niyet, merhamet, açık sözlülük, dürüstlük, esneklik, yumuşak başlılık, anlaşma, uzlaşma, işbirliği ve huzuru çağrıştırmaktadır (Özdemir, 2005: 393-395). Mavinin sonsuzluk, gerçeklik, doğruluk, gece, derin duygular, açık hava, haysiyet, cennet, içtenlik, göksellik, önem, anlam gibi çağrışımlar yapmaktadır (Özonur Çöloğlu, 2006: 159). Şekil 4.17 de mavi rengin orta değere yakın tonu renginin kraliyet ailesi üyelerinden kraliçe Mikoto'nun kostümlerinde belirgin; prenses Hinoka ve Sakura'nun kostümlerinde ise ayrıntıda kullanıldığı görülmektedir. Mavinin açık tonu gökyüzünü simgelemeketedir.

Mikoto, Hoshido krallığında kocasının ölümünden sonra tahta geçmiştir. Kibar ve sevecen olan Kraliçe Mikoto krallığı için barış ve huzur istemektedir. İstilaya uğrayan Hoshido krallığı için kraliçenin huzur, barış ve özgürlük arzusu deniz ve gökyüzü kavramlarının rengi olan mavi ile vurgulandığı söylenebilir. Alan yazınında

Polonyalı yönetmen Krzystof Kieslowski *Üç Renk: Mavi, Üç Renk: Beyaz, Üç Renk: Kırmızı* üçlemesinde, rengi etkili bir anlam ifadesi olarak kurgulamıştır. Bu üçleme içerisinde yer alan mavi renk ile filmde özgürlük temasının ifade edildiği belirtilmektedir (Özonur Çöloğlu 2006: 160). Mavi; tehdit çağrışımı içermemekle birlikte, tüm kültürler içerisinde güven ifade eden huzurlu bir renktir. Farklı kültürlerdeki anlamları ise çeşitlilik göstermektedir. Genel olarak sükunet, barış, gökyüzü ve üzüntü anlamı içeren mavi Çin'de ölümsüzlük ve müstehcenlik; Japonya'da günlük yaşam; Kore'de yas; İran'da cennet ve ruhsallık; Mısır'da erdem ve kötülüğün uzaklaştırılma; Meksika'da güven, sessizlik ve yas; Belçika'da kız bebek; ABD bağımlılık, güven, otorite; Batı'da depresyon, üzüntü, muhafazakârlık, güvenirlilik, işbirliği anlamı taşımaktadır (Çekinmez, 2010:9). Şekil 4.17 de Mikoto'nun kostümünde resmiyeti temsil eden gri rengin açık tonlamasının kullanıldığıda görülmektedir. Hinoka ise krallığını savunmak için kendini adamış güçlü bir savaşçı ve yetenekli bir pilot olduğu doküman analizinde yer almaktadır. Kostümünde ise mavi rengin orta değere yakın tonunun kullanıldığı belirlenmiştir. Hinoka' nı kostümünde kullanılan mavi ile gökyüzünün ifade edildiği ve pilot olması sebebi ile mavi detaylandırmalar kullanıldığı düşünülebilir.

Prens ve prenseslere ait kostümlerde kırmızı rengin kullanıldığı Şekil 4.17 de görülmektedir. Şekil 17 de açık koyu ton değerlendirmeleri açısından incelendiğinde neredeyse tüm karakterlerde belirleme imlecinin orta değere yakın olduğu görülmektedir. Beyazın temsil ettiği olumlu anlamlar göz önüne alındığında beyaza yaklaşarak açılan renklerin olumlu anlamlar içerdiği, siyahın temsil ettiği olumsuz anlamlar düşünüldüğünde siyaha yaklaşarak koyulaşan renklerin olumsuz anlamlar içerebileceği düşünülebilir. Ryoma, Hinoka ve Sakura'nın kostümlerinde belirgin bir şekilde kullanılan kırmızı renk Takumi'nin kostümünde ayrıntıda da olsa kullanılmıştır.

Kırmızının anlamına yönelik alan yazını incelendiğinde, cesaret, enerji, tutku gibi kavramlar ile tanımlandığı bulgularına ulaşılmıştır. Kırmızı kullanılan karakterler incelendiğinde bütün prens ve prenseslerin kostümlerinde kırmızı kullanıldığı görülmektedir. Kırmızı, bilinçaltında olsa bile kanlı ve şiddete dayalı kurumları, hırs, tutku, kızgınlık sonucu ortaya çıkan savaşları da ifade etmektedir (Özdemir, 2005: 392). Bu noktadan hareketle istilaya uğramış olan Hoshido krallığının genç

varislerinin giysilerinde uğradıkları istilaya yönelik kızgınlıklarının ifadesi için kırmızı rengin tasarımcı tarafından tercih edildiği söylenebilir. Kırmızı renk ile ilgili olarak Amerika ve Avrupa'da tehlike; Fransız kültüründe soyluluk; Arap ülkelerinde ölüm; Hindistan'da yaşam; Japonya'da öfke ve tehlike; Çin'de mutluluk, eğlence, kutlama ve keyif algısını yansıttığı (İbili, 2018: 28-30) bilgilerine ulaşılmıştır.

Kırmızı renk ana renklerdendir ve doğadaki yansıması ‘ateş ve kan'dır. Bu renk heyecan, kudret ve savaş sembolü olarak düşünülebilir. Kırmızı renk, bazı toplumlarda ise saltanat ve iktidarın simgesi olarak kabul edilmiştir. Asilzadelerin, generallerin, hanların, imparatorların ve padişahların rengi olmuştur (Willins, 1984: 85; Mazlum, 2011: 131). FEF de Ryoma, Hinoka, Takumi ve Sakura kraliyet ailesine mensuptur ve her biri güçlü karakterlerdir. Kırmızı rengin bu sebeple tercih edilmiş olabileceği söylenebilir.

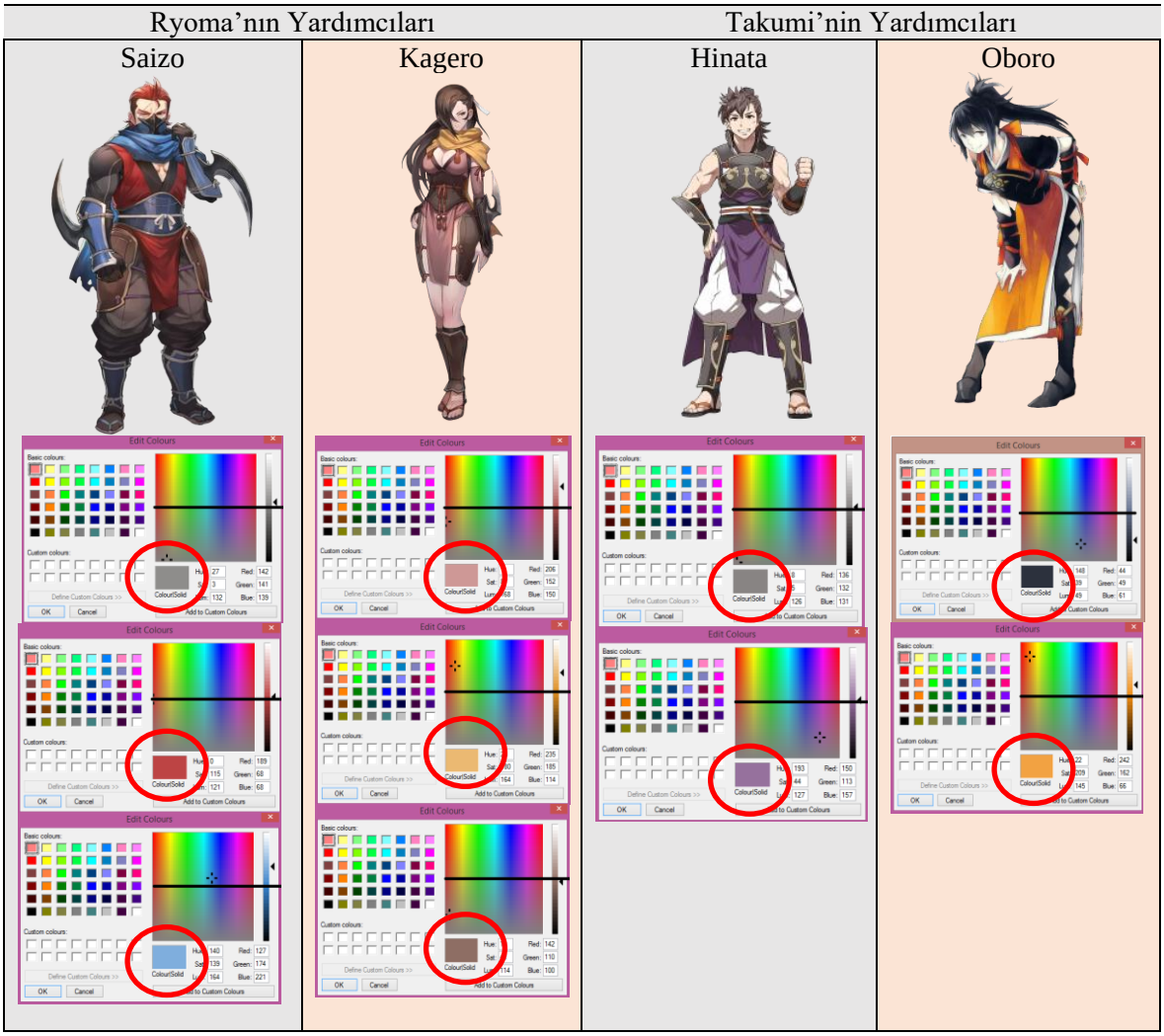
Dinamik, kuvvetli, titreşimi en yüksek renk kırmızıdır. Bu renk güç, kızgınlık, hırs ve olumluluk canlılık, mutluluk, girişkenlik, dışa dönüklük, irade, cinsel güç gibi anlamlar taşımaktadır. Kırmızı sevgi ve nefret gibi iki zıt duyguyu da bünyesinde taşımaktadır. Kırmızının insan üzerindeki etkisi büyüktür; insan üzerinde canlandırıcı, heyecan verici, kışkırtıcı bir etki bırakmaktadır (Kırık, 2013: 73-74).

Ryoma, yazılı doküman analizinde her yönden yönetilmesi zor bir karakter olarak tanımlanmıştır. Genç prens aynı zamanda güçlü, kızgın, hırslı ve annesi olan kraliçenin gözleri önünde öldürülmesi sebebi ile nefret doludur. Yazılı döküman analizlerinde; Takuminin abisi kadar baskın bir karakter olmasa da hırslı ve güçlü bir karakter olduğu, , Sakura’nın mutlu, şaşırtıcı derecede güçlü bir karakter ve tapınak öğretmeni olduğu bilgilerine ulaşılmıştır. Tapınaklar ibadet alanlarıdır. Japonya’da dinsellik ve bolluk ifadesi olan kırmızı aynı zamanda kan rengi olması sebebi ile tüm insanlığa hayat ve ölümü bir arada imgeleyerek hatırlatmaktadır (Kundakçı, 2016: 16). Bu durumda kırmızı rengin tapınak öğretmeni olan Sakura için niteleyici bir renk olduğu söylenebilir. Bunun dışında ise kraliyet mensubu dört bireyinde ortak özelliklerinin güç olduğu söylenebilir. Bunun göstergesinin ise kırmızı renk olduğu alan yazınına bağlı kalarak ifade edilebilir.

Sun (1992)’ın belirttiğine göre, kırmızının aşıladığı en önemli duygu, sıcaklık, heyecan ve bir an önce harekete geçme istemidir. Devamlılık, fiziksel güç ve azim onun bütünlüğüdür (Sağocak, 2018: 235). Kırmızı aceleciliğin, sabırsızlığın

ifadesidir. Annesinin intikamını almakta sabırsızlanan kraliyet üyelerinin kostüm göstergelerinde kırmızının yer alması sebebi ile kırmızının bilinçli kullanıldığı ifade edilebilir.

Hoshido'nun çalışkan Prensi Takuminin şüpheci karakter özelliği ile tanımlandığı bulgular arasında yer almaktadır. Takumi ayrıca çok tedbirli olması ile bilinir. Huysuz, ama sevdiklerine karşı nazik bir birey olması da karaktere yüklenen diğer özelliklerdir. Şekil 4.17 de Prens Takumi tasarlanırken kostümünde gri renk kullanıldığı görülmektedir. Takumi karakterinin kostümünde kullanılan gri renk değeri orta değerde görünmektedir. Gri rengin görsel algı da hissettirdiği anlamlar alan yazını irdelendiğinde ise; gri rengin diplomatik ve ağır bir renk olduğu (https://www.arkhesanat.com/renklerin-anlami/) aynı zamanda kuşku, gizleme, önlem alma, bastırma, geriye itme ve yâdsıma anlamlarına geldiği (Yazıcı, 2010: 87) bilgilerine ulaşılmıştır. Gri renk ve Takumi karakteri değerlendirildiğinde ise, Takumi'nin bir prens olması, diplomatik bir oluşumun içinde yer alması, aynı zamanda kuşkucu, tedbirli ve yaptığı rota planlarını kimseye güvenmeyerek herkesten gizlemesi düşünüldüğünde tercih edilen gri renkle bu tanımlamaların ifade edildiği söylenebilir.



Şekil 4.18. Prens Ryoma ve Prens Takumi Yardımcıları Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri

Şekil 4.18 de Saizo karakterinde gri rengin kullanıldığı görülmektedir. Açık koyu ton değerlendirmesinin ise açığa yakın orta değer olduğu belirlenmiştir. Karakterler için gerçekleştirilen yazılı doküman incelemesinde FEF' de ninja olan Saizo'nun soğuk ve mesafeli biri olarak resmedildiği ve yabancılar ile kısa-az konuştuğu tanımlanmıştır. Karakter görseli incelendiğinde ise Saizo'nun kostümünde gri rengin ağırlıkta kullanıldığı ve karakterin ağzında peçe olduğu görülmektedir. Gri renk ve peçenin karakterin az konuştuğuna, gizemli bir imaj oluşturulmaya çalıştığına dair ipucu vermektedir. Gri külün ve sisin rengidir (Mennan, 2002: 84). Dolayısı ile gizemli ve berrak olmayan bir tarafı bulunmaktadır. Aynı zamanda bencilliği, suskunluğu ve melankoliyi ifade eden bir renk olarak da tanımlanmıştır (Sharma, 2007: 42).

Saizo karakterinde baskın olmasa da mavi renk kullanıldığı görülmektedir. Bu durumda karakterin kişilik özelliğini tamamlamak için kullanıldığı düşünülebilir. Mavi renk

insana huzur verirken, bir başkası tarafından soğuk ve ciddi olarak algılanabilir (Özdemir, 2005: 394). Saizo karakterinde mavinin açık tonunun kullanıldığı belirlenmiştir. Savaşçı karakter olan Saizo'nun kostümünde kırmızı rengin kullanıldığı görülmektedir. Açık koyu değerinin ise orta değere yakın olduğu görülmektedir. Alan yazınında Japon askerlerinin alaya kabul edildiklerinde, imparatorluğa sadakatin bir işareti olarak kırmızı kuşak bağladıkları (Chevalier ve Gherbrant, 1996: 969) bilgisine ulaşılmıştır.

Şekil 4.18 de yer alan Kagero yazılı doküman incelmesine göre Ryoma'ya olan çılgınca sadakati ile bilinmektedir. Kagero kendisini Hoshidan prensinin kişisel korumasına uyar nitelikte sakin, özgüveni yüksek bir birey olarak tanıtır. Kagero sergilediği ciddi tutuma rağmen anlamlı ilişkiler kurabilmektedir. Kagero kişiler ile diyalog kurmaya arkadaş olmaya istekli biridir. Kagero'nun kostümünün pembenin açık tonundan oluştuğu görülmektedir. Pembe aşkın, arkadaşlığın, uyumun, içtenliğin, merhametin ve nezaketin bir ifadesidir (Çekinmez, 2010: 8). Bu rengin kırmızıya göre daha yumuşak olması sebebi ile insanları rahatlatma özelliği vardır, insana yaşama sevinci ve güzel enerji veren bir renktir. Kagero'nun kostümünde ise karakterine güzel enerji ifadesi yükleyen pembe renk kullanılmıştır. Bunun yanı sıra Kagero hem seksi, hem güzel hem çekici bir karakterdir. Pembe içerisinde çekiciliği, hünerliliği ve fanteziyi de barındırmaktadır (Atik, 2019: 52). Pembe'nin Kagero'nun kostümleri için karakterini tanımlayan anlamlı bir renk olduğu söylenebilir.

Şekil 4.17 de Kagero karakteri için kahverenginin kullanıldığı görülmektedir. Kahverengi toprağın rengidir. Bu sebeple bereketi, sakinliği, dayanıklılığı, dostluğu, sadeliği, ciddiyeti, sabrı, tevazuyu ve hassasiyeti simgelemektedir. Olumsuz tarafında ise şüphe ve kararsızlık yer almaktadır. Kahverengi rahat ve teklifsiz bir renktir, Kandinsky'ye göre kahverengi paranoyanın rengidir, çünkü davranışları kısıtlayıcı bir etkisi bulunmaktadır (Atik, 2019: 53).

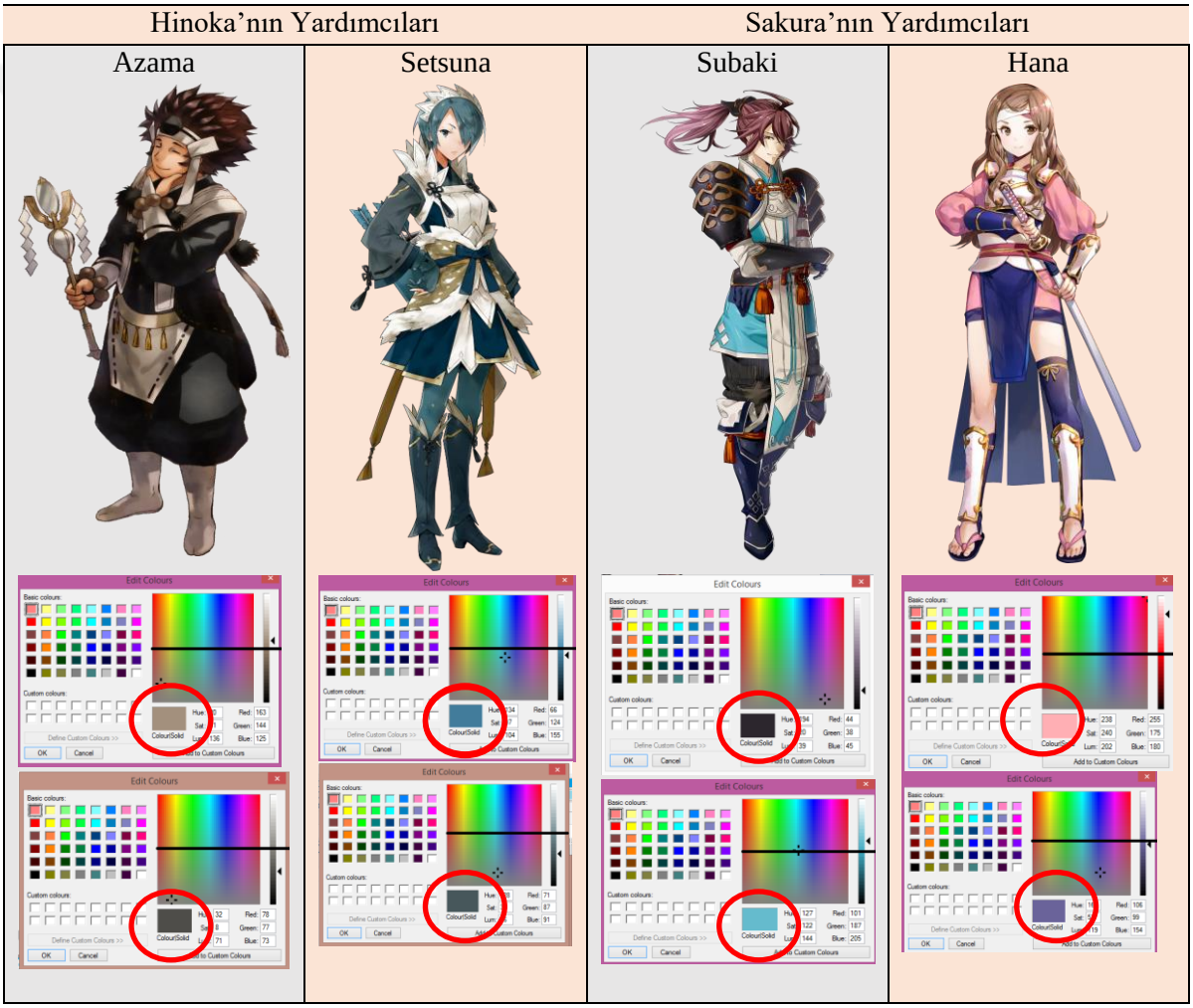
Kageronun kostümünde yer alan kahverengi ise karakterin sakinliğini, ciddiyetini, kişilerle kurduğu anlamlı ilişkileri yani dostluk özelliğini nitelemektedir. Hoshido Krallığında Ninja Kagero savaşçıdır. Hayatta kalabilmek ve sevdiklerini hayatta tutabilmek için cesur bir şekilde savaşmaktadır. Kostümünde yer alan sarı rengin sadakat, cesaret ve hayatta kalma vurgusu yapmak için kullanıldığı söylenebilir. Çünkü Japonya'da sarı rengin cesaret ve hayatı simgelediği alan yazınında ulaşılan bilgiler

arasında yer almaktadır. Batı Avrupa ve ABD'de dikkat, korkaklık, neşe ve mutluluk; Çin'de onur, sadakat; Japonya'da saygınlık, asalet, çocuksuluk, sevinç; Ortadoğu'da ise mutluluk, zenginlik çağrıştırdığı ifade edilmiştir (Çekinmez, 2010: 7-9). Kageronun kostümlerinde kullanılan renklerin yer aldığı şekil 4.17 de kahverengi için yapılan açık koyu ton değerlendirmelerinin orta değere yakın açık olduğu görülmektedir.

Hinata yazılı doküman incelemesine göre dürüst, iyimser bir karakterdir. Aynı zamanda neşeli ve geçinilmesi kolay tutkulu bir gençtir. Hinata'nın kostüm parçalarının renklendirilmesinde mor rengin kullanıldığı görülmektedir. Mor Japonya'da zenginlik, pozisyon ve imtiyazın rengi olarak tanımlanmaktadır (Çekinmez, 2010: 11). Prens Takumi'ye hizmet eden, Hinata'nın sahip olduğu pozisyon imtiyazı oyun oynayan kişiye hissettirebilmek için kullanılan mor rengin anlamlı olduğu söylenebilir. Hinata karakteri için; duyarlı ve hassas tanımlaması yapılmıştır. Bu sebeple morun duyar, hassasiyet ve samimiyetin rengi olabileceği düşünülebilir. Alan yazınında mor için; insanlara iyi davranan ve insanlığın yansıması olduğu, akıl, güç, duyarlılık ve alçakgönüllülüğü birleştiren (https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-mor-rengi-mor-renk-ve-anlami/) aynı zamanda derin psikolojik etkileri olan bir renk (Akkın, Eğrilmez ve Afrashi, 2004: 276) olduğu bilgileri yer almaktadır. Hinata karakterinin kostümünde kullanılan mor rengin açığa yakın orta değerde yer aldığı görülmektedir. Şekil4.17.de Hinata'nın kostümünde gri rengin kullanıldığı görülmektedir. Grinin ise açığa yakın orta tonunun kullanıldığı belirlenmiştir.

Şekil 4.17 de Oboro karakteri için kullanılan renkler arasında turuncu yer almaktadır. Oboro sıklıkla anne rolünde görülen utangaç ama dışa dönük, neşeli bir karakterdir. Turuncu neşe verici, ısıtıcı, birlik olmaya yönlendirici, çok kullanıldığı durumlarda huzursuz edici, zenginlik, ışık ve verimliliği temsil eden bir renktir. Önsezinin, duru sevincin, dengeli gücün sembolü turuncu, iyimserlik yaymaktadır (Özdemir, 2005: 393). Hoshido terzilerinin kızı olan Oboro giyim kuşam konusunda bir uzmandır. Karakter özellikleri arasında kendisi dışında ordunun diğer üyelerine de giysi hazırladığı belirtilmiştir. Yeni ve parlak giysiler hazırlama konusunda ısrarcıdır. Oboro'nun kostümündeki turuncu renk açık ve koyu değerlendirmesine göre parlak ve canlı bir renktir. Oboro karakterinin özellikleri incelendiğinde ise; turuncu rengin onun karakter tanımlamasına uygun olduğu söylenebilir. Akkın, Eğrilmez ve Afrashi (2004: 275)'ye göre turuncu renk yeniden yaşam duygusu veren bireyleri canlandırmada etkili bir

renktir. Ayrıca Çiftçi (2019) turuncu renk, macera ve sosyal iletişimin rengidir (https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-turuncu-rengi-turuncu-renk-ve-anlami/) der. Turuncu yaşama isteği veren, güneşin rengi olması sebebi ile sıcak eğlenceli, iyi, samimi ve içten bir renktir. Oboro iç güzellik kavramına inanan, iyi niyetli bir karakter olarak tasarlanmıştır. Turuncu renk ise onun bu özelliklerini yansıtan iyi bir iletişim aracı olduğu düşünülebilir. Şekil 4.18 de Oboro'nun kostümünde gri rengin kullanıldığı görülmektedir. Renk tonu ise siyaha yakın koyu ton olarak belirlenmiştir. Gri renk temkinli, rahat ve olgun bir yaşam sembolüdür (Maitland, 1951:409). Grinin siyaha yakın tonunun kullanıldığı belirlenmiştir.



Şekil 4.19. Prenses Hinoka ve Prenses Sakura'nın Yardımcıları Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri

Şekil 4.19 da Papaz Azama'nın kostümlerinde siyah görülmektedir. Siyah' a ilişkin açıklamalar ve detaylandırmalar açık-koyu tonlamasının yapılamaması sebebi ile karakter özelinde değerlendirilmeyeceği için gerekli açıklamalar genel ifade şeklinde

yukarıda verilmiştir. Azama'nın kostümünde kullanılan bir başka rengin ise gri olduğu şekilde görülmektedir. Gri olgun, temkinli, rahatlık telkin eden insanlar tarafından tercih edilmektedir (Aslantepe, 2018: 7). Azama'nın kostümünde görülen her iki renk için de ton değerlendirmelerinın açık olduğu şekilde görülmektedir. Beyaz ile siyah rengin birleşmesinden meydana geldiği için beyaz rengin kamaştırıcı parlaklığı yanında gri renk daha ağırbaşlı bir yumuşaklık ifade eder. Bununla beraber siyahın basıcı ağırlığını da taşımaz (Koca, Koç, 2008: 177). Azama'nın kostümünde gri rengin hem beyaza yakın açık tonunun, hem siyaha yakın koyu tonunun kullanıldığı belirlenmiştir.

Yazılı doküman incelemesine göre Hinoka'nın hizmetkârı olan Okçu Setsuna kayıtsız ve hayalperesttir. Mavi renk için ilham kaynaklarının geliştiricisi ve hayallerin yansımasıdır (Akengin, Arslan ve Özen, 2017: 1083-1084). Setsuna çelik gibi sinirlere sahiptir, kolaylıkla sakin kalabilmektedir. Setsuna'nın kostümünde mavi rengin açıklı koyulu tonlarına yer verilmiştir. Mavi, ister çok koyu, ister açık olsun, içinde özgürlük ve uyum taşıyan bir renktir. Solgun mavilerin bolca kullanıldığı yerlerde pasiflik ve tembellik hissi getirmektedir (Özdemir, 2005: 393). Karakter tanımlamasına göre Setsuna arkasında sakinlik ve sükûnet aurası bırakan bir karakterdir. Bu durum kronik umursamazlığından ve tembelliğinden kaynaklanmaktadır. Huzurlu bir karakter olan Setsuna dalgınlığı ve hayalciliği sayesinde güpegündüz hayallere dalıp gitmektedir. Mavi renk mutluluğu ve huzuru temsil eden, dinlendirici bir renktir (Özer, 2014: 51). Setsunanın kostümlerinde mavinin laciverte dönük koyu tonunun da yer aldığı görülmektir. Setsuna' nın kostümlerinde yer alan mavi rengin hem açık tonu hemde koyu tonu kullanıldığı görülmektedir. Şekil 4.19 Setsuna'nın kostümünde grinin koyu tonunun kullanıldığı belirlenmiştir. Gri'nin sakin, nötr, telaşesiz bir renk olduğu söylenebilir. Bu sebeple Setsuna'nın karakter özellikleri ile ilişkilendirilebilir.

FEF de gökyüzü şövalyesi olan Subaki Sakura'nın hizmetkârıdır. Mükemmel olmak için eğitilmiş, rahat, yakışıklı ve yeteneklidir. Gökyüzü şövalyesi olan Subaki'nin kostümünde gösterge için kullanılan renk ağırlıklı olarak mavinin tonlarıdır. Çünkü mavi, göğü ve tanrıları yansıtmaktadır (Finlay, 2007: 139-140; Özer, 2012: 273). Subaki'nin gökyüzü şövalyesi olduğu ise; mavi renk ile vurgulanmıştır. Renklerin toplumlara göre farklı anlamlar taşıması, toplumların yaşadığı doğa şartlarından

inançlarından ve kültürel birikimlerinden kaynaklanmaktadır. Hıristiyanlıkta mavi İsa'nın gökselliğini temsil etmektedir (Çitoğlu, 2008: 23; Sözen, 2003: 11).

Şekil 19 da yer alan Hana karakteri Hoshido kraliyet ailesinin uzaktan akrabasıdır. Erkeksi olarak tanımlanan Hana kendini kontrol etmekte zorlanmaktadır. Hana'nın kostümlerinde tanımlanan karakterin aksine naifliğin, şirinliğin ve kız çocuğu algısı oluşturan pembe renk dikkat çekmektedir. Pembe pek çok kültürde dişiliği çağrıştırarak kız çocuğunun sembolü olarak kullanılmıştır. Neşeyi, mutluluğu, güveni, uyumu, saflığı, sevgiyi çağrıştırırken; aynı zamanda hayallerin simgesidir (Atik, 2019: 52). FEF' de yer alan pembe kostümler içerisinde tasarlanan Hana karakteri şirin bir kız algısı oluşturmaktadır. Fakat renk algısı kültürler arasında farklılık içermektedir. Pembe renk Japonya'da sağlıklı bir hayatı ve erkeksiliğin simgesidir (Çekinmez, 2010: 8). Japon tasarımı olan oyunda karaktere yüklenen erkeksilik anlamının kostümde kullanılan pembe renk ile desteklenmiş olduğu düşünülebilir. Hana Hoshido hanedanlığının tamamındaki en iyi samuraylardan birisidir. Bu başarısının çalışma stiline bağlı olduğu karakter tanımlamarında yer almaktadır. Çünkü Hana'nın karakter tanımlamasında bir tek antrenman gününü bile kaçırmadığı, antrenman yapmayı tükenme noktasına varacak kadar, takıntılı denebilecek ölçüde önemsediği belirtilmiştir. Bu durumdan Hana karakterinin kararlı ve inatçi olduğu çıkarımı yapılabilir. Pembe renk ciddi olmayı bilen ve sorumluluklarını düzenli olarak yerine getiren kadınların rengi olduğu (Atik, 2019: 59) bilgisine ulaşılmıştır. Şekil 19 da yer alan Hana karakterinin kostümünde pembe'nin açık tonunun kullanıldığı görülmektedir.

Hana Prenses Sakura'nın kişisel korumalarından biri olarak görev yapmaktadır. Bu durum onun sahip olabileceği hak ve imtiyazlar için karakter tanımlamasında önemli bir açıklamadır. FEF oyun tasarımcısı mor rengi Hana'nın sahip olduğu hak ve ayrıcalıkları görsel olarak ifade etmek için kullanmıştır. Hana aynı zamanda Hoshido kraliyet ailesinin uzaktan akrabasıdır. Yani kraliyet mensubudur. Mor renk Japonya'da zenginlik, Batı'da kraliyeti simgelemektedir. (Çalışkan, Kılıç, 2014: 76) Mor renk ile Hana'nın soylu ve kraliyet mensubu olduğunu destekleyen görsel bir algı oluşturmak istendiği düşünülebilir. Hana karakterinin kostümünde mor rengin orta değere yakın açık tonunun kullanıldığı görülmektedir.

Tasarlayan kişinin ait olduğu kültür, karakterin içerisinde yer aldığı kurgu ve mor rengin şiddet derecesi karşıdaki kişinin (oyuncu, izleyici vs) renk algısının farklı olmasında etkilidir. Çünkü Martel (1995: 85) morun, büyük alanlarda görüldüğü takdirde korkutucu ve huzursuzluk veren bir renk olduğunu ifade etmiştir. Fakat erguvan (açık tonu) renginin haklılık, ihtişam, egemenlik ve asillik duygusu oluştururken, menekşe morunun (koyu tonu), dini otorite, kaos, ölüm, kendini adama algısı oluşturduğunu da belirtmiştir (Özdemir, 2005: 393).



Şekil 4.20. Hoshido Kraliyet Ailesi HizmetkarlarıAçık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri

Karakter ve renk açısından değerlendirilen Şekil 20 de savaşçı Rinkah, kâhin Hayato ve Orochi karakterleri ve açık koyu ton değerlendirmeleri yer almaktadır. Şekil 20'

de Orochi karakterinde pembenin açık tonunun kullanıldığı görülmektedir. Pembe kırılgan, sakin ve hasas bir renktir. (Akkın, Eğrilmez ve Afrashi, 2004: 275). Orochi kurduğu her bir bağı önemseyen oldukça duygu dolu biri olarak tanımlanmıştır. Orochinin karakterinin pembe renk ile ilişkilendirilebileceği düşünülmektedir. Şekil 20 'de Orochi'nin kostümünde mor rengin kullanıldığı görülmektedir. Kostümün siyaha yakın koyu tonunun kullanıldığı belirlenmiştir. Ailesi kraliyet kâhini olan Orochi de neşeli, eğlenceli bir kişiliğe sahiptir. Kâhin olması sebebi ile Orochi fal bakmayı da sevmektedir. Fal, büyü, kehanet vurgusunun karakterinde kostümünde kullanılan koyu mor renk ile ifade edildiği düşünülebilir.

Hayato genç olması sebebi ile çocukça olduğunu düşündüğü yönlerini saklamaya çalışmaktadır. Hayato rüzgâr kabilesindeki en güçlü kâhindir. Hayato karakterinde belirgin olarak görülen mavi rengin ise onun güç özelliğini belirtmek amacıyla kullanıldığı söylenebilir. Çünkü mavi karşıdaki kişi tarafından güç, otorite ve üstünlük rengi olarak algılanabilir. Alan yazınında ise erkeksilik, huzur, otorite, güç, kuvvet, ölümsüzlük ifadesi olabileceği bilgileri yer almaktadır (Çekinmez, 2010: 7).

Alev kabilesi baş tuğunun kızı Rinka tutkulu ve güçlüdür. Rinkah orduda cesaret ve dayanıklılık timsalidir. Rinkah'ın kostümlerinde kırmızı'nın koyu tonunun kullanıldığı görülmektedir. Kırmızı canlılık ve tutku anlamındadır. Karakter ve kostüm tasarımında renk, güçlü ve ayırt ettirici bir tasarım aracıdır. Tasarım üzerindeki herhangi bir durumun özelliğin ya da niteliğin vurgulanmasında oldukça etkindir. Bir karakter tasarımcısının, rengin kurguda, karakterde ve kostümde taşıyabileceği anlamları düşünerek tasarımlarında rengi bilinçli bir şekilde kullanmaksı gerektiği düşünülmektedir. Şekil 20' de kırmızı rengin Hayato Orochi karakterlerinin kostüm detaylarında kullanıldığı görülmektedir. Her üç karakterde de kırmızının siyaha yakın kısımda koyu tonlamada yer aldığı belirlenmiştir. Hoshido Kraliyet ailesinde kullanılan kırmızı rengin her biri savaşçı aynı zamanda kraliyet askeri olan karakterlerin kostümlerinde kullanılmasının ait oldukları kraliyetin bir göstergesi olduğu düşünülebilir.

4.2.3.3. Nohr Krallığı kostümlerinin renk incelemesi açık-koyu ton analizi

Araştırmanın bu bölümünde Nohr Krallığına ait karakter kostümleri için gerçekleştirilen renk analizi ve belirlenen renklerin açık koyu ton değerlendirmelerine yönelik bulgular yer almaktadır. Renk analizinde savaşma ve

savunma amacı taşıyan silahlar, zırhlar metal aksusarlar ve kostüm tamamlayıcıları olan, ayakkabılar, baş aksuarları değerlendirme dışında bırakılmıştır.

Siyah, beyaz ve altın sarısı için gerçekleştirilen tanımlamalar ve kriterler bu bölüm için de geçerli olup genel bir değerlendirme ile analiz edilecektir.

Çizelge 4.16 da siyah kullanımı Nohr Krallığında ise % 38 oranında görülmektedir.

Vasily Kandinsky 1866 – 1944: "Siyah, ölümden sonra bedenin sessizliği, hayatın bitişi gibidir.".

Asırlar boyunca "siyah" renk ile "güç ve iktidar" her zaman yan yana olmuştur. Eski

Uygarlıklara bakıldığında "siyah" rengin her zaman yeraltı tanrılarıyla özdeşleştirildiği görülmektedir. Bu süreçte yaşayan tüm toplumlarda "acının ve ölümün" simgesi haline gelmiştir (Kavasoğlu, 2021: 57-58) İstilacı olan Nohr'ların kostümlerinde siyah kullanımının görülmesinin nedeni, siyahın temsil ettiği mesajların saldırgnlık, kötülük, korku ve ölüm gibi kavramları yansıtması olarak düşünülebilir. Siyah çoğu kültürde olumsuz anlamlara sahiptir; ölüm, kötülük, keder, yas, büyü ve uğursuzluk gibi genel olarak olumsuz çağrışımlar yapmaktadır. Boğucu olan siyah, insanda korku ve panik hissinin oluşmasına yol açarak, kişileri depresyon ve karamsarlığa sürüklemektedir (Özcan, 2018: 272).

FEF de Kral Garon ve prensler Xander, Leo, Prenses Camilla, Elise (Şekil 4.21) in kostümlerinde ve diğer karakterler olan Niles(Şekil 4.22), Beruka(Şekil 4.23), Nyx (Şekil 4.24) e ait kostümlerde siyahın kullanıldığı görülmektedir.

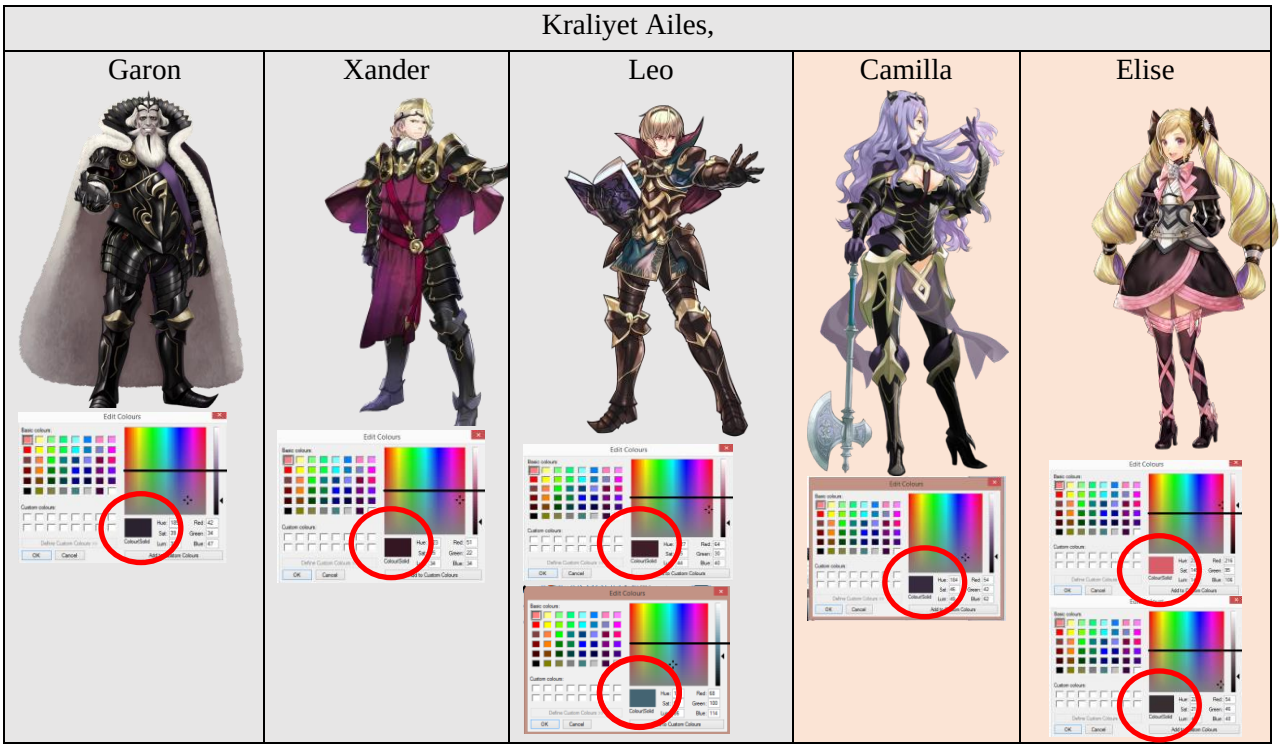
FEF için gerçekleştirilen yazın incelemelerin de Nohr Kralı Garon acımasız, ona karşı çıkan hiç kimseye merhamet göstermeyen kana susamış bir karakter olarak tasvir edilmektedir. Hoshido Krallığına gerçekleştireceği istilaya hiçbir şeyin engel olmasına izin vermemektedir. Garon yargısız infazları ile ünlü merhametsiz, güvenilmez, kötü bir karakterdir. FEF de siyah kostümler içerisinde tanımlanan Kral Garon ile karakter özelliklerinin bağdaştığı söylenebilir. Çünkü siyahın anlamı oyunda gerçekleştirilen tema, kurgu ve tasarlanan karaktere yüklenen özellikler ile benzerlik göstermektedir. Siyah ölüm, karanlık, yas, korku, kötülük, suç, canilik, kir, endişe gibi negatif durumların temsilcisidir (Özonur Çöloğlu,2006 159). Aynı zamanda Çekinmez (2010: 7-12) siyah ile ilgili olarak yaptığı genel değerlendirmesinde bu rengin güç ve otoriteyi ifade ettiğini, kuvvetli duyguları

anımsattığını, karanlığın, gelişmişliğin sembolü olduğunu, kötülük, ölüm ve depresyonu çağrıştırıp, gizemli ve sırlı bir ortam algısı yarattığını belirtmiştir. Bu sebeple siyah Kral Garon'nun yanı sıra Prens Xander, Leo ve Prenses Camilla ile Elise'in kostümlerinde otorite, güç, kuvvet, ölüm ve gizemi yansıtmak için tasarımcı tarafından bilinçli bir şekilde baskın renk olarak kullanılmıştır. Kraliyet dışında Niles(Şekil 4.22), Beruka(Şekil 4.23), Nyx (Kara Büyücü) (Şekil 4.24), karakterlerinde de siyah kullanıldığı görülmektedir. Çekinmez (2010) siyah için farklı kültürlere yönelik olarak yaptığı değerlendirmesinde Batı Avrupa ve ABD'de ölüm, kötülük, Çin ve Japonya'da kötülük, Hindistan Orta Doğu'da gizem, kötülük çağrıştırdığını dile getirmiştir. Bu durumda ise Japon tasarımcının karakterlerin oluşturacağı kültürel renk algısını önemseyerek hareket ettiği düşünülmektedir.

Çizelge 4.16 da Siyahın zıt rengi beyaz'ın Nohr Krallığında %14 oranında kullanıldığı görülmektedir. Hoshido ve Nohr krallıklarında beyaz renk kullanımında anlamlı bir ilişki görülmektedir. ($p<0.05$). Beyazın masum ve siyahın suçlu temsili özellikleri göz önüne alındığında istila eden Nohr krallığının kurgu temaları ile benzerlik gösterdiği ve Nohrlar ile beyazın ifadelerinin başdaşmadığı söylenebilir. Masumiyetin, barışın, yüceliğin, teslimiyetin ve merhametin temsili olan beyaz genel olarak olumlu durumların sembolü olarak algılanmaktadır (Mazlum, 2011: 129). Görsel doküman incelemesinde beyaz rengin Elise (Şekil 4.21), Selena (Şekil 4.23), Charlotte (Şekil 4.24) kostümünde kullanıldığı görülmektedir. Elise kraliyet ailesinin en küçüğü ve en toy olanıdır. Alan yazını taramasında diğerlerine göre daha masum olduğu belirtilmiştir. Kişilik özelliklerinin kostümünde kullanılan beyaz ile anlatılmak istendiği düşünülebilir. Beruka karakterinin kostümünde de beyaz kullanıldığı belirlenmiştir. Beruka Annesinin kaybı ile derin üzüntü yaşamıştır. Beyaz kullanımının annesinin ölümü ve matemi ile ilişkili olabileceği düşünülebilir. Japonya'da özellikle beyaz karanfiller ölüm ile ilişkilidir (https://akilfikir.net/renklerin-kulturel-anlamlari) Dövüşçü bir karakter olan Charlotte'un kostümlerinde beyaz kullanıldığı görülmektedir. Karakter tanımlamalarında Charlotte'un yabani, kaba, kuvvetli ve vahşi bir dövüşçü olduğu bilgilerine ulaşılmıştır. Fakat kostüm renklerinde temiz, şirin, masum, sevecen algısı oluşturan renkler kullanılmıştır. Charlotte açık renk kostümlerle masum görünen fakat dövüşçü, kaba kuvveti olan bir karakter olarak tasarlanmıştır. Ölüm ve yeniden doğuş anlamlarına gelen beyazın bir geçiş rengi olduğu söylenebilir. Alan yazınında

beyaz renge yüklenen olumlu anlamların yaklaşık her kültürde benzer nitelikte olduğu söylenebilir. Fakat olumsuz anlamlarına ise çok az yer verilmiştir. Beyaz kostümler içerisinde tasarlanan Charlotte karakterinin ise beyazın olumsuz anlamlarını taşıdığı ve bu amaçla kullanıldığı düşünülmektedir. Mennan (2002: 80) beyaz rengin soğuk, kan, sessizlik, kısırlığı simgelediğini; saydam olarak algılandığında ise hayaletlerin, hortlakların, korkunun rengi olarak olumsuz yan anlamlar yüklendiğini belirtmiştir. Çin ve Japon kültüründe hastalık, cenaze ve ölümü çağrıştırdığı bilinmektedir (Topçu, 2001: 132; Finlay, 2002:109; Özer, 2012: 274). Dövüştüğü kişinin ölümcül sonuçlarla karşılaştığı düşünülen Charlotte karakteri için beyaz hem heyecansızlığın (soğukkanlılığın) hem de ölümün bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Çizelge 4.16 da Nohr Krallığının karakter kostümlerinde altın sarısı rengin gözlenme sıklığının %48 oranında olduğu görülmektedir. Zenginlik, üstünlük, güç simgesi anlamına gelebileceği düşünülen altın renginin Nohr'un krallık ve güç tanımlası için kullanıldığı söylenebilir. Kral Garon, Prens Xander ve Leo, Prenses Camilla'nın kostümlerinde altın sarısı detayların yer aldığı görülmektedir. Laslow, Peri, Selena Arthur, Nyx, Charlotte' ün kostümlerinde de altın rengi görülmektedir.



Şekil 4.21. Nohr Kraliyet Ailesi Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri

Şekil 4.21 de Kral Garon, Prens Xander, Leo ile Prenses Camilla, kostümlerinde mor rengin tonlarının kullanıldığı görülmektedir. Soğuk bir renk olan morun olumlu ve olumsuz pek çok anlamına alan yazınında rastlamak mümkündür. Kullanıldığı tema, karakterin kişiliği ve kostüm özelliği mor rengin anlamına etki etmektedir.

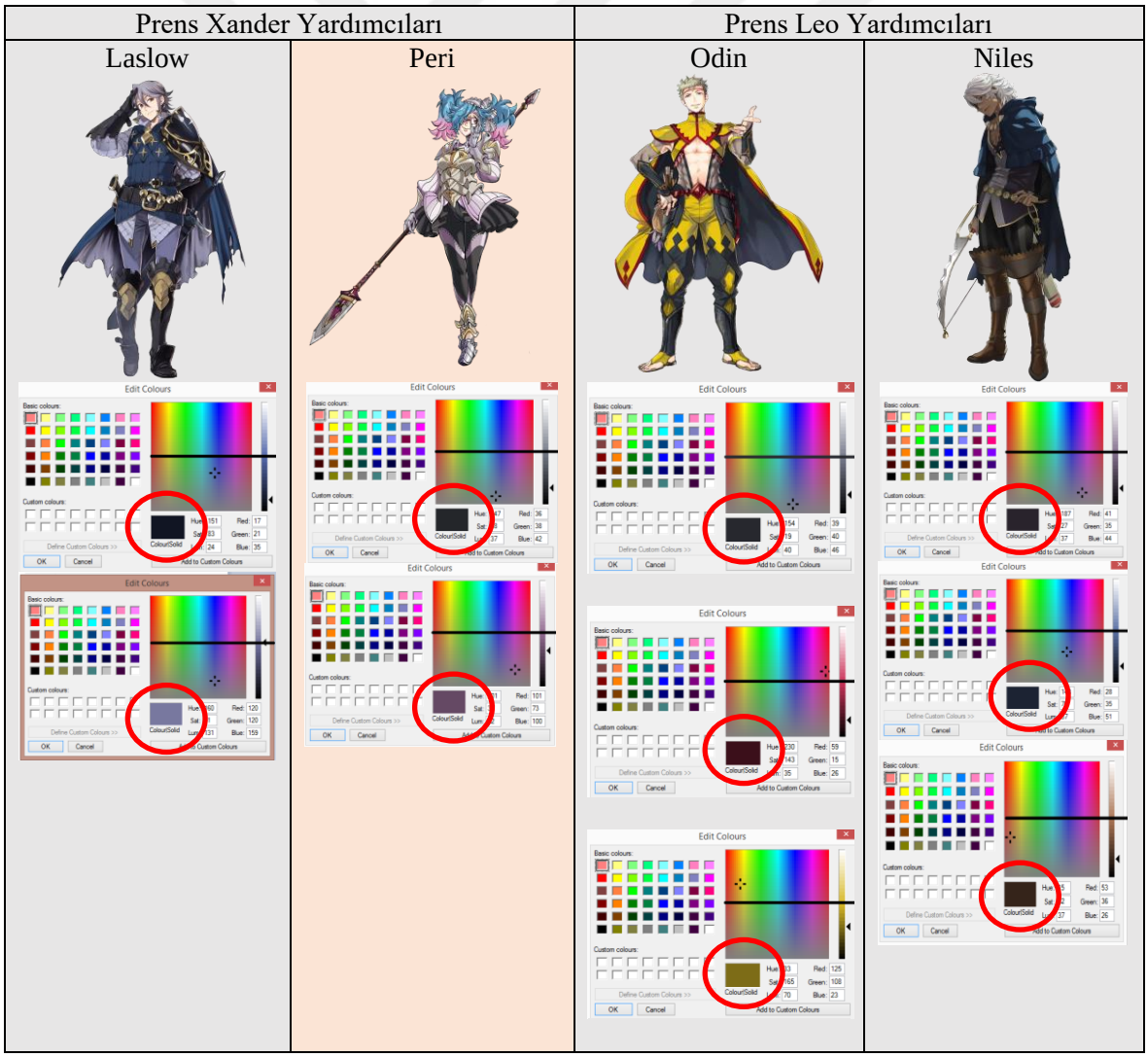
Mor renk asaleti, itibarı ve kendine güveni temsil eder. Geleneksel Kraliyet rengidir. Dramatik ve esrarengiz çağrışımlar yapar. Ruhsal enerji ve sezgilerin rengidir. Ayrıca mor hüzün, güçlü hissetme, melankoli, korku ve panik duygularını arttırmaktadır (Atik, 2019: 51).

Kana susamış istilacı bir ruha sahip olan Kral Garon, babasının emirlerine tamamen itaat eden adanmış veliaht Prens Xander, sihir ustası romantik Leo ve merhametsiz Camilla'nın ortak noktası savaş meydanlarında kana susayan, vahşice taşkınlıklar ile düşmanlarını ezip geçmekten rahatsız edici bir haz duyan karakterler olarak tanımlanmalarıdır. Mor rengin çok sayıda anlamı bir arada barındıran, algı üzerinde önemli etkileri olan renklerden biri olduğu bilinmektedir. Nohr krallığında da fazlaca var olan sihir, büyü, gizem gibi batıl içeriği ve gerçeküstü olanı yansıttığı söylenebilir. Dört karakterde de yapılan analizde morun siyaha yakın koyu tonunun kullanıldığı görülmektedir. Mor Mistik ve fiziksel güçlerin görsel bir yansımasıdır. Asalet, soyluluk, zenginlik, kudret, saygı, saygınlık, kibir, hüzün ve içe dönüklük gibi anlamlar da taşımaktadır. Mor rengin negatif boyutları da bulunmaktadır. Bu renk; bozuk bir ruh halini, ukalalığı, kendini beğenmişliği ve sabırsızlığı da yansıtabilmektedir. Kararsız bir ruh hali daha çok mor renkle yansıtılmaktadır (Kırık, 2013: 75). Bir başka çalışmada Patti Bellantoni, renkler arasında moru seçerek onunla çalışmaya karar veren öğrencilerin; sihir, büyü, ritüeller, doğaüstü kavramlar, batıl inanışlar, falcılar, gece nöbetçileri, gemilerin karanlık suda bıraktığı izler ve son olarak da ölüm ve cenaze kavramlarını değerlendirdiklerini ifade etmektedir (Karakoç, 2008: 18).

Mor renk Lüks hayat, zenginlik ve zarafeti simgelemektedir (Ceylan, Ceylan, Yılmaz, 2017: 276) Dolayısı ile Mor rengin kullanıldığı kraliyet ailesinin kostümleri ile kraliyetin temsil edildiği düşünülebilir.

Şekil 4.21 incelendiğinde Prenses Elise kostümünde pembe rengin kullanıldığı dikkat çekmektedir. Ailenin en küçüğü olan Elise'nin karakteri, tüm çocuklarda olan, toyluk, masumiyet ve saflık gibi duygularla anlatılmaktadır. En genç Nohr prensesi

eğlenceli ve masum, toy, saf, fedakâr cesur ve nazik bir karakter olarak tasvir edilmiştir. Pembe rengin alan yazını bilgileri incelendiğinde ise neşe, sevecenlik, şirinlik, mutluluk, canlılık ve sevginin simgesi olduğu, duygusal anlamda temizliği yani masumiyeti sembolize eden bir renk olduğu (Özdem, 2006:128) bilgilerine ulaşılmıştır. Yırtıcı ve kana susamış olarak tasvir edilen bir krallıkta, Elise'nin diğer karakterlere göre daha neşeli, masum ve saf bir karakter olarak tasarlanmıştır. Bu durumun gençliği ve toyluğu ile ilgili olabileceği düşünülmektedir. Bu durumu yansıtmak için ise şirin, mutlu sevginin simgesi olan pembe rengin açık tonlarının kullanıldığı düşünülebilir. Şekil 4.21 de Elise karakterinin kostümünde gri rengin koyu tonunun bulunduğu görülmektedir Oyunun bir savaş oyunu, karakterin ise savaşçı bir karakter olduğu göz önüne alındığında karaktere ciddiyet, resmiyet, denge görüntüsü oluşturmak için gri rengin kullanıldığı söylenebilir.



Şekil 4.22. Nohr Prensleri Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri

Şekil 4.22 de Laslow ve Niles'ın kostümlerinde mavi renk kullanıdığı görülmektedir. Her ikisinde de mavinin siyaha yakın koyu tonunun kullanıldığı belirlenmiştir. Mavi siyaha doğru yaklaştıkça insanda keder, hüzün ve sıkıntı duygularını uyandırmaktadır (Atik, 2019: 48). Genellikle olumlu, güzel duygu ve durumların ifadesi için kullanılan mavi rengin istilacı bir krallıkta kullanılması göstergeler arasında algı karmaşası oluşturabilir. Fakat daha öncede belirtildiği ve alan yazınında yer alan bilgiler üzerine rengin tonlamasının genel geçer durumları değiştirebileceği ve farklı anlam ve algılar ortaya koyabileceği söylenebilir.

Mavi rengin kullanıldığı ton farklı etkiler yaratabilmektedir. Örneğin; açık tonları huzurlu bir ortam yaratırken, koyu tonları ise depresif bir ortam yaratmaktadır (Çalışkan ve Kılıç, 2014: 75). Mavi rengin koyu ve mat tonlamalarının kullanıldığı Laslow karakteri utangaç ve içe kapanıktır. Yazılı doküman analizinde Laslow'un işleri plandığı gibi gitmediğinde ağlayıp depresyona girme gibi bir eğiliminin olduğu belirtilmiştir. Niles ise sorunlu geçmişinin her bir noktasına ilişkin acı ve üzüntü hissetmektedir Depresif bi yapıya sahip bu karakterlerde mavinin depresyon algısı oluşturabilecek koyu mat tonunun kullanıldığı görülmektedir.

Çekinmez (2010: 9) mavi rengin Çin'de güç, kuvvet, ölümsüzlük; Japonya'da kötülük, çağrıştırdığını belirtmiştir. Haydut olan Niles'ın kostümlerinde de, mavinin griye dönük ve koyu tonlamaları dikkat çekmektedir. Duygusuz, sakin, olgun, sadist, soğuk, mesafeli ve başkalarının acı çekmesini izlemekten zevk alan bir karakter olarak tanımlanan Niles aynı zamanda kolay sinirlenen kötü bir karakterdir. Japonya' da mavi rengin kültürel algısı düşünüldüğünde japon tasarımı olan bir oyun için karakterin kostümü ile verilmek istenen kişilik özelliğinin mavi renk ile yansıtıldığı söylenebilir.

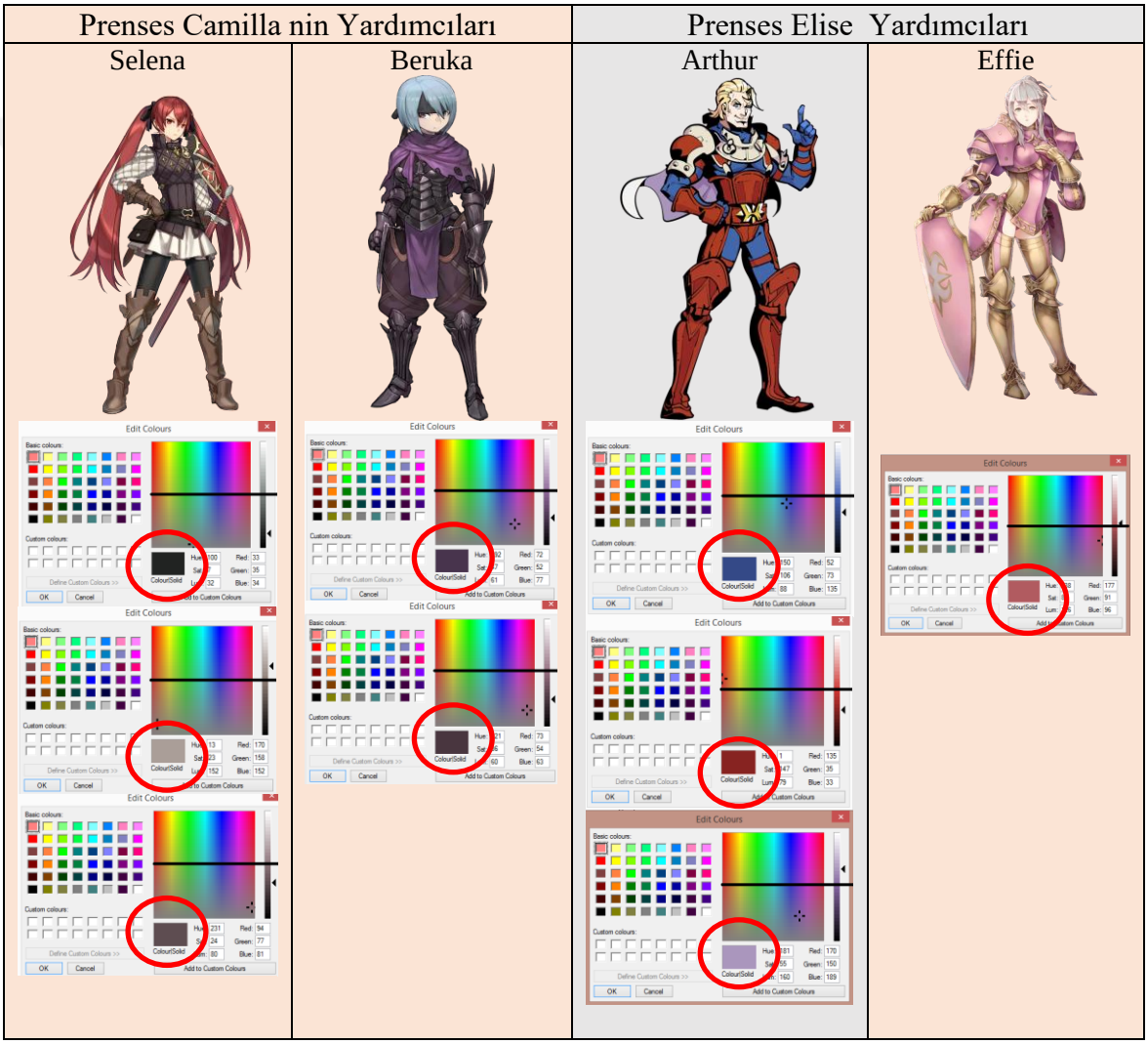
Peri şiddet bağımlısı, ahlak anlayışı gelişmemiş, birisini rahatlıkla öldürebilen, öldürmekten zevk alan ve bunu dürtüsel olarak yapan cani eğilimleri olan sosyopat davranış biçimine sahip bir karakter olarak tanımlanmıştır. Bu sebeple kostümündeki siyaha yakın gri renk ile hem siyahın hemde grinin vermek istediği anlamlar çıkartılabilir. Alan yazınında siyah sınırsız karanlığın, kötülüğün kirliliğin ve ölümün rengidir (Mennan, 2002: 78). Peri'nin kostümünde siyaha yakın koyu grinin kullanıldığı Şekil 4. 22 de görülmektedir. Kötülük vurgusunun siyahla ve soğuk kanlı durumunun ise nötr (tepkisiz) renk olan gri ile verilmek istendiği düşünülebilir. Peri

karakterinin kostümünde mor rengin kullanıldığı fakat morun orta değere yakın koyu tonunun kullanıldığı şekil. 2.22 görülmektedir. Mor ilgili negatif tanımlamarın peri karakteri ile bağdaştırılabileceği söylenebilir. Olumsuz özellikleri unutkanlık ve sabırsızlık şeklinde ortaya çıkar. Yanlış kullanımı sonucunda kavgaya eğilimli, saygısız bir karakter yapısı görülür. Küstahça bir gurur ortaya çıkabilir. (Altıntaş, Ağaç, 2009: 18). Perinin kavgacı, şavaşçı ve sosyopat yapısı değerlendirildiğinde kostümdeki mor renk ile bu ruh halinin ifade edilmek istendiği düşünülebilir.

Şekil 4.22 de Nohr krallığında yer alan Leon'un yardımcısı kara büyücü Odin (Owain) büyücü tanımlamalarının tersine daha eğlenceli ve pozitif görünmektedir. Odin karakterinde şaşırtma yapılmıştır. Büyünün rengi olarak tanımlanan siyah ve mor renk yerine koyu sarı renkli kostümü, koyu gri renkler ile tamamlanmıştır. Odin yazılı doküman incelemesine göre renkli, neşeli eğlenceli bir karakterdir. Neşeli kişiler tarafından sarı renk kullanılmaktadır (Er, 2013:30) Odin'in kostümünde kullanıldığı görülen sarı renk akılda kalan renk olarak tanımlanabilir. Çekinmez (2010), Japonya'da cesareti simgeleyen sarı rengin olumsuz anlamlarına ilişkin olarak sahtelik ve korkaklık, ihanet, kıskançlık, hilekarlık, hastalık, zarar durumu ve yaşlılık gibi durumları simgelediğini belirmiştir (7-9). Odin karakterinin büyücü kimliği ve büyünün de bir çeşit hile ve sahtekârlık yöntemi olması, hilekârlığı ve sahtekârlığı simgeleyen sarı renk ile gösterildiği söylenebilir. Sarı renk hastalık, hainlik, ihanet olarak tanımlanabilir (Özonur Çöloğlu,2006: 159) Odin karakterinin kostümünde sarının koyu tonunun kullanıldığı görülmektedir. Şekil 4.22 de Odin karakterinin kostüm detaylarında kırmızı renginde kullanıldığı, kullanılan kırmızı rengin siyaha yakın koyu tonunun kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca Odinin kostümlerinde Gri renginde yer aldığı, açık koyu değerlendirmesinin ise koyuya yakın olduğu görülmektedir.

Şekil 4.22 de Niles karakterinin kostümünde gri rengin kullanıldığı görülmektedir. Karakterlerde grinin koyu siyaha yakın bir tonunun kullanıldığı belirlenmiştir. Yazın taramasına göre Niles Sadist, soğuk ve mesafelidir. Acıya ve zor bir duruma tanıklık ettiğinde görünür biçimde heyecanlanır, başkalarının acı çekmesini izlemekten zevk alır. Gri depresyonu, düşük enerjiyi, korkuyu, bencilliği, suskunluğu ve melankoliyi ifade eden bir renktir. Bu renk; kimi zaman sıkıntılı duyguları ve olumsuzlukları yansıtabilmektedir. Niles'ın soğuk, mesafeli ve bencil tavrının gri renk ile ifade

edilmek istendiği düşünülebilir. Gri bilim kurgu filmlerinde sıkça kullanılmaktadır. Uzay ve teknoloji bu renk ile bütünleştirildiği için bilim kurgu filmlerindeki öğelerin hemen hemen tümü gridir (Sharma, 2007: 42; Kırık, 2013: 77). Dijital oyun karakteri olan Peri, Odin, Niles karakterleri kurgu karakterlerdir. Kurgu olan karakterlerin tanımlamasında ise gri rengin kullanılabileceği gri rengin bir gösterge olabileceği söylenebilir. Gri rengin tonu koyulaşıp siyaha yaklaştıkça dramatik ve gizemli bir hal alabilir. Grinin siyaha yakın tonu çoğunlukla kasveti, içe kapanıklığı, karamsarlığı, depresyonu ya da kaosu çağrıştırabilir.



Şekil 4.23. Prenses Camilla ve Elise' nin Yardımcıları Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri

Şekil 4.23 de yer alan paralı asker olan Selena, güçlü istekli ve genellikle öfkelidir. Camilla'yı korumakla görevli olan Selena'nın kostümünde kahverenginin orta değere yakın koyu tonunun kullanıldığı görülmektedir. Kahverengi güvenli ve koruyucu

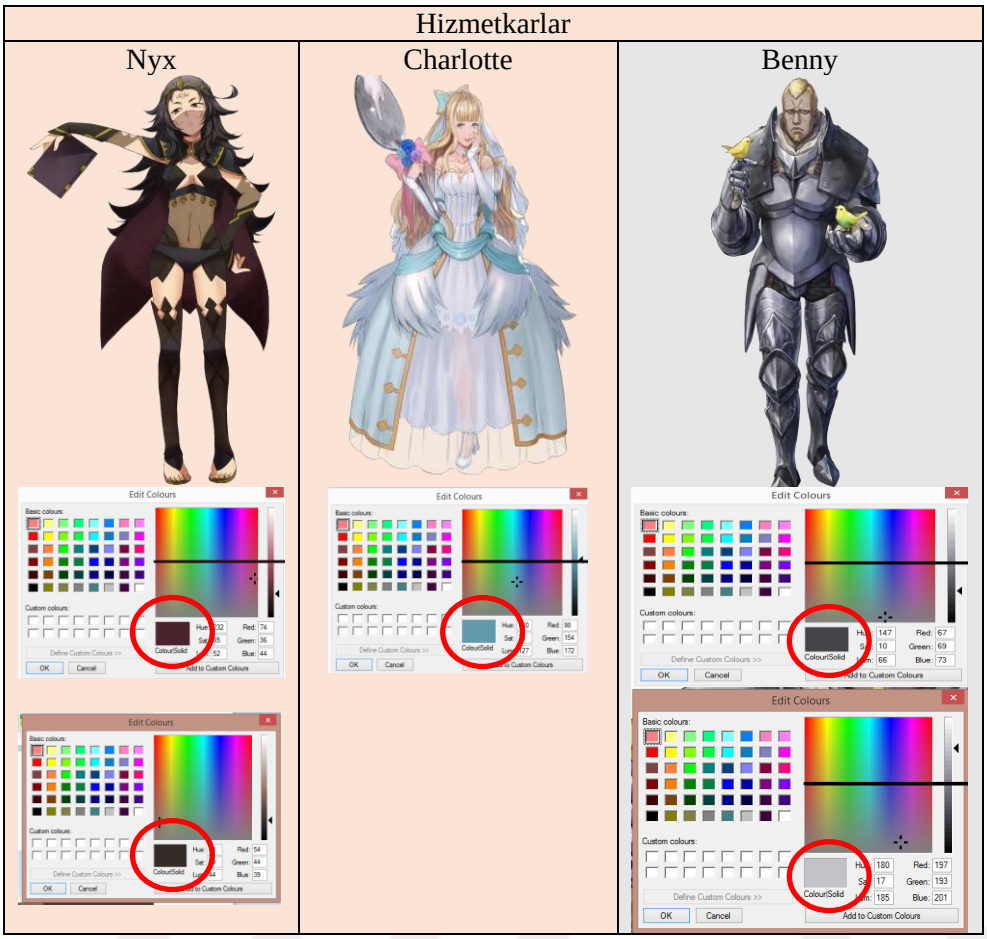
anlamı olan renk olarak tanımlanmıştır(https://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/meaning-of-colors.html). Kahverenginin alan yazınında; dil ve duygu ilişkisine yönelik çağrışımlarının içerisinde konfor, güvenlik gibi pozitif anlamlarının yanı sıra kasvet, can sıkıntısı, melankolik gibi negatif anlamlara sahip olduğu (Dilloway, 2006: 47) bilgilerine ulaşılmıştır. Yazılı doküman incelemesinde Annesi ile tartıştıktan sonra, annesinin hayatını kaybetmesi Selena'nın geçmişe yönelik üzüntüler yaşadığını göstermektedir. Kahverengi toprağı çağrıştıran doğallığın ve dostluğun da rengidir. Melankolik algısı oluşturan kahverengi doğa ve çevre ile bütünleşmeyi, silikliği, kaybolmuşluğu, kendine güvensizliği, içe dönük olmayı ifade etmektedir (Yaman, 2014:50) Selena annesinin gölgesinde yetişen, özgüvensiz bir karakterdir. Kahverengi ile selena'nın özgüvensiz kişilik özelliğinin vurgulanmak istediği düşünülebilir. Avusturalya'da Kahverenginin toprak rengi olması ve diğer insanlar arasında kaybolup gitme algısı oluşturduğu için ve kişinin ön plana çıkmasını engellediği düşüncesi ile negatif bir renk olduğu düşünülmektedir (Çalışkan ve Kılıç, 2014:77). Özgüveni düşük olan Selena karakterinin kostümlerininde kullanılan kahverenginin onun karakterine yönelik bir belirteç olduğu düşünülebilir. Selenanın kostümünde grinin siyaha yakın tonunun da kullanıldığı belirlenmiştir. Grinin depresyonu, üzüntüyü, düşük enerjiyi, yansıttığı düşünüldüğünde grinin koyu tonu ile bu duyguların yanstılmak istendiği söylenebilir

Şekil 4.23 de kraliyet hizmetkârları olan Beruka'nın kostümlerinde de mor rengin yer aldığı görülmektedir. Karakterin heyecansız (soğukkanlı) psikopat olduğu bulgularına yazılı doküman analizi ile ulaşılmıştır. Morun iki farklı tonunun kullanıldığı beruka'nın kostümünde her iki ton içinde siyaha yakın değerin kullanıldığı görülmektedir. Menekşe morunu yansıtan koyu mor dini otorite, kaos, ölüm, kendini adama, gibi duyguları telkin etmektedir. (Martel,1995, s:85). Berukanın kostümlerinde kullanılan mor renk tonlamaları ile onun öldürme arzusunun, kendini kraliyete adama duygusunun yansıtılmak istendiği düşünülebilir.

Kırmızı rengin Arthur'un kostümünde kullanıldığı görülmektedir. Kırmızının açık koyu tonlamasında koyu tonunun karakterin kostümünde kullanıldığı belirlenmiştir. Kırmızının farklı tonları farklı anlamlara gelebilir. Genel olarak kırmızı güçlü, tehlikeli, heyecanlı, sıcak, şehvetli, dışa dönük kişilerin rengi olarak tanımlanır (Çeken, Yıldız, 2015: 138).

Arthur kendisini “adalet kahramanı” ilan etmiştir. Bu sebeple güçlü bir karakter olduğu söylenebilir. Kendini yardıma ihtiyaç duyan herkesin yardımına koşmaya adaması ve görüntüsünün kaslı bir yapıya sahip olması ise bu görüşü destekler niteliktedir. Gücün sembolik göstergesi kırmızıdır. Bu sebeple karakterin kostümünde kırmızının özellikle kullandığı söylenebilir. En dinamik ve en güçlü renk olan kırmızı, enerji ve heyecan duygularını harekete geçirir. Kas gücüne ihtiyaç duyulan ve bedensel eylemlerin yoğun olduğu yerlerde, kırmızı rengin itici güç sağlayacağına yönelik ifadeler alan yazınında yer almaktadır (Köseoğlu, Çelikkayalar 2016, 58-59). Bu sebeple; Arthur’un dövüşmek için kaslı görüntüsü ve kırmızı renkli kostüm göstergeleri ile karakterin sahip olduğu güç ve heyecan özelliklerinin desteklendiği söylenebilir. Arthur aynı zamanda tutku derecesinde adalet takıntısı olan bir karakterdir. Kırmızı sıcaklık, tehlike, kızgınlık, heyecan, tutku, güç, dayanıklılık kavramlarını ifade etmektedir (Özonur Çöloğlu, 2006:159). Arthur karakterinde kostümünde mavi renk kullanıldığı görülmektedir. Kostümde kırmızı renk ile sağlanan güç algının koyu mavi renk ile desteklendiği düşünülebilir. Arthur’un pelerinin rengi morun açık tonudur. Morun koyu tonu kaos, karmaşa hissi oluşturmaktadır. Fakat açık rengi ise ferahlama rahatlama duygusu hissettirmektedir. Arthur’un açık mor pelerini ile karşı tarafı rahatlattığı düşünülebilir.

Şekil 4.23 de Effie karakterinde pembe renk kullanıldığı görülmektedir. Pembe rengin ise orta değere yakın açık tonunun kullanıldığı belirlenmiştir. Pembe renk aşk, arkadaşlık, içtenlik ve merhamet anlamlarını sembolize etmektedir. Aynı zamanda insanlar üzerinde güven yaratan bir renktir (Çalışkan, Kılıç, 2014: 76). Yazılı doküman incelemesinde Effie karakteri Prenses Elise’nin en iyi arkadaşı ve hizmetkarıdır. Effie karakterinin Elise’ye duyduğu büyük sevgi ve sadakat onu motive etmektedir. Effie kendi krallığı içerisinde başkalarını korumak için yaşayan güçlü bir askerdir. Ekip çalışmalarında uyumlu naif bir tavır sergilemektedir. Pembe’nin uyumun, neşenin, şirinliğin ve sevginin ifadesidir. (Kırık, 2013:78). Pembe rengin litratür anlamı ile Effie karakterinin kişisel özellik tanımlamarının benzeştiği söylenebilir



Şekil 4.24. Hizmetkarların Açık Koyu Ton Renk Değerlendirmeleri

Şekil 4.24'de Lanetler konusunda yetenekli olan Nyx gizemli, bilge, kötümser, kasvetli, soğuk, ciddi ve karamsar bir karakterdir. Nyx karakterinin kostümünde kırmızının siyaha yakın koyu tonu bulunmaktadır. Koyu kırmızı rengin karakterin karanlık özelliğine uygun olarak tercih edildiği söylenebilir.

Charlotte'un dövüşçü karakterdir. Kostümünde ise mavi rengin açık tonlamasının kullanıldığı görülmektedir. Savaşçı olan Charlotte'un kostümünde açık mavi tonlamasıyla tehdit oluşturmayacak karakter görüntüsü oluşturulmuştur. Charlotte'un karakter tanımlamaları içerisinde belirlenen vahşi, savaşçı, acımasız gibi kişilik özelliklerini gizlemek için mavinin kişilerde tehdit oluşturmayan genel algısının oluşturultuğu bu şekilde karakterin gerçek özelliklerinin gizlenmek istendiği söylenebilir.

Benny'nin kostümünde grinin açık ve koyu tonlarının kullanıldığı görülmektedir. Ağır bir renk olan gri hareketsizliği, yavaşlığı ve ciddiyeti temsil etmektedir (Serttaş Ertike, 2010:76; Çeken, Yıldız, 2015: 134). Zor ve karamsar bir renk olan gri insana

kendisini rahat hissettirmemektedir. Olumsuz etkileri arasında içe kapanıklık ve acıya katlanmak hatta acıdan zevk almak gibi etkileri bulunmaktadır (Tokgöz, 2010, Parlak, 2006, Özlen, 2014; Atik, 2019: 56). Sınır muhafızı olan şövalye Benny, insanları korkutan bir görünüme sahiptir. Bu durumun aksine ise içe kapanık ve çekingen bir karakterdir. Gri rengin Benny'nin karakteri için içine kapanaklığı ve çekimserliği konusunda bir gösterge olabileceğini söylenebilir. Gri rengin koyu tonları kişiler üzerinde can sıkan etkiler oluşturmaktadır. Alan yazınında gri rengin tonlarının farklı etkiler oluşturduğu ifade edilmiştir. Maviye yakın bir tonunun kasvetli bir etki yarattığı belirtilmiştir. (Çalışkan, Kılıç 2014: 77).

Çizelge 4.17. Hoshido ve Nohr Krallığı Açık- Koyu Ton Renk İncelemesi

Açık Koyu Ton		**Hoshido**	**Nohr**	**TOPLAM**
Açık ton	Sayı	3	0	3
	%	8,6	,0	4,5
Ortaya yakın açık ton	Sayı	8	5	13
	%	22,9	15,6	19,4
Orta ton	Sayı	9	3	12
	%	25,7	9,4	17,9
Ortaya yakın koyu ton	Sayı	14	11	25
	%	40,0	34,4	37,3
Koyu ton	Sayı	1	13	14
	%	2,9	40,6	20,9
TOPLAM	**Sayı**	**35**	**32**	**67**
	%	**100,0**	**100,0**	**100,0**
Ki-kare=17,238			p=0,002	

Çizelge 4.17 de Hoshido krallığının karakterlerinin kostüm tasarımında açık ton kullanılma oranı %8,6, Nohr krallığın karakterlerinin kostüm tasarımında açık ton kullanılma oranı %0 olarak belirlenmiştir. Hoshido krallığı karakterlerinin kostüm tasarımında ortaya yakın açık ton oranı %22,9, Nohr krallığı karakterlerinin kostüm tasarımında ortaya yakın açık ton kullanım oranının %15,6 olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Hoshido krallığı kostümlerinde orta ton %25,7 iken Nohr krallığı kostümlerinde orta ton %9,4 olarak belirlenmiştir. Ortaya yakın koyu ton Hoshido Krallığı kostüm tasarımında %40, Nohr Krallığı kostümlerinde %34,4 oranında kullanılmaktadır. Koyu ton kullanımının Hoshido Krallığında %2,6, Nohr Krallığında %40,6 olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Karakterlerin kostümlerinde kullanılan açık ton-koyu ton değişkeni krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı olduğu söylenebilir. Krallıkların açık ton-koyu ton değişkeni ile yapılan Ki-kare (χ^2) testi sonuçlarında istatistiksel anlamlı ilişki bulunmuştur ($p<0,002$). Bir başka deyişle Hoshido krallığının karakter kostümlerinde

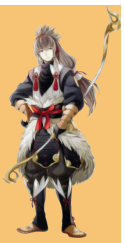
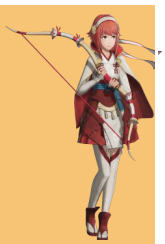
çoğunlukla orta ya da ortaya yakın açık tonlar görülürken Nohr krallığının karakter kostümlerinde koyu ya da ortaya yakın koyu tonlar görülmektedir.

4.2.4. Fire Emblem Fates Oyun Karakterlerinin Kostümlerinin Biçim Analizi

Araştırmanın bu aşamasında çalışma grubunun kostüm tasarımları silüet, çizgi, doluluk-boşluk ve doku parametrelerini kapsayan biçimsel açıdan analiz edilmiştir. Çalışma grubunun örnek olay incelemesinin biçimsel açıdan değerlendirmesinin yapılabilmesi için görsel incelemelerin yer aldığı alan yazını taraması gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen inceleme sonucunda görsel incelemelerde kullanılan parametreler belirlenmiştir. Bu parametrelerin değerlendirilebilmesi amacı ile grafik tasarımcısı, moda resmi eğitimi veren alan uzmanı, moda tasarımı öğretim üyesi ve çizgi film/ animasyon tasarımcısından oluşan kişilerle ile meet üzerinden görüşmeler yapılmıştır. Gerçekleştirilen ilk görüşmede görseller belirlenen inceleme parametreleri ile birlikte bu kişilere sunulmuş, kostümler bu parametreler üzerinden değerlendirilmiştir. Oluşturulan biçimsel analiz formu silüet, denge, ritim, ölçü dikey hatlarda uzunluk, ölçü yatay hatlarda geniş-normal-bol kavramları ile FEF kostümlerinin biçimsel çözümlemede nasıl şekillendiği belirlenmiştir. Bu kısımda savaşma ve savunma amacı taşıyan silahlar, metal aksusarlar ve kostüm tamamlayıcıları olan, ayakkabılar, baş aksuarları değerlendirme dışında bırakılmış, sadece giysiler baz alınmıştır. İki farklı krallığın bulunduğu çalışma grubunda, ilk olarak Hoshiodo Krallığı incelenmiştir. Daha sonrasında ise Nohr krallığı belirlenen parametreler açısından değerlendirilmiştir. Şekillerde dikey hatlarda uzunluk için DHGU, yatay hatlarda Geniş-normal-bol için YTH/GNB kısaltması kullanılmıştır

4.2.4.1. Hoshido Krallığının karakter kostümlerinin biçimsel analiz

Araştırmanın bu bölümünde hoshido Kraliyet karakterlerinin giydiği kostümler oluşturulan biçimsel analiz formu ile değerlendirilmiştir. Karakterler kraliyet ailesi, yardımcıları ve hizmetkârları olmak üzere üç grupta değerlendirilmiştir.

			Hoshido Kraliyet Ailesi				
			 Mikoto	 Ryoma	 Takumi	 Hinoka	 Sakura
Siluet	I silüet						
	X siluet					X	X
	A siluet						
	Y siluet						
	Ok						
	Kum S.						
	Lale						
	Tunik						
	Balon			X	X		
	Koza						
	Prenses		X				
	Ampir						
	Deniz Kızı						
Çizgi	Düz					X	
	Dairesel		X	X	X		X
	Sivri						
Doluluk-Boşluk	Dolu		X	X	X	X	X
	Boş						
Doku	Doğal G.		X	X	X	X	X
	Suni G.						
Denge	Simetrik		X	X	X	X	X
	Asimetrik						
Ritim	Düzenli		X	X	X	X	X
	Düzensiz						
DHGU	Göğüs Altı						
	Bel						
	Basen						
	Ön Ağ						
	Diz Üstü			X	X	X	X
	Diz Altı						
	Bilek		X				
YTH/GNB	Omuz	Geniş		X	X		
		Normal	X			X	X
	Beden	Bol					
		Normal	X	X	X	X	X
	Bel	Bol					
		Normal	X	X	X	X	X
	Basen	Bol	X	X	X	X	X
		Normal					

Şekil 4.25. Hoshido Kraliyet Ailesi Kostümleri Biçimsel Analizi

Şekil 4.25 de Hoshido Kraliyet ailesinin kostümleri silüet açısından değerlendirilmiştir. Tasarım ögeleri arasında yer alan siluet kavramı, giysinin dış biçimidir ve tüm giysinin zaman içerisinde belirlenmiş ortak bir unsurudur. Vücudun şeklini genellikle silüetin formu tamamlamaktadır (Hazır, 2006: 30).

Yapılan değerlendirme sonunda 4.25 de Kraliçe Mikatonun prenses siluetine sahip bir kostüm ile tanımlandığı görülmektedir. Seçilen prenses silüeti, karakterin oyunda üstlendiği rol ile paralellik gösterdiği söylenebilir.

Prenslerin kostüm siluetlerinin balon ve prenseslerin kostüm siluetlerinin X olduğu görülmektedir. Silüetler eşit dağılım göstermektedir. Erkek karakterlerde balon silüet tercihinin karakterlerin güç ve statü özelliklerine vurgu yaptığı; X silüetin kadın karakterlerde kullanılmasının ise dişiliği ön plana çıkartan bir unsur olarak tercih edildiği söylenilebilir.

Karakter kostümlerinin çizgi incelenmesinde dairesel hatların ön plana çıktığı görülmektedir. Sadece Hinoka karakterinde düz çizginin kullanıldığı belirlenmiştir.

Çocuk kitapları yazarı Kandıra "Animasyon Filmlerinin Konu ve Karakter Bakımından Çocuklar Üzerindeki Etkileri" başlıklı yazısında bazı animasyon filmlerinin karakterlerini incelemiştir. Kandıra çalışmasında Aslan Kral Simba'nın çizimlerinde yumuşak dokunuşlar ve yuvarlak hatların bulunduğunu, bu durumun karaktere sevimlilik kattığını ve iyi bir kralı temsil ettiğini ifade etmiştir (Kandıra, 2021) İstila edilen Hoshido Kraliyet mensuplarının dairesel hatlara sahip kostümler ile tanımlanması Kandıra'nın çalışmasında dairesel hatların yarattığı etkiye vurgu yapmasıyla benzerlik göstermektedir.

Ekström (2013:6) çalışmasında "karakterlerin net silüetinin yüz ifadesine gerek kalmadan karakterin duygularını ve kişiliğini yansıtabileceğini, görsel dil ya da algının kültürler arasında farklı anlamlar gösterebileceğini ama şekillerin evrensel bir iletişim yolu bulunduğunu ifade etmiştir. Aynı zamanda yuvarlak şekillerin güvende olmayı, köşeli şekillerin ise temkinli olma hissini verdiğini belirtmiştir. Kandıra ve Ekström'ün iki çalışması sonuçları doğrultusunda istila edilen Hoshido Kraliyet ailesinin kostüm tasarımlarında kullanılan çizgi ögelerinin bilinçli ve ailenin karakteristik özelliklerini yansıtacak şekilde seçildiği söylenebilir.

Hoshido Kraliyet ailesinin karakter kostümleri doluluk-boşluk ögesi kapsamında incelenmiştir. Araştırma da doluluk boşluk açıklığı temsil etmektedir. Bu bakımdan yapılan incelemede açıklık oluşturabilecek boşlukların var olmadığı dolayısı ile dolu parametresi ile değerlendirildiği görülmektedir.

Policy and Procedure Manual, University Hospital'ın yayınladığı kıyafet kuralları broşüründe mini etek, aşırı yırtmaç, aşırı sıkı, şeffaf ya da açık (dekolte) giyim, askılı kıyafetler, düşük kesim ya da transparan bluz/gömlek, kas gösteren, göbeği açığa çıkaran gömlek, iç çamaşırlarını ortaya çıkaran ya da cinsel olarak tahrik edici olarak algılanabilecek giyimler uygunsuz görünüm olarak ifade edilmektedir (Çakın, Koç, 2016: 166). Açık (dekolte) kıyafetlere yönelik bu algı toplumsal bakış açısı ile de örtüşmektedir. Dolayısı ile Hoshido Kraliyet ailesinde toplumsal bakış açısına uymayan bir açıklığın kullanılmadığı söylenilebilir.

Şekil 4.25 de Hoshido Kraliyet ailesinin kostümleri doku açısından incelendiğinde doğallık etkisi yaratan kumaşların kullanıldığı belirlenmiştir. 2003 yılında Heidi Yellen tarafından gerçekleştirilen çalışma kumaşların doğallığı ile hisler arasında yakın bir ilişki olduğunu ortaya çıkarmıştır. Pamuk, keten, yün gibi doğal kumaşların insanları iyileştirici ve sakinleştirici bir etkiye sahip olduğu ve hayatlarını daha iyi ve daha dengeli sürdürmelerine imkan sağladığını göstermiştir (Conrad, 2019: 1) Bu bilgiler bağlamında ulaşılan bulgular değerlendirildiğinde iyi, sakin ve dengeli karakter özellikleri taşıyan Hoshido kraliyet ailesi mensuplarının doğal elyaf görünümlü giysiler içerisinde tasvir edilmiş olmaları Yeller'in araştırma bulguları ile örtüşmektedir.

Hoshido Kraliyet ailesi kostümleri biçimsel analizleri denge parametresi özelinde incelendiğinde tüm karakterlerin kostümlerinde simetrik denge unsurunun kullanıldığı görülmektedir. Simetri tasarımda dengeyi sağlar ve bu nedenle çok istikrarlı ve düzenli görünür. Simetrik dengenin oluşturduğu bu algı Hoshido Krallığının ve onun mensuplarının genel özellikleri ile bağdaşmaktadır. Aynı durum ritim açısından yapılan incelemede de görülmektedir. Hoshido Kraliyet ailesinin kostümlerinin hepsi ritimsel açıdan düzenlidir ve bu durumda simetrik dengenin yarattığı etkileri yansıtmaktadır.

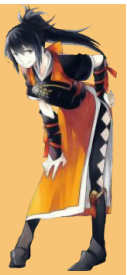
Hoshido Kraliyet ailesinin kostümleri dikey hat uzunluğu (DHGU) açısından incelendiğinde Mikoto hariç diğer karakterlerin diz üstünde biten giysi uzunlukları

ile tasarlandıkları görülmektedir. Mikato ise konumuna uygun olacak şekilde bilekte biten bir kostüm ile tasvir edilmiştir. Mikato dışında kalan karakterlerin savaşçı özelliklerde olması ve savaş esnasında rahat hareket edebilmeleri için diz üstünde biten kostümler kullanılmasının uygun görüldüğü düşünülmektedir. Hoshido Kraliyet ailesi üyelerinin giysilerinin erojen bölgeyi örten ek bir parçaya sahip olduğu görülmektedir. Bu parçaların uzunlukları dizin üstünde bitecek şekilde tasarlanmıştır.

Bu durum krallık içerisinde yansıltmak istenilen ahlaki değerler ile ilgili olduğu düşünülebilir. Çünkü Japonya'nın milli kimliğini oluşturan temel birkaç etmenden biri de olan Şintoizm de toplumsal kurallara, ritüellere ve geleneğe gösterdiği özen ve imparatora saygısı nedeniyle muhafazakâr Japon toplumu temeli oluşmuştur (Gül, 202015-16). Bu sebeple Japon bir tasarımcının hazırladığı oyunda Japon ahlak kavramı ile ilgili bir krallık kurgusu olabileceği düşünülmektedir.

Hoshido Kraliyet ailesi üyelerinin kostümlerinin yatay hatlarda değerlendirmesinde (YTH) görseller omuz, beden, bel, basen parametreleri açısından incelenmiştir. Omuz dışındaki tüm parametrelerde karakter kostümleri aynı özellikleri taşımaktadır. Sadece yatay hatlarda omuz genişliği değerlendirmesinde iki erkek karakter farklılık göstermektedir. Kadın karakterlerin omuzları normal, erkek karakterlerin omuzları geniş tasvir edilmiştir.

Şekil 4.25 de Karakter kostümlerinin beden ve belleri bedeni saran normal formda tasarlanmıştır. Savaşma ve savunma ağırlıklı bir oyun olan FEF'de tüm karakterlerin fit ve atletik görünmesi için bu yaklaşımın özellikle tercih edildiği düşünülmektedir. Buna karşılık basendeki bol-normal kavramları kraliyet mensuplarının kişisel özelliklerine göre değişiklik göstermektedir. Hoshido kraliyet ailesi üyelerinin kostümlerinde basenin bol tasvir edilmiş olması yine erojen bölgelerin saklanması amacını güttüğü söylenebilir. Bu durum özellikle kadın karakterlerin cinsiyet temsili ve müstehcenlik vurgusunun azalttığı düşünülebilir. Japon toplumunun asıl ahlaki değerlerinin bu karakterler ile yansıtılmak istendiği söylenebilir.

Tasarım İlkeleri			Prens Ryoma ve Takumi'nin Yardımcıları			
			 Saizo	 Kagero	 Hinata	 Oboro
Siluet	I silüet					
	X siluet					
	A siluet					
	Y siluet					
	Ok					
	Kum Saati					
	Lale			X		
	Tunik					
	Balon		X		X	
	Koza					
	Prenses					
	Ampir					X
	Deniz Kızı					
Çizgi	Düz					X
	Dairesel		X	X	X	
	Sivri					
Doluluk-Boşluk	Dolu				X	X
	Boş		X	X		
Doku	Doğal görünüm		X	X	X	X
	Suni Görünüm					
Denge	Simetrik		X	X	X	X
	Asimetrik					
Ritim	Düzenli		X	X	X	X
	Düzensiz					
DHGU	Göğüs Altı					
	Bel					
	Basen					
	Ön Ağ					
	Diz Üstü		X	X	X	
	Diz Altı					
	Bilek					X
YTH/GNB	Omuz	Geniş	X			
		Normal		X	X	X
	Beden	Bol				X
		Normal	X	X	X	
	Bel	Bol				
		Normal	X	X	X	X
	Basen	Bol	X		X	X
		Normal		X		

Şekil 4.26. Hoshido Prensleri Yardımcıları Kostümleri Biçimsel Analizi

Şekil 4.26 da Hoshido Kraliyet ailesi fertleri olan Prens Ryoma ve Takumi'nin yardımcılarının kostümleri biçimsel açıdan değerlendirilmiştir. Prens Ryomanın yardımcıları olan Saizo karakterinde balon, Kagero karakterinde ise lale formu silüet prens Takumi'nin yardımcıları olan Hinata da balon, Oboro'da ise ampir silüet formu kullanıldığı görülmektedir.

Bununla birlikte erkek karakterler olan Saizo ve Takumi'de balon silüet tercihi dikkat çekmektedir. Balon silüetin hacimli ve dolgun görünmesinin karakterlerin güç özelliklerine vurgu yaptığı söylenebilir. Şekil 4.26 da Kagero lale silüet ile tanımlanmıştır. Kagero'nun kostümünde lale silüetin basene doğru oturması ve daralarak aşağı inmesi sebebi ile dişiliği ön plana çıkartan bir unsur olarak tercih edildiği düşünülebilir.

Şekil 4.26 da Oboro karakterinde ampir silüetin kullanıldığı görülmektedir. Ampir silüet bazı kaynaklarda Yunan heykellerindeki gibi bel çizgisi göğüs altına kadar çıkan, korsesiz ve kabarık olmayan uzun etek formuyla kadın modasının karakteristik özelliği olarak yorumlanmıştır (Koca, Emiroğlu, 2019: 241). 1800'lü yılların sade kadın modasına vurgu yapan bu form ile savaşçı bir karakter olan Oboro'nun hareketlerinde kolaylık sağlayabilmesi için kabarıklıktan uzak yalın ve ergonomik bir silüet içerisinde tasarlandığı söylenebilir.

Şekil 4.26 da Saizo, Kagero ve Hinata karakterlerinde dairesel çizgilerin kullanıldığı, Oboro karakterinde ise düz çizgilerin kullanıldığı görülmektedir. Çizgi biçimleri iyi karakter ve kötü karakter açısından da değerlendirme süreçlerinde incelenebilir. Çünkü kavisli ve dairesel şekiller samimi, masum dost canlısı olarak kabul edilir.
Karakterleri oluşturan çizgilerin biçimi ve gerçekçilik algısı, karakter tasarlanmasında ve ona kişilik kazandırılmasında etkilidir. Kalın, yumuşak ve yuvarlak hatlı çizgiler iyi sıcak ve şirin bir karakteri; keskin, düzensiz, sert çizgiler ise daha tedirgin, gergin, agresif değişken bir kişilik yapısını ifade edebilir. Bunun yanında sert bir çizgi, gücü; yumuşak ve ince hatlı bir çizgi ise zarafeti temsil edebilmektedir (Şimşek,2007: 57; Topbasan, 2013: 82).

İnceleme sonucunda karakterlerin kostümlerinde sivri hatların görülmemesi dikkat çekmektedir. Bu noktadan hareket ile istila edilen Hoshido Kraliyet mensuplarına iyi karakter özelliklerinin atfedildiği çıkarımı yapılabilir. Çünkü Şimşek (2007) ve Topbasan (2013)'ınün çıkarımları ile iyiyi temsil eden Hoshido mensuplarının kostüm tasarımlarında

kullanılan çizgi ögeleri birlikte düşünüldüğünde, kraliyet mensuplarının karakteristik özelliklerini yansıtacak bir biçimde çizgi stilinin tercih edildiği görülmektedir.

Yardımcıların kostümleri doluluk-boşluk ögesi kapsamında değerlendirildiğinde; Prens Ryoma'nın yardımcıları olan Saizo ve Kagero karakterlerinde dolu boşu temsil eden açıklıkların var olduğu yani boş, Prens Takumi'nin yardımcıları Hinata ve Oboro'da açıklıkların olmadığı yani dolu Şekil 4.26 görülmektedir. Ayrıca Saizo ve Kagero karakterlerinde boş olarak tanımlanan yaka açıklıklarının aynı formda ve yaklaşık aynı açıklıkta olması aynı prense hizmet ettikleri ile ilişkili olabileceğini düşündürmektedir.

Hinata ve Oboru'nun kostümlerin de boşluk (açıklık) olmadığı Şekil 4.26 bulgularında görülmektedir. Şekil 4.25 de Hoshido Kraliyet Ailesi'nin kostümleri biçimsel analizinde açıklık (Dekolte) algısına yönelik olarak Policy and Procedure Manual, University Hospital'ın yayınladığı kıyafet kurallarında belirtilen ve yukarıda yer alan ifade edilen açıklıklar baz alınmıştır. Cinsel olarak tahrik edici olarak algılanabilecek giyim, uygunsuz ve dekolte form olarak belirtilmiştir (Çakın, Koç, 2016: 166). Bu sebeple Hinata'nın kollarında var olan boşluk dekolte algısı oluşturmaması sebebi ile dolu olarak belirtilmiş ve dekolte olarak değerlendirilmemiştir.
Şekil 4.26 da prenslerin yardımcıları Saizo, Kagero, Hinata ve Oboro karakterleri incelendiğinde kostümleri için doğallık etkisi yaratan kumaşların tasarım sürecinde kullanıldığı dikkati çekmektedir.

Şekil 4.26 da yer alan karakterlerin kostümleri biçimsel olarak denge parametresi ile incelendiğinde tüm karakterlerin kostümlerinde simetrik denge unsurunun belirgin bir şekilde kullanıldığı görülmektedir.

Denge olmadan, bir tasarım kilitli, tutarsız ve rahatsız edici olarak hissedilebilir. (https://emreander.wordpress.com/2017/01/24/sanat-ve-tasarimda-denge-cesitleri-ve-neden-bunlari-istiyorsunuz/) Simetrik denge ise bir eksene göre ögelerin aynı durumda tekrar etmesiyle oluşur. İnsan vücudunun yaratılışı gereği simetrik dengeye sahip olması sanat gücünü -bilinç altında- o yönde etkilemiştir. Kesin kararlı oturmuş bir kompozisyonu oluşturur. Simetrik denge, resmiyetin ve otoritenin vurgulanacağı tasarımlarda tercih edilir. Diğer yandan simetri dürüstlüğün psikolojik simgesi olarak değerlendirilebilir.(https://www.ebilge.com/397262/Simetrik_asimetrik_ve_merkezi_denge_nedir.html. Hoshido yardımcılarının resmi bir görevde olmaları ve otoriter pozisyonlarda bulunmalarının simetrik denge kavramı ile vurgulanabileceği düşünülebilir.

Bu durumda yardımcıların kostümlerinde dikkat edilen simetrik dengenin yukarıda verilen açıklamalar ile paralellik gösterdiği söylenilebilir.

Aynı durum ritim açısından yapılan incelemede de görülmektedir. Prenslerin yardımcılarının kostümlerinin hepsi ritimsel açıdan düzenlidir. Ritim elemanların-renklerin, şekillerin, formların, mekânların-boşlukların ve dokuların görsel hareketlerinin tekrarıdır (Yaşar, 2015) ve bu durum ise simetrik dengenin yarattığı etkileri pekiştirmektedir.

Yardımcıların kostümleri giysi uzunlukları açısından incelendiğinde Oboro hariç Saizo, Kagero, Hinata'nın diz üstünde biten giysi uzunlukları ile tasarlandıkları dikkat çekmektedir. Oboro ise bilekte biten bir kostüm ile tasarlanmıştır. Hoshido yardımcılarının Kraliyet üyelerinin kostüm formlarına benzer özellikteki kostümler ile tasarlanmasının sebebinin ortak amaçlar doğrultusunda gerçekleştirildiği, karakterlerin savaşçı ve savaş sırasında hareket kolaylığı sağlayabilmesi için diz üstünde biten kostümler kullanıldığı söylenebilir. Aynı zamanda Hoshido Kraliyet ailesi üyelerinin giysilerinin erojen bölgeyi örten ek bir parçaya sahip olduğu, bu parçaların uzunluklarının diz üstünde bitecek şekilde tasarlandığı şekil 4.25 de yer almaktadır. japon ahlaki ölçütleri müstehcenlik kavramı ile değerlendirildiğinde bu rumun yine benzer özelliklerinin Saizo, Kagero, Hinata ve Oboro kostümlerinde de var olduğu görüldüğü Şekil 4.26 bulgularında yer almaktadır.

Şekil 4.26 Saizo, Kagero, Hinata ve Oboro'nun yatay hatlarda değerlendirmesi omuz, beden, bel, basen parametreleri açısından gerçekleştirilmiştir. Bulgulara göre Saizo dışındaki tüm karakterlerin kostümlerinin omuzlarının normal formlarda tasarlandığı görülmektedir. Saizo karakterinin ise geniş ve hacimli omuzlu, baskın güç göstergesine sahip bir biçimde tasarlandığı görülmektedir.

Şekil 4.26 da Saizo, Kagero, Hinata'nın kostümleri beden formunda normal olarak tasarlanırken; Oboro'nun kostümü beden formunda bol olarak tasarlanmıştır. Diğerlerinden farklı olan bu durumun kişilik tanımlamalarında yer alan farklı görünmeyi seven ve moda ile ilgilenen karakter özelliğini yansıtabilmesi amacı ile ilişkili olduğu düşünülebilir. Aynı zamanda tüm karakterlerin bel formlarının normal olduğu bilgisi Şekil 4.26 bulguları arasında yer almaktadır. Şekil 4.26 bulgularındaki basen formundaki bol-normal kavramı yardımcıların kişisel özelliklerine göre değişiklik göstermektedir. Kagero karakterinin kostümünün basen formu bedeni saran normal biçimde tasarlanmıştır. Kagero karakter tanımlamalarında özgüveni yüksek ve seksi bir karakter olarak tanımlanmaktadır.

Bu durum ile Şekil 4.26 bulgularında yer alan kagero'nun basen formunun hatlarını belirginleştirecek şekilde tasarlanmasının bilinçli olduğu söylenilebilir. Şekil 4.26 Saizo, Hinata ve Oboro nun kostümlerinin basen formu bol olarak ifade edilmiştir.

			Prenses Hinoka ve Prenses Sakura'nın Yardımcıları			
			 Azama	 Setsuna	 Subaki	 Hana
Siluet	I silüet					
	X siluet			X	X	
	A siluet					
	Y siluet					
	Ok					
	Kum Saati					X
	Lale					
	Tunik					
	Balon		X			
	Koza					
	Prenses					
	Ampire					
	Deniz Kızı					
Çizgi	Düz				X	X
	Dairesel		X			
	Sivri			X		
Doluluk-Boşluk	Dolu		X	X	X	
	Boş					X
Doku	Doğal görünüm		X	X	X	X
	Suni Görünüm					
Denge	Simetrik		X	X	X	X
	Asimetrik					
Ritim	Düzenli		X	X	X	X
	Düzensiz					
DHGU	Göğüs Altı					
	Bel					
	Basen					
	Ön Ağ					
	Diz Üstü		X	X		X
	Diz Altı				X	
	Bilek					
YTH/GNB	Omuz	Geniş	X		X	
		Normal		X		X
	Beden	Bol	X			
		Normal		X	X	X
	Bel	Bol	X			
		Normal		X	X	X
	Basen	Bol	X	X	X	
		Normal				X

Şekil 4.27. Hoshido Prensesleri Yardımcıları Kostümleri Biçimsel Analizi

Şekil 4.27 de Prenses Hinoka ve Sakura'nın yardımcılarının kostümleri biçimsel açıdan değerlendirilmiştir. Azama karakterinde balon, Setsuna karakterinde ise X formda kullanılırken; Subaki karakterinde X, Hana karakterinde ise kumsaati formunda kullanılmıştır. Chipper (2015: 96), giysilerin bedeni daha fazla şekillendirmeye başlamasının Ortaçağa kadar uzandığını, kadın bedeninin biçimlendirilmesine yönelik giyim kuşam yaklaşımlarının etkin olduğunu ifade etmektedir. Korseler ve kuşaklar kadınların üst bedenini biçimlendirmek, beli inceltmek, göğüslerde vurguyu artırmak ve boyun çizgisini aşağıya doğru çekmek amacıyla kullanılmıştır (Fogg, 2014: 45). Bu durumda ortaya çıkan formun X silüeti andırdığı karakter kostüm özellikleri bağdaştığı söylenebilir.

Toplumdaki sınıf/statü farklılıkların simgesel temsili olan giyim kuşam pratikleri, kadına yönelik idealleri ve dişil kodları vurgulamıştır. Moda tarihinde genel olarak kadın giysileri, bir "kum saati" silüeti yaratmak amacıyla tasarlanmış; bedenin belli bölgelerini abartarak ya da sıkıştırarak uygulamaları yapılmıştır (Sorger, ve Udale, 2013: 40; Demir Parlak, 2022: 883-884). Hana karakterinin kostümünde göğüs ve kalça vurgusunu ortaya çıkarmaya çalışan sıkı bir korse ve jüpon algısı oluşturabilecek kostüm parçalarının kullanıldığı görülmektedir. Hana karakteri için yapılan yazılı doküman incelemesinde sevimli ve kadınsal şeyleri sevdiği ifadelerine ulaşılmıştır. Bu durumda Hana karakterinin kişisel özellikleri ile kumsaati silüet formunun bağdaştığı söylenilebilir.

Şekil 4.27 de yer alan Hoshido Kraliyet ailesinde prenseslerin yardımcıları olarak tanımlanan karakterlerin kostümleri çizgi ögesi bağlamında incelendiğinde dairesel, sivri hatların kullanıldığı düz çizgi hatlarının ise ön plana çıktığı görülmektedir. Azama karakterinde dairesel, Setsuna karakterinde sivri, Subaki ve Hana karakterlerinde ise düz çizgilerin kullanıldığı Şekil 4.27 bulgularında yer almaktadır. Setsuna ile ilgili olarak yapılan taramalarda "Setsuna'nın bütün dikkatini düşmanlara öldürücü darbeyi indirmeye yoğunlaştırır" ifadesine yazılı doküman incelemelerinde rastlanılmıştır. Karakter kostümü çizgi biçimi açısından değerlendirildiğinde; meyilli olarak birbirini kesen çizgiler; çatışma, şiddet duygusu ifade eder (Özkartal, 2009: 62) açıklamalarına ulaşılmıştır. Sivri çizgi hatlarının

tercih edildiği Setsuna karakterinin kişilik özelliklerine çizgi biçimi ile vurgu yapıldığı düşünülebilir.

Şekil 4.27 de karakterlerin kostümleri doluluk-boşluk ögesi kapsamında değerlendirilmiştir. Azama, Setsuna, Subaki karakterlerinin dolu yani açıklığın kullanılmadığı; Hana karakterinde ise boş, yani açıklığın kullanıldığı görülmektedir. Hana karakterinde dekolte vurgusunun bacaklarında boşluk bırakılarak yapıldığı kadınsılık simgesi olan jartiyer görüntüsü ile desteklendiği düşünülenbilir.

Şekil 4.27 'de prenseslerin yardımcıları tasarım ögeleri arasında yer alan doku kavramı açısından incelendiğinde Azama, Setsuna, Subaki ve Hana karakterlerinin kostümlerinde doğallık etkisi yaratan kumaşların tasarım sürecinde kullanıldığı görülmektedir.

Şekil 4.27 'de yer alan karakterlerin kostümleri biçimsel olarak tasarım ögelerinden denge unsuru açısından incelendiğinde tüm karakterlerin kostümlerinde simetrik denge unsurunun kullanıldığı belirlenmiştir. Şekil 4.27 bulgularına göre prenseslerin yardımcılarının kostümlerinin hepsi ritimsel açıdan benzer nitelikler taşıması sebebi ritimsel açıdan düzenli olduğu düşünülebilir.

Yardımcıların kostümleri giysi uzunlukları açısından incelendiğinde Subaki hariç Azama, Setsuna, Hana'nın diz üstünde biten giysi uzunlukları ile tasarlandıkları görülmektedir. Subaki ise dizaltında biten bir kostüm ile tasarlanmıştır. Hoshido yardımcılarının ve Kraliyet üyelerinin kostüm formları benzer özellikteki kostümler ile tasarlanmıştır. Sebepleri arasında aynı hanedana ait olduklarının vurgulanmak istenmesi düşünülebilir. Hoshido Kraliyet ailesi üyelerinin giysilerinin erojen bölgeyi örten ek bir parçaya sahip olduğu Şekil 4.25 de görülmektedir. Bu parçaların uzunluklarının diz üstünde bitecek şekilde tasarlandığı ve durum ile erojen bölge açıklık ve seksilikten uzak masum, sevimli, ahlaklı profil çizilmek istendiği düşünülebilir. Karakter kostümlerinde ortak kavramların olması sebebi ile ritimsel açıdan düzenli olduğu söylenebilir.

Şekil 4.27 da Azama ve Subaki'nin yatay hatlarda değerlendirmesinde omuz hattının geniş formda; Setsuna ve Hana'nın omuz formlarının normal biçimde tasarlandığı dikkat çekmektedir. Bu ayrımın ise cinsiyet farkından kaynaklandığı erkek karakterlerin daha iri gösterilmek, kadınların savaşçı olsa bile daha narin bir forma sahip olduğunu vurgulamak amacı taşıdığı düşünülebilir. Bu durum ise genişlik

ölçülerinin cinsiyetler arasındaki farkı uzunluk ölçülerine göre daha iyi yansıttığı, omuz genişliğinin erkekler, kalça genişliğinin ise kızlar için cinsiyete özgü özellikler (Bektaş, Akın, 2007:128) olarak daha ön plana çıktığı ifadeleri ile paralellik göstermektedir.

Şekil 4.27 de Azama'nın kostümleri beden formunda bol olarak tasarlanırken Setsuna, Subaki ve Hana'nın kostümü beden formunda normal olarak tasarlanmıştır. Şekil 4.27 de yer alan bel formu parametresinde ise Azama karakterinin bel formu bol, Setsuna, Subaki ve Hana'nın kostümü bel formunda bol olarak belirlenmiştir. Azama'nın diğerlerinden farklı olan bol beden ve bel formunun kişilik tanımlamalarında yer alan rahip statüsü ile ilgili olabileceği ve din görevlisi misyonunu yansıtabilmesi amacı ile ilişkili olduğu düşünülebilir. Şekil 4.27 de Azama, Setsuna ve Subaki'nin basen formunun bol, Hana karakterinin basen formunun normal olduğu görülmektedir.

			Hizmetkarlar		
			 Hayato	 Rinkah	 Orochi
Siluet	I silüet		X		
	X siluet				
	A siluet				
	Y siluet				
	Ok				
	Kum Saati				X
	Lale				
	Tunik				
	Balon			X	
	Koza				
	Prenses				
	Empire				
	Deniz Kızı				
Çizgi	Düz		X		
	Dairesel			X	X
	Sivri				
Doluluk-Boşluk	Dolu				
	Boş		X	X	X
Doku	Doğal görünüm		X	X	X
	Suni Görünüm				
Denge	Simetrik		X	X	X
	Asimetrik				
Ritim	Düzenli		X	X	X
	Düzensiz				
DHGU	Göğüs Altı			X	X
	Bel		X		
	Basen				
	Ön Ağ				
	Diz Üstü				
	Diz Altı				
	Bilek				
YTH/GNB	Omuz	Geniş			
		Normal	X	X	X
	Beden	Bol			
		Normal	X	X	X
	Bel	Bol			
		Normal	X		
	Basen	Bol	X	X	X
		Normal			

Şekil 4.28. Hoshido Hizmetkarları Biçimsel Analizi

Şekil 4.28 de Hoshido Kraliyet ailesinin hizmetkarlarına ait kostümlerinin biçimsel analizi gerçekleştirilmiştir. Hizmetkar statüsünde yer alan her üç karakterinde bir birinden farklı silüet özellikleri taşıdığı görülmektedir. Silüet bakımından Hayato karakterinin I silüete, Rinkah'ın balon, Orochi'nin kumsaati silüete sahip olduğu görülmektedir.

Şekil 4.28 de yer alan hizmetkarlar çizgi bağlamında değerlendirildiğinde ise düz ve dairesel hatların kullanıldığı görülmektedir. Hayato karakterinde düz, Rinkah ve Orochi karakterinde dairesel çizgilerin kullanıldığı Şekil 4.28 de bulgularında yer almaktadır.

Hizmetkar kostümleri doluluk-boşluk ögesi kapsamında değerlendirildiğinde; Hayato, Rinkah ve Orochi karakterlerinde boşluk yani dekoltenin kullanıldığı Şekil 4.28 bulgularında görülmektedir. Bu grubun tamamının kostümlerinde yer alan boşluk kavramının hiyerarşik sıralama ile ilişkili olabileceği söylenebilir. Hiyerarşik düzen alta doğru indikçe resmiyetten daha uzak bir form oluşturulduğu görülmektedir. Mertebe kavramının hâkim olduğu geleneksel toplumlarda giyim-kuşam, kişinin içinde bulunduğu sosyal sınıfın özelliklerini yansıtır (Barbarosoğlu,2004: 9) ifadeleri ile desteklenebilir. Kraliyet, kraliyet yardımcıları ve hizmetkarları sıralamasında en altta alan hizmetkarların resmiyetden uzak bir konumda olduğu söylenebilir. Bu sebeple ile resmi ortamlarda yer alan açıklık kurallarına uyum göstermedikleri düşünülebilir.

Şekil 4. 28 de hizmetkarların kostümleri tasarım ögeleri arasında yer alan doku kavramı açısından incelenmiştir. Hayato ,Rinkah ve Orochi karakterlerinin kostümlerinde doğallık etkisi yaratan kumaşların tasarım sürecinde kullanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte karakterlerde doğallık algısı oluşturulmak istendiği düşünülebilir.

Şekil 4.28 de yer alan karakterlerin kostümleri biçimsel olarak tasarım ögelerinden denge açısından incelenmiştir. Tüm karakterlerin kostümlerinde simetrik denge unsurunun kullanıldığı görülmektedir. Şekil 4.28 bulgularına göre hizmetkar kostümlerinin hepsi ritimsel açıdan düzenlidir.

Şekil 4.28 de hizmetkarların kostümleri giysi uzunlukları açısından incelenmiştir. Rikah ve Orochi'nin kostümleri göğüs altında biterken, Hayato'nun kostümünün bel hattında bittiği görülmektedir. Her üç karaktede yatay hatlarda değerlendirilmiştir.

Tüm karakterlerin omuz hattının normal formda tasarlandığı görülmüştür. Hayato erkektir. Tasarımcının hizmetkarlar üzerindeki cinsiyet ayrımını omuz formu üzerinden gerçekleştirmediği söylenebilir. Yatay hat beden parametresi değerlendirildiğine, tüm karakterlerin beden formunun normal tasarlandığı cinsiyet ayrımında kadınlarda var olan göğüsün beden darlığı ile vurgulanmak istediği görülmektedir. Rinkah ve Orochi karakterinde belirgin bir şekilde gösterilen göğüs formu, Hayato karakterininde görülmemektedir. Bu durum ise cinsiyet farklılığı ile açıklanabilir. Yatay hatlarda bel formu değerlendirmesinde, Rinkah ve Orochi karakterlerinin bellerinin açık olması sebebi bir değerlendirme gerçekleştirilememiştir. Hayato karakterinde ise bel formunun normal olduğu görülmektedir. Şekil 4.28 de yatay hatlarda basen formu değerlendirmesinde tüm karakterlerin basen formlarının bol olarak tasarlandığı görülmektedir.

4.2.4.2. Nohr Krallığının karakter kostümlerinin biçimsel analizi

Araştırmanın bu bölümünde Nohr Kraliyet karakterlerinin giydiği kostümler oluşturulan biçimsel analiz formu ile değerlendirilmiştir. Karakterler kraliyet ailesi, yardımcıları ve hizmetkarları olmak üzere üç grupta incelenmiştir.

			Nohr Kraliyet Ailesi				
			 Garon	 Xander	 Leo	 Camilla	 Elise
Siluet	I silüet			X			
	X siluet				X		
	A siluet	X					
	Y siluet						
	Ok						
	KumS.					X	
	Lale						
	Tunik						
	Balon						
	Koza						
	Prenses						X
	Ampir						
	Deniz K.						
Çizgi	Düz			X			
	Dairesel						X
	Sivri	X			X	X	
Doluluk-Boşluk	Dolu	X		X		X	
	Boş					X	X
Doku	Doğal Görünüm						
	Suni Görünüm	X		X		X	X
Denge	Simetrik	X		X		X	X
	Asimetrik						
Ritim	Düzenli	X		X		X	X
	Düzensiz						
DHGU	Göğüs Altı						
	Bel						X
	Basen						
	Ön Ağ	X			X	X	
	Diz Üstü						
	Diz Altı			X			
	Bilek						
YTH/GNB	Omuz	Geniş	X	X			
		Normal			X	X	X
	Beden	Bol		X			
		Normal	X		X	X	X
	Bel	Bol		X			
		Normal	X		X	X	X
	Basen	Bol	X	X	X		X
		Normal				X	

Şekil 4.29. Nohr Kraliyet Ailesi Biçimsel Analizi

Şekil 4.29 da Nohr Kraliyet ailesinin kostümleri biçimsel açıdan değerlendirilmiştir. Kostümde silüet açısından yapılan incelemede Kral Garon'un A silüet, prens Xander'ın I silüet, prens Leo'nun X, prenses Camilla'nın X, prenses Elise'nin ise prenses silüet formu na sahip olduğu görülmektedir. Karakterler arasında yer alan Kral Garon'un A silüet içerisinde tasarlanan tek karakter olduğu belirlenmiştir. A silüet formunun üçgene benzediği düşünülmektedir. Ekström kötüler ve kötü adamlar genellikle üçgen kavramlar ile ifade edildiğini, kötü niyetli, uğursuz görünen en saldırgan tiplerin görüntüsünde üçgen tasarımlarda yer verildiğini belirtmiştir (2016:3). Bu ifadeler ile Garon karakterinin kişisel özellikleri ve görüntüsünün benzeştiği söylenilebilir.

Şekil 4.29 da prens Leo'unun daha naif tasarlandığı, kostüm silüet formunda ise zarif tasarımları anımsatan X silüet formunun kullanıldığı görülmektedir. Yazılı doküman incelemesinde Leo'nun karşılaştığı insanlarla olan ilişkilerinde hep saygılı ve nezaket ile tanındığı ve bu tavrı kolaylıkla sağlam ilişkiler kurup geliştirebilmesinde önemli bir yere sahip olduğu belirtilmiştir (https://fireemblem.fandom.com/wiki/Leo). Aynı zamanda büyücü olan Leo'nun savaş esnasında kaba kuvvete ihtiyacı olmadığı düşünülebilir.

Şekil 4.29 da Camilla karakterinin kostümü için X silüet tercih edildiği görülmektedir. Bel inceliğini vurgulayan, göğüs ve baseni ön plana çıkartan dişiliği ifade eden ve seksi bir görünüme sahip olan X silüetin Camilla karakterinin kişisel özellikleri ile bağdaştığı düşünülebilir. Gerçekleştirilen doküman incelemesinde Camilla'nın seksi bir karakter olduğu, olgunluk ve zerafet abidesi olarak tanımlandığı belirlenmiştir.

Şekil 4.29 Nohr Kraliyet ailesinin karakter kostümlerinin çizgi incelenmesinde Garon, Leo ve Camilla karakterlerinde sivri hatların kullanıldığı görülürken, Xander karakterinde düz, Elise karakterinde ise dairesel hatların ön plana çıktığı görülmektedir. Garon, Leo ve Camilla karakterlerinde kullanılan sivri formlar ile ilgili olarak katılık ve hoşgörüsüzlük ifadelerine ulaşılmıştır (https://serbestiyet.com/yazarlar/cizgi-nedir-dar-ve-genis-cizgiler-neye-yarar-30706/). Sivri görünüme sahip olan zigzag çizgiler, diyagonal çizgilerin kombinasyonları olarak düşünülebilir. Ani değişikliği temsil etmelerine karışıklık, şaşkınlık yaratırlar; sinirlilik ve heyecan anlatırlar. Zigzaglar çizerek giden bir nesne kararsız ve güvenilmezdir. Her an bir soruna yol açacakmış gibi görünürler (Güngör,

2005: 94). İstilacı olarak kurgulanan Nohr Kralliğında kötüye yönelik karakter tanımlamalarına ulaşılmıştır. Nohr Krallığının karakter kostümlerindeki çizgisel yapı dikkate alındığında ise dik, sivri ve zigzag forma yönelik çizgilerin kullanılmasının kötü, sorunlu, karakter göstergesi için bilinçli bir tasarım sürecini oluşturduğu düşünülebilir. Şekil 4.29 da Xander'ın kostüm tasarımında düz çizgi formunun kullanıldığı görülmektedir. Düz çizgiye yönelik tanımlamalarda kararlılık, güvenilirlik, sağlamlık, göstergesi olduğu; sürprizleri ve şaşırtmacasının olmadığı, bu yüzden kesin, açık, net, yalın durumların anlatımında öne çıktığını aynı zamanda direkt, saldırgan, düzenli, güçlü, yetişkin, sert, katı, çekici, dürüst, niteliklerle ilişkilendirildiği belirtilmiştir (Güngör, 2005: 91). Nohr kraliyet ailesinin ölümcül ve acımasız politikalarına rağmen, Xander'ın diğer Nohr üyelerine oranla düzgün, merhametli, güvenilir olduğu yazılı doküman analizinde belirlenmiştir. Şekil 4.29 yer alan bulguya göre karakterin düz çizgi formunda tasarlanmasının tesadüf değil bilinçli bir kurgu olduğu ve Göngör'ün çizgiye yönelik yaptığı açıklamalar ile karakterde yansıtılmak istenilen özelliklerin örtüştüğü söylenilebilir.

Şekil 4.29 da Elise karakter kostümlerinin dairesel çizgi formunda tasarlandığı görülmektedir. Daire çizgi formları çocuksu, romantik, yumuşak, güvenli ve esnek niteliklerle ilişkilendirilmiştir (Güngör 2005: 95). Elise'in karakter özellikleri ile kostümünde kullanılan çizgi formunun bağdaştığı düşünülebilir. Çünkü yazılı doküman incelemesine göre Elise Nohr kardeşlerinin en küçüğüdür. Elise karakteri, tüm çocuklarda olan, toyluk, masumiyet ve saflık gibi duygularla anlatılmaktadır. Bu sebeple Elise karakterinde daire çizgi formunun kullanıldığı düşünülmektedir.

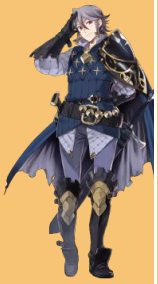
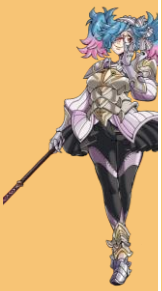
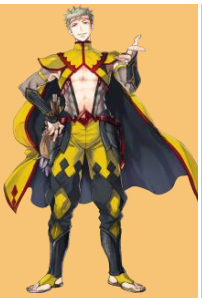
Şekil 4.29 da Nohr Kraliyet ailesinin karakter kostümleri doluluk-boşluk (açıklık) açısından değerlendirilmiştir. İncelemede Kral Garon, Prensler Xander ve Leo'da açıklık oluşturabilecek boşlukların var olmadığı görülmektedir. Prenses Camilla ve Elise'de ise açıklık oluşturabilecek boşlukların var olduğu belirlenmiştir.

Şekil 4.29 da Nohr Kraliyet ailesinin kostümleri doku parametresi açısından incelendiğinde suni görünüme sahip kumaşların kullanıldığı görülmektedir. Nohr Kraliyet ailesi kostümlerinin biçimsel açıdan denge parametresi ile incelendiğinde tüm karakterlerin kostümlerinde simetrik denge unsurunun kullanıldığı hepsinin ritimsel açıdan düzenli olduğu belirlenmiştir.

Nohr Kraliyet ailesinin kostümleri giysi uzunlukları açısından incelendiğinde Garon, Leo, Camilla'nın kostümlerinin ön ağda biten giysi uzunluklarına sahip oldukları görülmektedir. Xander'ın dizaltı, Elise'nin ise bel hattında biten bir kostüm ile tasarlandığı belirlenmiştir. Karakterlerin kostüm uzunlukları ve biten hatlar değerlendirildiğinde erkek karakterler olan Garon ve Leo'da erojen bölge vurgusu olduğu görülmektedir. Cinsiyet farklılığını belirgin bir şekilde ortaya koyan erojen bölge "bireye, üreme işinde ayrı bir rol veren ve erkekle dişiyi ayırt ettiren yaradılış özelliği, eşey, cinslik, seks" olarak tanımlanmaktadır (Onay, Kıylıoğlu: 2021: 958). Seksi görünüm sağlama, sınırları olmayan, ahlaken toplumsal normlara sahip olmama gibi duygu durumlarına vurgu yapabilmek amacıyla, kostümlerin erojen bölge vurgusunun belirginleştirildiği düşünülebilir. Şekil 4.29 da Camilla karakterinin kostümünün ön ağda bittiği görülmektedir. Erojen bölge vurgusunun diğer erkek karakterlerde olduğu gibi kadın karakterlerde de olduğu görülmektedir.

Nohr Kraliyet ailesi üyelerinin kostümlerinin yatay hatlarda değerlendirmesi omuz, beden, bel, basen parametreleri açısından gerçekleştirilmiştir. Şekil 4.29 da Garon ve Xander'ın omuzları geniş olarak tasarlanırken; Leo, Camilla ve Elise'nin omuzlarının normal formlarda tasarlandığı görülmektedir. Garon ve Xander'ın aile büyüğü ve egemenlik kavramlarının vurgulanması amacıyla ile geniş omuz vurgusu yapıldığı düşünülebilir. Xander dışında Garon, Leo, Camilla ve Elise'in kostümleri beden ve bel formunda normal olarak tasarlanmıştır. Xander ise hem bedende hem belde bol kostüm formu ile tasarlanmıştır. Bu durumun Xander'ın ihtişamlı ve gösterişli bir görüntüsünün veliaht prens olması ile ilgili olabileceği düşünülmektedir.

Buna karşılık basendeki bol-normal kavramı kraliyet mensuplarının kişisel özelliklerine göre değişiklik göstermektedir. Nohr kraliyet ailesi üyelerinin kostümlerinde basen formları Garon, Xander, Leo ve Elise'de bol, Camilla'da ise bedeni saracak şekilde normal tasvir edilmiştir.

			Presn Xander'ın Yardımcıları		Prens Leo'nun Yardımcıları	
			 Laslow	 Peri	 Odin	 Niles
Siluet	I silüet		X		X	X
	X siluet			X		
	A siluet					
	Y siluet					
	Ok					
	Kum Saati					
	Lale					
	Tunik					
	Balon					
	Koza					
	Prenses					
	Ampir					
	Deniz Kızı					
Çizgi	Düz				X	X
	Dairesel					
	Sivri		X	X		
Doluluk-Boşluk	Dolu		X	X		X
	Boş				X	
Doku	Doğal örünüm		X		X	X
	Suni Görünüm			X		
Denge	Simetrik			X	X	X
	Asimetrik		X			
Ritim	Düzenli			X	X	X
	Düzensiz		X			
DHGU	Göğüs Altı				X	
	Bel					
	Basen					
	Ön Ağ			X		
	Diz Üstü		X			X
	Diz Altı					
	Bilek					
YTH/GNB	Omuz	Geniş		X	X	
		Normal	X			X
	Beden	Bol	X			X
		Normal		X	X	
	Bel	Bol	X			
		Normal		X	X	X
	Basen	Bol	X	X	X	X
		Normal				

Şekil 4.30. Nohr Kraliyet Ailesi Prens Yardımcıları Biçimsel Analizi

Şekil 4.30'da Preslerin yardımcılarının kostümleri biçimsel açıdan incelenmiştir. Laslow, Odin, Niles'ın kostümleri I silüet, Peri'nin kostümünün ise X silüet biçiminde olduğu görülmektedir. Fire emblem fates oyunu Kraliyet ailesi, yardımcıları ve kraliyet hizmetkârları olmak üzere 3 gruba ayrılmış ve hiyeraşik düzeni olan bir sınıflandırma ya sahip olduğu belirlenmiştir. Nohr kraliyet ailesi özelinde incelendiğinde hiyerarşik düzen içerisinde silüet formlarının sadeleştiği dikkat çekmektedir. Abartıdan uzak I silüet formunun prenslerin yardımcıları olan ve erkek grupta kullanıldığı ve bu sayede sınıf veya kategori ayrımını ortaya koyulduğu söylenebilir. Peri karakterinde ise X silüet kurgusunun kadın olmasından ve dişilik vurgusu sağlayabilmek amacı ile gerçekleştiği söylenebilir.

Şekil 4.30 da Laslow ve Peri'karakter kostümlerinde sivri, Odin ve Niles'ın kostümlerinde düz çizgi biçimlerinin kullanılduğu görülmektedir. Güngör (2005) Çizgi nesnelerin tanımlanması için algı aracı olduğunu, çizgilerin, nesnel dünyanın simgeleştirilmesinde kullanıldığını, aynı yolu tersten izleyerek, ilişkilendirildikleri nesnelerin etki ve anlamlarını da üstlerinde taşıdıklarını belirtmiştir (Güngör, 2005: 90). Laslow ve Peri Prens Xander'ın yardımcıları, Odin ve Niles ise Prens Leo'nun yardımcılarıdır. Xander'ın yardımcılarının kostümleri sivri Leo'nun yardımcılarının kostümleri düz çizgiler ile tasarlanmıştır. Bu durumda ile her iki prensin yardımcılarının birbirinden çizgisel anlamda ayrıldığı söylenebilir.

Şekil 4.30 prens yardımcılarının kostümleri doluluk-boşluk ögesi kapsamında incelenmiştir. Laslow, Peri ve Niles karakterinin kostümlerinde açıklık oluşturabilecek boşlukların var olmadığı, fakat Odin karakterinin göğüs kısmında açıklık oluşturan bir boşluğun var olduğu görülmektedir. Göğüs kısmında ki açıklığın Odin'in bedensel gücünü göstermek kaslı görüntüsünü yansıtabilmek amacıyla kullanıldığı düşünülebilir. Erkek bedeni üzerinden oluşturulan imgelemeler kodlanan erkekliğin ihtişamı, heybeti, haşmeti, erkeklikle bağdaştırılan güç, cesaret, şiddet, katılık, haşin olma, acımasızlık gibi toplumsal özellikler yeni medyanın en etkili araçlarından olan dijital oyunlar ile yeniden üretilmektedir (Dündar, 2015: 14-15). Dolayısı ile güçlü erkek karakter görüntüsünün beden özelliklerinin doluluk-boşluk kavramı vurgulanmak istediği düşünülebilir.

Şekil 4.30 da yardımcıların kostümleri doku parametresi açısından incelendiğinde Laslow, Odin ve Niles'ın kostümlerinde doğal suni görünüme sahip kumaşların

kullanıldığı, fakat Peri karakterinde suni görünüme sahip kumaşların kullanıldığı görülmektedir. Yardımcıların kostümleri biçimsel açıdan denge parametresi ile incelendiğinde Laslow'un kostümü asimetrik; Peri, Odin ve Niles'ın kostümlerinin ise simetrik olduğu görülmektedir. Yardımcıların kostümleri ritim açısından değerlendirildiğinde Laslow'un düzensiz; Peri, Odin ve Niles'ın kostümlerinin ise düzenli olduğu görülmektedir.

Şekil 4.30 da yardımcıların kostümleri giysi uzunlukları açısından incelenmiştir. Laslow ve Niles'ın kostümlerinin diz üstünde biten giysi uzunlukları ile Peri'nin ise ön ağda biten giysi uzunluğuna sahip olduğu görülmektedir. Odin ile ilgili yapılan incelemede üst bedende aşağı doğru inen bir giysi uzunluğunun bulunmadığı omuz ve ön ağ arasının boş olması sebebi ile görselde her hangi bir değerlendirme yapılmasının mümkün olmadığı görülmektedir. Bununla birlikte Odin karakterinde erojen bölge vurgusunun var olduğu görülmektedir. Peri karakterinin ön ağda biten kostümünün cinsiyet ayrımını belirtmek ve seksi bir görüntü oluşturmak için kullanıldığı düşünülebilir.

Şekil 4.30 da Peri ve Odin' ın omuzlarının geniş olduğu görülürken, Laslow ve Niles'ın omuzlarının normal forma sahip oldukları görülmektedir. Laslow ve Niles'ın kostümlerinin beden değerlendirmesinin bol, Peri ve Odin'in kostümlerinin normal görüntüye sahip olduğu belirlenmiştir. Yatay hatlarda kostümlerin bel formları değerlendirildiğinde Laslow dışındaki tüm karakterlerin bel formlarının normal olduğu Laslow'un ise bel formunun bol olduğu görülmektedir. Basendeki bol-normal kavramına göre prens yardımcılarının kostümlerinin basen formlarının bol olduğu belirlenmiştir.

			Prenses Camilla'nın Yardımcıları		Prensens Sakur'nın Yardımcıları	
			 Selena	 Beruka	 Arthur	 Effie
Siluet	I silüet				X	
	X siluet		X			X
	A siluet					
	Y siluet					
	Ok					
	Kum Saati					
	Lale					
	Tunik					
	Balon			X		
	Koza					
	Prenses					
	Ampir					
	Deniz Kızı					
Çizgi	Düz		X		X	X
	Dairesel					
	Sivri			X		
Doluluk-Boşluk	Dolu		X	X	X	
	Boş					X
Doku	Doğal görünüm		X			
	Suni Görünüm			X	X	X
Denge	Simetrik				X	X
	Asimetrik		X	X		
Ritim	Düzenli				X	X
	Düzensiz		X	X		
DHGU	Göğüs Altı					
	Bel			X		
	Basen					
	Ön Ağ		X		X	X
	Diz Üstü					
	Diz Altı					
	Bilek					
YTH/GNB	Omuz	Geniş			X	X
		Normal	X	X		
	Beden	Bol				
		Normal	X	X	X	X
	Bel	Bol				
		Normal	X	X	X	X
	Basen	Bol	X	X		X
		Normal			X	

Şekil 4.31. Nohr Kraliyet Ailesi Prenses Yardımcıları Biçimsel Analizi

Şekil 4.31 de Nohr Kraliyet ailesi prenses yardımcılarının kostümleri biçimsel açıdan incelenmiştir. Selena'nın kostümü X, Beruka' nın kostümü balon silüet formuna Arthur'un I Effie 'nin kostümlerinin X silüet formunda olduğu belirlenmiştir.

Karakterlerin kostümleri çizgi ile değerlendirildiğinde Selena'nın düz, Beruka'nın sivri, Arthur ve Effie'nin kostümleri ise düz çizgi formuna sahip oldukları görülmektedir. Prenseslerin yardımcılarında genel olarak düz çizgi özelliğinin hâkim olduğu söylenebilir.

Kostümler doluluk-boşluk parametreleri ile incelendiğinde Effie hariç tüm karakterlerin kostümlerinde açıklık yani dolu olduğu effie'nin kostümünün bacak kısmında boşluk yani açıklık olduğu görülmektedir.

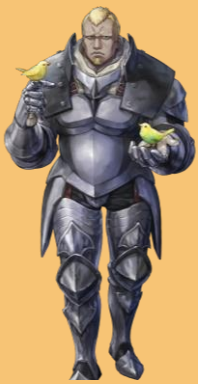
Şekil 4.31 de karakterler doku açısından değerlendirilmiştir. Selena'nın kostümlerinin doğal kumaş görüntüsüne sahip olduğu, Beruka, Arthur ve Effie'nin kostümlerinin suni kumaş görüntüsüne sahip olduğu belirlenmiştir. Suni kumaş görüntüsü doğal olan kumaşlara göre daha parlaktır ve karşı tarafa yapay algısı vermektedir. Karakter kostümlerinin kumaş özellikleri incelendiğinde suni görünüme sahip olan görsellerin diğerlerine göre daha parlak ve pürüzsüz bir yüzeye sahip oldukları dikkat çekmektedir. Parlak görünüme sahip olan naylon suni kumaşlar, gergin, kırışmayan bir yapıya sahiptirler. Parlaklıkları değişkenlik gösterebilmektedir (https://www.calitekstil.com.tr/naylon-kumas-nedir/). Karakterlerin kostümlerinde var olan parlak ve pürüzsüz yüzeylerin, suni kumaş görünümleri ile benzer özelliklere sahip olduğu söylenebilir.

Şekil 4.31 de Karakterlerin kostümleri biçimsel açıdan denge parametresi ile incelendiğinde Selena ve Beruka'nın kostümlerinin asimetrik, Arthur ve Effie'nin kostümlerinin simetrik olduğu görülmektedir. Asimetrik denge herhangi bir tasarım ya da yüzey üzerinde, farklı büyüklük, ağırlık, renkler ve formlar ile ilgi çekiciliği ya da görsel ağırlığı eşit olarak sağlamaktır (Şentürk, 1999: 20). Selena'nın sağ omzunda yer alan kostüm parçasının sol omzunda olmaması, sol tarafında yer alan bel aksesuarının sağ tarafında olmaması ile kostümünün asimetrik olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra Beruka'nın omzundaki şalın asimetrik görüntüsü ile sol elinde yer alan pençe görüntüsünün asimetrik denge ile bağdaştırılabileceği düşünülmektedir. Asimetrik denge, gözümüzün yüzey üzerinde eşit bir şekilde dolaşmasını sağlarken, büyük-küçük, ağır-hafif, açık-koyu, az-çok, uzak-yakın,

sıcak-soğuk, dokulu-dokusuz gibi zıtlıklarla da vurgu noktasını oluşturmaktadır (Şentürk, 1999: 22). Her iki karakterde de bedenin sağ ve sol görüntüsünün aynı olmaması zıtlıklıklarla oluşturulan vurgu noktası Şentürk'ün açıklamaları ile parallelik göstermektedir. Karakterler ritim açısından incelendiğinde Selena ve Beruka'nın karakterlerinin düzensiz, Arthur ve Effie'nin düzenli ritime sahip oldukları Şekil 4.31 de görülmektedir.

Şekil 4.31 de Kostümler dikey hatlarda giysi uzunlukları açısından incelendiğinde Selena, Arthur ve Effie'nin kostümlerinin ön ağda; Berukanın kostümünün giysi uzunluğunun belde bittiği görülmektedir. Nohr prenseslerinin yardımcılarında dikey hatlarda giysi uzununları ile erojen bölge vurgusunun var olduğu görülmektedir.

Şekil 4.31 de prenseslerin yardımcılarının kostümleri yatay hat değerlendirmesinde omuz beden bel basen açısından incelenmiştir. Selena ve Beruka'nın omuzlarının normal olduğu, Arthur ve Effie'nin omuzları geniş formda olduğu görülmektedir. Şekil 4.31 de Peri ve Odin'ın omuzlarının geniş olduğu, Laslow ve Niles'ın omuzlarının normal olduğu görülmektedir. Beden ve bel formu açısından değerlendirilen tüm karakterlerin bedenleri ve bellerinin normal formda, vücudu saran biçimde olduğu görülmektedir. Bu durum ile karakterlerin cinsiyet ve fiziki özelliklerine vurgu yapıldığı söylenilebilir. Karakterler basen formu açısından değerlendirildiğinde Arthur dışındaki tüm karakterlerin kostümlerinin basenlerinin bol forma sahip olduğu görülmektedir.

			Nohr Hizmetkarları		
			 Nyx	 Charlotte	 Benny
Siluet	I silüet				
	X siluet		X		
	A siluet				
	Y siluet				
	Ok				
	Kum Saati				
	Lale				
	Tunik				
	Balon				
	Koza				X
	Prenses			X	
	Empire				
	Deniz Kızı				
Çizgi	Düz				X
	Dairesel			X	
	Sivri		X		
Doluluk-Boşluk	Dolu				X
	Boş		X	X	
Doku	Doğal görünüm		X	X	
	Suni Görünüm				X
Denge	Simetrik		X	X	X
	Asimetrik				
Ritim	Düzenli		X	X	X
	Düzensiz				
DHGU	Göğüs Altı		X		
	Bel				
	Basen				
	Ön Ağ				X
	Diz Üstü			X	
	Diz Altı				
	Bilek				
YTH/GNB	Omuz	Geniş			X
		Normal	X	X	
	Beden	Bol			
		Normal	X	X	X
	Bel	Bol			
		Normal	X	X	X
	Basen	Bol		X	X
		Normal	X		

Şekil 4.32. Nohr Hizmetkar Kostümleri Biçimsel Analizi

Şekil 4.32 de Nohr hizmetkarlarının kostümleri biçimsel açıdan incelenmiştir. Nyx karakteri X siluet, Charlotte prenses silueti, Benny'nin ise koza silüet formuna sahip olduğu görülmektedir.

Charlotte'nin karakter tanımlaması ve silüeti arasında ciddi bir tezat olduğu söylenebilir. Prenses silüet içerisinde tanımlanan Charlotte karakteri için bu silüet formunun gizleyici bir maske olduğu düşünülebilir. Çünkü karakter ile ilgili tanımlamalarda, görüntüsünden farklı bir karakter olduğuna yönelik ifadelere ulaşılmıştır. Yazılı doküman incelemesinde Charlotte'nin yabani, kaba ve kuvvetli biri olduğu, vahşi bir dövüşçü bir karakter olduğu belirtilmiştir

Hizmetkarların kostümleri çizgisel anlamda değerlendirildiğinde Nyx karakterinde sivri, Charlotte karakterinde dairesel, Benny karakterinde ise düz çizgi formunun kullanıldığı görülmektedir. Yazılı doküman incelemesinde Nyx karakterinin kasvetli kötümser ve katil bir birey olduğu belirtilmiştir. NyX'in sivri çizgilere sahip kostümlerinin Nyx'in ruh halinin bir yansıması olduğu söylenebilir. Benny karakterinin kısa net sade cümleler kurduğu yazılı doküman incelemesinde yer almaktadır. Benny karakterinin kostümünde düz çizgiler kullanılmıştır. Düz çizgi tanımlamalarında sadelik, dinginlik, yatışma ifadeleri yer almaktadır (Demir, 2022: 49). Sakin bir karaktere sahip sade cümleler kuran Benny karakterinin bu özelliklerinin düz çizgiler ile yansıtılmak istendiği düşünülebilir.

Hizmetkarlar doluluk-boşluk parametreleri ile incelendiğinde Nyx ve Charlotte karakter kostümlerinde boşluk yani açıklıkların olduğu, Benny karakterinin kostümünün dolu olduğu görülmektedir.

Şekil 4.32 de Nyx ve Charlotte kostümlerinin doğal kumaş görüntüsüne sahip olduğu, Benny'nin ise suni kumaş görüntüsüne sahip olduğu görülmektedir.

Hizmetkarların kostümleri biçimsel açıdan denge parametresi ile incelendiğinde hizmetkar sınıfına ait her üç karakterinde simetrik formda olduğu, ritim açısından değerlendirildiğinde ise Nyx, Charlotte ve Benny'nin kostümlerinin düzenli olduğu görülmektedir.

Hizmetkarların kostümleri dikey hatlarda giysi uzunlukları açısından incelendiğinde Nyx'in beden uzunluğu göğüs altında; Charlotte'nin giysi uzunluğu diz üstünde; Benny'nin giysi uzunluğu ise ön ağda bittiği belirlenmiştir. Yukarıda değerlendirilen

diğer karakterlerde de olduğu gibi Nohr hizmetkarlarının dikey hatlarda giysi uzunluğu ile erojen bölge vurgusunun yapıldığı düşünülmektedir

Hizmetkârların kostümleri yatay hatlarda değerlendirilmiştir. Şekil 4.32 de omuz, Nyx ve Charlotte'un omuzlarının normal formda olduğu Benny karakterinin omuzları geniş formda olduğu belirlenmiştir. Benny erkek ve güçlü karakterler olarak tasvir edilmiştir. Bu durumda ise omuzlarının geniş tasarlanmasının nedeni güç göstergesi olduğu söylenebilir. Beden ve bel formu açısından değerlendirilen tüm karakterlerin bedenleri ve bellerinin normal formda bedeni saran biçimde tasarlandığı görülmektedir. Bu durum ile karakterlerin cinsiyet ve fiziki özelliklerinin belirtildiği söylenebilir. Karakter kostümleri basen formu açısından değerlendirildiğinde, Nyx dışındaki iki karakterin kostümlerinin basenlerinin bol formda tasarlandığı görülmektedir.

4.2.4.3 Fire Emblem Fates Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı karakter kostümlerinin biçimsel analiz değerlendirmesi

Araştırmanın bu bölümünde FEF karakterlerinin kostümlerine yönelik biçim analiz değerlendirmesi gerçekleştirilmiştir. Biçim analiz değerendirmesine yönelik silüet, çizgi, dolu-boş, doku, denge, ritim, ölçü dikey hatlarda giysi uzunluğu, yatay hat değerlendirmesi gibi kavramlar kullanılmıştır. Bu parametreler SPSS (IBM SPSS Statistics 23.0) ile analiz edilmiştir. Karakter kostümlerinde biçim analiz parametrelerinin yüzde frekans değerlerine bakılmıştır. İkinci olarak Hoshido ve Nohr Krallıklarında karakterlerin tasarımında belirtilen parametrelerin kullanım oranları karşılaştırılmıştır. Araştırma bulgularına ilişkin veriler aşağıda yer almaktadır.

Çizelge 4.18. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinin Silüetleri

Silüet Kullanımı	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	
I	**1**	**6,25**	**5**	**31,25**	
X	**4**	**25**	**5**	**31,25**	
A	0	0	1	6,25	
Y	0	0	0	0	
Ok	0	0	0	0	
Kum Saati	2	12,5	1	6,25	
Lale	1	6,25	0	0	
Tunik	0	0	0	0	
Balon	**6**	**37,5**	**1**	**6,25**	
Koza	0	0	1	6,25	
Prenses	1	6,25	2	12,5	
Ampir	1	6,25	0	0	
Deniz Kızı	0	0	0	0	
Toplam	16	100	16	100	10,637 (0,138)

Çizelge 4.18 de Hoshido krallığı ve Nohr krallığında silüete ilişkin ifadeler incelenmiştir. Hoshido krallığında en çok kullanılan silüet formunun balon silüet %37,5 olduğu belirlenmiştir. Nohr krallığında balon silüet %6.25 kullanımının daha az olduğu belirlenmiştir. İstila edilen Hoshido Krallığı masumiyeti ve savunmada olan tarafı temsil etmektedir. Bu nedenle balon form tercihinin yuvarlak hatlara sahip olması ile ilişkili olduğu düşünülebilir. Yuvarlak formların ve dairesel şekillerin zararsız olduğu söylenebilir. Çünkü doğadaki dairesel şekiller yumuşak ve zararsız olma eğilimindedir (Solarski 2012:180). Yuvarlak formlar tamamlanma, incelik, neşe, rahatlık, bütünlük, koruyuculuk, çocuksuluk ifade etmektedir (Özden, 2017: 61). Hoshido krallığındaki belirgin balon form tercihinin açıklamalar ile ilişkili olduğu düşünülebilir.

Çizelge 4.18 de Hoshido Krallığında X silüetin %25, Nohr Krallığında ise %31,25 oranında kullanıldığı bulgularına ulaşılmıştır. X silüetin bel hattı normal, basen ve bacak kısmı geniş geniştir. Bedenin alt bölümünde rahatlık sağlayan geniş formunun savaş oyunları için uygun olduğu söylenilebilir. Bunun yanı sıra vücuda oturan bir görüntü sağlayan X silüetin beden hatlarını cinsiyet ve seksilik vurgusu yapmak için kullanıldığıda düşünülebilir.

Çizelge 4.18 de Hoshido krallığında I silüet kullanımının %6.25 görünürken, Nohr Krallığında %31.25 olduğu belirlenmiştir. I silüetin net çizgilere sahip olduğu görülmektedir. Nohr krallığının saldırı odaklı olması I silüet kullanımının krallığın duygusuz, net karakterleri yansıtmak amacı ile seçildiği düşünülmektedir.

Çizelge 4.18 de Karakterlerin kostümlerinde kullanılan silüetler krallıkların istila edilen ya da istila eden olmalarına bağlı değildir. Bu durum ise "H190: Karakterlerin kostümlerinde kullanılan kostüm silüetleri krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı değildir. " hipotezini doğrulamaktadır.

Çizelge 4.19. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinde Çizgi/ Dolu-Boş/ Doku/Denge/Ritim Kullanımı

Çizgi Kullanımı	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	
Düz	5	31	7	44	10,054 (0,007)*
Dairesel	10	**63**	2	**13**	
Sivri	1	**6**	7	**44**	
Doluluk Boşluk	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
Dolu	10	62,5	10	62,5	0,000 (1,000)
Boş	6	37,5	6	37,5	
Toplam	16	100	16	100	
Doku Kullanımı	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
Doğal Doku	16	100	6	37,5	14,545 (<0,001)*
Suni Doku	0	0	10	62,5	
Toplam	16	100	16	100	
Denge Kullanımı	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
Simetrik	16	100,00%	13	81,25%	0,226
Asimetrik	0	0,00%	3	18,75%	
Toplam	16	100,00%	16	100,00%	
Ritim Kullanımı	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
Düzenli	16	100,00%	13	81,25%	0,226
Düzensiz	0	0,00%	3	18,75%	
Toplam	16	100,00%	16	100,00%	

Çizelge 4.19 da çizgi kullanımına ilişkin değerler incelendiğinde Hoshido Krallığında dairesel formların %63 oranında daha çok Nohr krallığında dairesel formların %13 daha az kullanıldığı belirlenmiştir. Hoshido Krallığında sivri formlar %6 çizgiler daha az kullanılırken Nohr Krallığında sivri çizgilerin %44 daha fazla kullanıldığı bulgularına ulaşılmıştır. Bu durumun istila edilen ve istila eden kavramları ile ilişkili olabileceği düşünülmektedir.

Çizelge 4.19 da doluluk boşluk açısından değerlendirilen Hoshido Krallığında açıklık anlamı taşıyan boş ifadesinin Hoshido Krallığında ve Nohr Krallığında %37,5 olduğu belirlenmiştir. Boş (açık) bırakılan vücut bölümlerinin iki sebebinin olabileceği düşünülmektedir. Karakterlerin güç özelliğini yansıtmak ya da karakterlere müstehcen bir görüntü oluşturmak için kullandığı söylenebilir. Erkek ve kadın olmak üzere her iki cinstede beden bölümlerinin açıklıklarının olduğu bulgularına

ulaşılmıştır. Erkek karakterlerin gücünü göstermek için kaslı bölgelerini açık bırakacak form özelliklerinin kullanıldığı söylenebilir. Erkekler için ideal beden tipi, iyi gelişmiş göğüs ve kol kasları ve bele doğru daralan-sıkılaşan geniş omuzlar olarak tanımlanmaktadır, geleneksel kaslılık, güç dayanıklılık gibi erkeklik özelliklerini barındırmaktadır, "kaslılık" erkekliğin en belirgin sembolüdür. Çeşitli araştırmalar da, erkeklerin daha kaslı olma isteğini, daha erkeksi görünme ve hissetme arzusuyla ilişkili olduğunu söylemektedir (Karaçam, 2015: 12). Erkek karakterlerde bedende yer alan boşlukların güçlü gösterme düşüncesi ile ilişkili olabileceği söylenebilir.

Çizelge 4.19 da doku kullanımına ilişkin kavramlar incelendiğinde Nohr krallığında doğal doku kullanımının %100 olduğu Hoshido Krallığında %37,5 olduğu belirlenmiştir. Oyunun ölüm, aşk, sevgi, nefret, merhamet gibi gerçek hayattan izler ve duygular taşıyan kurgusu karakterlerin kostümlerinde kullanılan dokulara da etki etmektedir. Bu nedenle kostümlerde kullanılan dokular güncel hayatta kullanılan dokular ile benzerlik göstermektedir. Karakterlerin bilim kurgu temelli karakterlerden farklılık göstermesi, insansı özelliklere sahip olması sebebi ile suni dokulardan ziyade doğal dokuların kullanıldığı görülmektedir. Suni dokular Hoshido krallığında hiç kullanımamakta iken Nohr Krallığında suni doku kullanımının %62,5 olduğu belirlenmiştir. Suni kumaşlarda petrol, kömür gibi ham maddeler kullanılmaktadır. Bu durum sentetik kumaşlara güçlülük yıpranmazlık gibi karakterteristik özellikler kazandırırken diğer taraftan doğallık algısının dışına çıkılmasına neden olmaktadır (https://www.milliyet.com.tr/pembenar/polyester-kumas-nedir-polyester-kumas-ozellikleri-nelerdir-6195644). Suni doku kullanımının Nohr Krallığının güç odaklı ve doğallıktan uzak hissiyatsız karakteri bağdaştırılabileceği düşünülmektedir

Çizelge 4.19 da denge parametreleri açısından değerlendirilen Hoshido krallığına ait karakterlerin kostümleri %100 simetrik, ritim açısından ise %100 düzenli olduğu belirlenmiştir. Nohr Krallığında denge açısından %18.75 asimetrik ve ritim açısından %18.75 düzensiz olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Bu tercih Hoshido krallığının dingin, dengeli, sakin yapısını güçlendirir ve vurgular niteliktedir. Oyun genelinde simetrinin ve düzenli ritmin belirgin bir şekilde kullanıldığı Çizelge 4.19 incelenmesinden anlaşılmaktadır. Simetrinin kolay algılanması, gözün görünen en

kolay görüntüleri seçebilmesi (Edeer, 1996: 62) ifadeleri ile denge ve ritim kavramı ile ilgili çizel bulgularının başdaştığı düşünülmektedir.

Dengenin asimetrikliği duygu yüklü ve dışavurumcudur. Simetride, durağanlık ve kasılma, asimetride de, hareket ve gevşeme duygusu vardır. Birinde düzen ve kural, diğerinde rastlantı ve keyfilik egemendir. Daha genel bir ifadeyle simetri, katılık ve sınırlılığı; asimetri, hayatı, eğlenceyi ve özgürlüğü simgeler (Becer, 1997: 65-67). Bu durumda hiyerarşik düzen ve savaş katı kuralları içerisinde kurgulanan oyunda karakterlerin ait oldukları krallıkta belli katı kural ve kaideler söz konusudur. Karakter ve kostüm tasarımlarında simetrik denge düzenli ritim kullanımının bilinçli olduğu düşünülebilir. Çünkü karakter kostümlerinde sınıfsal hiyearşiye rağmen bazı niteliklerin düzenli bir şekilde tekrar edildiği, kurgulanmak istenen düzenli ritimi yakaladığı söylenebilir. Örneğin Hoshido krallığında kırmızı renk kostümlerde belirgin tekrarlar ile kullanılırken, Nohr Krallığında mor rengin belirgin tekrarlar ile kullanıldığı bulgularına ulaşılmıştır. Bu durum ise tasarım kavramları içerisinde kullanılan unsurların aidiyeti belirtmek amacı ile kullanıldığını düşündürtmektedir. Ayrıca denge ve ritim bilgisayar oyunlarında kullanıcıların ekran başında çok fazla vakit geçirmeleri ve dikkatlerinin dağılmaması için önemlidir. Simetrik ögeler ve düzensiz ritimler baskın olursa oyuncuların dikkatlerini toplamalarının zor olacağı, bu sebeple dengenin simetrik, ritimin ise düzenli olması konusuna önem verildiği düşünülmektedir.

Karakterlerin kostümlerinde kullanılan çizgi ve doku değişkeninin krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı olduğu söylenebilir. Krallıkların çizgi ($0,007<0,05$) ve doku ($0,001<0,05$) değişkeni ile yapılan Ki-kare (χ^2) testi sonuçlarında istatistiksel anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Bir başka deyişle Hoshido krallığının karakter kostümlerinde çoğunlukla dairesel çizgi kullanımı görülürken Nohr krallığının karakter kostümlerinde çoğunlukla sivri çizgilerin kullanıldığı belirlenmiştir. Bu durum ise "H201: Karakterlerin kostümlerinde kullanılan çizgi biçimi krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlıdır." ve "H221: Karakterlerin kostümlerinde kullanılan doku kavramı krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlıdır. " hipotezlerini doğrulamaktadır. Yani Hoshido krallığında dairesel çizgi ve doğal doku kullanırken Nohr krallığı sivri çizgi ve suni doku kullanıldığı çizelgenin incelenmesinden anlaşılmaktadır.

Dolu-boş, denge, ritim değişkenlerinin krallıkların istila edilen ya da istila eden olmalarına bağlı olmadığı söylenebilir. Bu durum ise "H210: Karakterlerin kostümlerinde kullanılan dolu-boş kavramı krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı değildir.", "H230: Karakterlerin kostümlerinde kullanılan denge kavramı krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı değildir.", "H240: Karakterlerin kostümlerinde kullanılan ritim kavramı krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlı değildir." hipotezlerini doğrulamaktadır.

Çizelge 4.20. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinde Dikey Hatlarda Giysi Uzunluğu

Dikey Hatlarda Giysi Uzunluğu Kullanımı	Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	
Göğüs Altı	2	12,5	2	12,5	14,642 (0,002)
Bel	1	6,25	2	12,5	
Basen	0	0	0	0	
Ön Ağ	0	0	8	50	
Diz Üstü	10	62,5	3	18,75	
Diz Altı	1	6,25	1	6,25	
Bilek	2	12,5	0	0	
Toplam	16	100	16	100	

Çizelge 4.20 dikey hatlarda giysi uzunluğu incelendiğinde, Hoshido Krallığının kostümlerinde ön ağ uzunluğu kullanımının olmadığı, Nohr Krallığında ise ön ağ uzunlu kullanımının %50 olduğu belirlenmiştir. Hoshido Krallığında kostümlerde diz üstü uzunluğu kullanımın %62,5 Nohr krallığında diz üstü uzunluğu kullanımının %18.75 olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Çizelgeye göre karakterlerin kostüm incelemelerinde erojen bölge vurgusunun Nohr Krallığında daha fazla olduğu belirlenmiştir. Duruş ve şekil itibariyle cinsel organların ön plana çıkarıldığı bir beden duruşunun müstehcen olduğu söylenilebilir (Duman, 2019: 6). TDK'ya göre ise müstehcen kelimesi edebe aykırı olarak tanımlanmaktadır (https://sozluk.gov.tr/). Edepsiz kavramının genellikle sosyal yaşantıda sınır tanımayan kişileri tanımlamada kullanıldığı düşünüldüğünde, Nohr Krallığı karakterlerinde giysi uzunlukları ile ortaya konulan bu durumun krallığın sınır tanımayan karakter yapısını ifade ettiği söylenilebilir. Hoshido Krallığında ise erojen bölge vurgusunun azaltmak amacı ile diz üstünde biten kostümlerin kullanıldığı düşünülebilir.

Çizelge 4.20 de dikey hatlarda giysi uzunluğu kullanımı (0,002<0,05) ile istila edilen -istila eden krallık değişkenleri arasında istatistiksel anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Hoshido krallığında çoğunlukta diz üstünde biten giysi uzunluğu

kullanılırken Nohr krallığında çoğunukta ön ağda biten giysi uzunluğu kullanıldığı bulgularına ulaşılmıştır. Bu durum ise "H251: Karakterlerin kostümlerinde kullanılan dikey hatlarda giysi uzunluğu krallıkların istila edilen–istila eden olmalarına bağlıdır." hipotezini doğrulamaktadır.

Çizelge 4.21. Hoshido Krallığı ve Nohr Krallığı Karakter Kostümlerinde Yatay Hatlarda Beden Genişliği

Yatay hat değerlendirmesi		Hoshido Krallığı		Nohr Krallığı		Fisher'ın Exact Testi
		s	%	s	%	
Omuz	Geniş	5	31,25	7	43,75	2,007 (0,975)
	Normal	11	68,75	9	56,25	
Beden	Bol	2	12,5	3	18,75	
	Normal	14	87,5	13	81,25	
Bel	Bol	1	6,25	2	12,5	
	Normal	13	81,25	14	87,5	
Basen	Bol	11	68,75	13	81,25	
	Normal	5	31,25	3	18,75	

Çizelge 4.21 de yatay hatların kendi içerisindeki değerlendirmelerine bakıldığında omuz parametresinde Hoshido krallığında %31,25 oranında geniş omuz Nohr Krallığında %43,75 oranında geniş omuz kullanıldığı belirlenmiştir. Omuzlar estetik görünümü açısından oldukça önemlidir. Geniş omuz, erkeklerde güçlü ve güvenilir mesajı taşımaktadır (https://www.drerdemguven.com/omuz-estetigi-nedir-omuz-estetigi-ameliyati-nasil-yapilir/). Omuz vurgusunun güç, ihtişam, gösteriş göstergesi olduğu göz önünde bulundurulduğunda Nohr Krallığında geniş omuzlu kostümlerin daha çok kullanımının bilinçli tercih edildiği düşünülebilir.

Çizelge 4.21 normal beden formunun Hoshido krallığı karakter kostümlerinde %87,5 oranında ve Nohr Krallığı karakter kostümlerin %81,25 oranında kullanıldığı belirlenmiştir. Normal bel formunun Hoshido krallığı karakter kostümlerinde %81,25 oranında Nohr krallığı karakter kostümlerinde ise %87,5 oranında kullanıldığı bulgularına ulaşılmıştır. Normal bedeni saran giysilerin kullanımı beden hatlarını belirginleştirerek cinsiyet farklılığını ortaya çıkarmaktadır. Bedende yer alan el, kafa veya omuz gibi beden parçalarının tasarımsal ifade ile öne çıkarılması, karakterin hangi işlevsel özelliğiyle öne çıktığını açıklamaktadır. Örneğin zeki bir karakterin kafası büyük tasarlanırken, güçlü bir karakterin omuzları ise geniş tasarlanabilir. Bu tarz belirteçler o karakteri doğru anlatmada yardımcı olmaktadır (Özden, 2017:50). Çizelgede yer alan bedeni saran normal beden formu ve bel formu kullanımının cinsiyet, güç, müstehcenlik gibi kavramları ifade etmek için kullanıldığı söylenebilir.

Vardar (2010: 170)'ın gerçekleştirdiği çalışmada gerçek hayatta erkeğe atfedilen toplumsal cinsiyet nitelikleriyle donatılmış olan bir kadın karakterde keskin vücut hatları ve bedeni saran kıyafetleriyle cinsiyeti ve cinselliği çağrıştıran bir görünüme sahip olduğunu belirtmiştir. Bu durumda çizelgede yer alan bedeni saran ve bel hattı ile Hoshido ve Nohr krallıklarında ki karakterlerin cinsiyet farklılığının belirtildiği düşünülebilir.

Çizelge 4.21 de basen bölgesinde Hoshido krallığı kostümlerinde %68,75 oranla bol, Nohr krallığı kostümlerinde ise %81,25 oranla bol giysi kullanımı olduğu belirlenmiştir. Bu durumun kolay hareket edebilme ve rahat savaşabilme stratejisi ile ilgili olduğu söylenebilir. Basen bölgesinde ki bolluğun aynı zamanda karakterler kostümlerinin daha hacimli ve zengin görsel oluşturabilmeleri amacı ile bol tasarlandığı söylenilebilir. Çizelge 4.21 yatay hatlarda geniş, normal, bol kavramları ile istila edilen-istila eden krallık değişkenine bağlı olmadığı belirlenmiştir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Hızla gelişen teknoloji gün geçtikçe hayatımızda daha fazla yer almaktadır. Dijital dünyanın bu denli büyümesi ile birlikte yaşantımıza olan etkileri ve yönlendirici gücünün varlığı yadsınamaz bir gerçektir (Vardar, 2022: 171). Teknolojinin gelişmesi, internet bağlantı hızındaki artış, tabletlerin, akıllı telefonların, bilgisayar kullanımının yaygınlaşmasını sağlamıştır. Dijital oyunlar cep telefonu, tablet, oyun konsolu gibi bir cihazla oynanan, belli kuralları ve amaçları olan oyunlardır (Samur, 2016: 4). Bir donanım aracılığı ile oynanan dijital oyunlarda yer alan karakterler ise oyunun yaygınlaşma süreci içerisindeki önemli tetikleyicileridir. Çünkü oyun içerisindeki karakter etkileyici, çekici, merak uyandırıcı ve bağlayıcı olmalıdır ki oyun dikkat çekip rakipleri arasında yaygınlaşabilsin. Karakterler oluşturulurken iki yöntem tercih edilebilir bunlardan biri karakter odaklı diğeri ise hikâye tabanlıdır (You, Palmer, Godfrey, Zheng, 2006). Her iki yöntemde de önemli olan şey oyunun hayranları ve takipçileri tarafından kabul gören etkileyici bir karakter tasarlamaktır (Khalıs, Mustaffa, 2017: 487). Kabul gören, beğenilen bir karakter tasarlandığında karakterin giysileri, hal hareket ve tavırları oyunu oynayanların bu karakterleri idol olarak görmesini ve oyuna olan bağımlılıklarını arttıracaktır. Bu hayranlığın daha sonrasında dijital karakterlerden yola çıkarak giysi, eşya ya da aksesuar kullanmak isteyen ve karaktere özgü bir hayran kitlesi bulunan izleyiciler ya da gruplar oluşturmaktadır. Cosplay olarak adlandırılan bu grupta hayranlar, sevdikleri karakterlerin dış görünüşlerine bürünerek onlar gibi davranmakta ve diğer hayranlarla iletişim kurmaktadırlar (Barajas, 2018:48).

Görsel kodlamaların yüklendiği dijital oyun, oyun karakterleri, oyun karakter kostümleri, ve bunlara hayranlık duyan ve etkilenen cosplay yapan grupların varlığı bilinmektedir.

Cosplay yapanların genel özelliklerinin ve cosplay için karakter tercihlerinin tesbit edilmesi, tercih edilen karakterlere atfedilen kişilik özelliklerinin belirlenmesi, karakterlere ait kostüm özelliklerinin biçim-renk açısından çözümlenmesi ve bu çözümlemelerin karakter özellikleri ile örtüşen noktaların ortaya konması ile kostümlerle aktarılan görsel dilin belirlenmesi çalışmanın genel amacını oluşturmaktadır.

5.1.1 Cosplay Yapanlara Ilişkin Bulguların Elde Edilmesine Yönelik Sonuçlar

Araştırmanın bu bölümünde cosplay yapanlara ilişkin bulguların elde edilmesi amacıyla, cosplay yapanların demografik (cinsiyet, doğum tarihi, yaşadıkları yer, öğrenim durumları ve cosplay için ayırdıkları bütçe) özellikleri, tercih ettikleri karakterler, cosplay yapma nedenleri; cosplay yaparken karşılaşılan sorunların neler olduğuna yönelik ulaşılan sonuçlar maddeler halinde sunulmuştur.

- Cosplay' in genç nüfustan oluştuğu, kadınların öncülük ettiği sonraki süreçte daha çok erkeklerin gerçekleştirdiği, cosplay yapanların en fazla İstanbul ve Ankara'da yaşadıkları, çoğunluğunun lise ve üzeri öğrenim düzeyinde olduğu, pek çoğunun düşük bütçeler ile bu etkinliği gerçekleştirmeye çalıştığı, ülkemizde cosplay etkinliklerinin yaklaşık başlangıç tarihinin 2005 olduğu, cinsiyet değişkeninde kadınların bu aktivitede öncü olduğu
- Cosplay yapanların sayısının zaman içerişinde artış gösterdiği, çoğunlukla kadınların sonrasında ise erkek katılımcıların cosplay etkinliklerinde farklı farklı karakterlere bürünmeyi tercih ettikleri ve aynı kostümleri giymeyi çoğunlukla tercih etmedikleri, her organizasyon için sıklıkla yeni bir kostüm, cosplayi çoğunlukla düzenlenen etkinliklerde gerçekleştirikleri,
- Cosplay yapanların /fuar/profesyonel çekim/yarışma/festivallerede katıldıkları, cosplay için kostüm hazırlama sürecini ciddiye aldıkları ve profesyonel anlamda bu aktiviteye ilgi gösteren önemli bir grubun Türkiye'de var olduğu belirlenmiştir.
- Cosplay yapanların sırasıyla bilgisayar oyun karakterleri, anime/manga yada animasyon film karakterlerinin cosplayini tercih ettikleri fakat, dijital oyunların yaygınlaşması ve etkileyiciliğinin artması sebebi ile daha çok tasarlanmış dijital oyunlarda yer alan, kimlik kazandırılan dijital oyun karakterlerinin görüntüsüne bürünmek istedikleri, cosplayi eğlence ve istedikleri karakter gibi görünmek amaçlı gördükleri, cinsiyet değişkeninde ise erkeklerin dijital oyun karakterlerini kadınlardan daha fazla tercih ettikleri
- Cosplay kostüm hazırlarken kadınların göz rengi, kaş rengi, ten rengi gibi küçük yüzey görüntüsü olan detaylara erkeklerden daha çok dikkat ettikleri, erkeklerin daha çok kostümün genel görüntüsünü oluşturan kostüm rengi ve kullanılan aksesuarlara dikkat ettikleri,

- Cosplay yapanların kostüm tasarımını gerçekleştirme sürecinin cinsiyetlerine göre değişiklik gösterdiği kadınların eskizlerden uygun olanı seçme, kostüm için renk belirleme, üretimini yapma, gibi tasarım süreç basamaklarını kadınların daha çok önemsedikleri son kontrolleri yapma (form, hareket rahatlığı, kolay giyip çıkarma) basamağını erkeklerin daha çok önemsedikleri, bu durumda cosplay kostüm hazırlarken kadınların süreç basamaklarını önemsedikleri erkeklerin ise sonuç odaklı kostüm hazırladıkları,
- Cosplay yapanların kostüm edinme şekillerinin cinsiyetlerine göre değişiklik gösterdiği, kadınların kostümlerini sık sık kendilerinin diktiği, erkeklerin ise bazen kendilerinin diktikleri ya da dışarıdan temin ettikleri,
- Cosplay yapanların tasarım, üretim ve kullanım veya edinme sürecinde cok fazla problem yaşamadıkları,
- Temel amacını eğlencenin oluşturduğu kökeni eski tarihlere dayanan tüm dünyanın tanıyıp etkilendiği toplumsal bir kültür direnişi olan cosplayin çizgi dünyasının üç boyuta dönüştürülerek gerçek hayata taşındığı bizim ülkemizde de giderek sevilen, yaygınlaşan eğlence ve etkinlik kültürü haline dönüştüğü sonuçlarına ulaşılmıştır.

Araştırmanın ikinci kısmı olan örnek olay için çalışma grubu belirleyebilme amacı ile gerçekleştirilen cosplay yapanlara yönelik elde edilen bulgularda, katılımcıların "Bilgisayar Oyun Karakterleri" ni sevdikleri ve tercih ettikleri belirlenen katılımcıların çoğunlukta olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmada örnek olay veri inceleme bölümü için çalışma grubu dijital oyun karakterleri olarak belirlenmiş bu bölüme yönelik gerçekleştirilen çalışma sonuçlarına aşağıda yer verilmiştir.

5.1.2. Örnek Olay Incelemesi

Araştırmanın bu bölümünde örnek olay incelemesi için belirlenen çalışma grubunun kişilik özellikleri, renk- biçim incelenmesi açısından elde edilen sonuçlara yer verilmiştir.

Teması savaş oyunu olan dijital oyun tasarımlarında yer alan karakter incelemesine yönelik

- Teması savaş olan dijital oyun tasarımlarında istila eden, istila edilen ya da iyi kötü kavramının kullanıldığı, bu durumları ifade ederken kişilik tanımlamalarında olumlu, olumsuz ve fiziki sıfatların kullanıldığı,

- Olumlu sıfat tanımlamalarında daha çok çalışkan, azimli, kibar sıfatları kullanılırken, olumsuz sıfat tanımlamalarında merhametsiz, heyecansız (soğukkanlı), duygusuz, fanatik, alaycı ve şüpheci sıfatlarının kullanıldığı, fiziki tanımlamalarda ise seksi ve güçlü sıfatlarının kullanıldığı,

Renk analizine yönelik,

- İstila edilen iyi, masum, istila eden kötü, zalim konularını ifade etmek için ya da karakterlerin iyi kötü kişilik özelliklerini vurgulamak için iyiler için beyaz, kötüler için siyahın kullanıldığı, soyluluk, zenginlik, saray mensubu olma gibi kavramların vurgusu için altın renginin kullanıldığı,
- Bir oyunda aynı düzeyde olan iki kavram için benzer anlam taşıyan farklı renklerin kullanıldığı, örneğin istila edilen masum iyi kraliyet temsili olan grubun kostümlerinde kırmızı, istila eden kraliyet kötü zorba grubun kostümlerinde ise mor rengin kullanıldığı, ama temelinde ikisinin de kraliyet, asalet, soyluluk gibi anlamlar taşığı,
- Her iki grubun kostümlerinde kullanılan renklerin farklı açık, orta, koyu ton değerlerinin kullanıldığı, açık tonlamalar ile istila edilen, koyu tonlamalar ile istila eden grupların tanımlandığı,

Biçim analizine yönelik,

- Silüet kullanımına ilişkin olarak, istila edilen iyi, masum karakterleri ifade etmek için karakterlerin kostüm silüetlerinde çoğunlukla yuvarlak ve hacimli hatlara sahip balon silüetin kullanıldığı, istila eden kötü, zalim karakterinlerin kostüm silüetlerinde çoğunlukla beden formunu ortaya çıkartan X silüetin kullanıldığı, bu grubun aynı zamanda duygusuz, net karakter özelliklerini ifade etmek için net hatta sahip olan I silüet formunun kullanıldığı, , Kum saati, Prenses gibi silüet özelliklerinin dişilik vurgusu yapması sebebi ile çoğunlukla kadın karakterlerde kullanıldığı
- Çizgi kullanımına ilişkin olarak, istila edilen iyi, masum karakterleri ifade etmek için karakterlerin kostümlerinde çoğunlukla yuvarlak çizgilerin kullanıldığı,

istila eden kötü, zalim karakterlerin kostümlerinde çoğunlukla sivri çizgilerin kullanıldığı,

- Dolu-Boş yani açıklık kullanımına ilişkin olarak, istila edilen iyi, masum karakterlerin ya da istila eden kötü, zalim karakterlerin kostümlerinde açıklığın bir ifade biçimi olmadığı, cinsiyet ayrımı, karakterlerin kaslı vücut yapılarını ifade eden güç göstergesi yada seksilik gibi kişilik özelliklerini tanımlamada kullanıldığı,
- Doku kullanımına ilişkin olarak, istila edilen iyi, masum karakterlerin kostümlerinde çoğunlukla doğal görüntü oluşturan doğal doku görüntüsünün kullanıldığı, istila eden kötü, zalim, hissiyatsız, duygusuz karakterlerin kostümlerinde suni görüntü oluşturan parlak doku görüntüsünün kullanıldığı,
- Denge kullanımına ilişkin olarak, istila edilen iyi, masum karakterlerin kostümlerinde ve istila eden kötü, zalim karakterlerin kostümlerinde simetrik dengenin dikkat dağıtmamak ve oyun içerisindeki düzen, kural, bütünlükve sınırları korumak için kullanıldığı,
- Ritim kullanımına ilişkin olarak, savaş oyunlarında yer alan sınıfsal hiyearşiye rağmen bazı niteliklerin düzenli bir şekilde tekrar edildiği, aidiyet kavramının vurgulanması için örneğin istila edilen grubun kostümlerinde kırmızı renk, belirgin tekrarlar ile kullanılırken, istila eden karakterlerin kostümlerinde mor rengin belirgin tekrarlar ile düzenli ritim ile kullanıldığıi
- Ayrıca karakterlerin kostümlerinde simetrik ögeler ve düzensiz ritimler baskın olursa oyuncuların dikkatlerini toplamalarının zor olacağı, bu sebeple dengenin simetrik, ritimin ise düzenli olması konusuna önem verildiği,
- Dikey hatlarda giysi uzunluğuna ilişkin olarak, istila edilen iyi, masum karakterlerin kostümlerinde özel bölgeyi kapatan, seksilik algısı oluşturmayan, toplumsal sosyal kuralların varlığını vurgulayan çoğunlukla diz üstü uzunluğuna sahip kostüm özelliklerinin kullanıldığı, istila eden kötü, zalim karakterlerin kostümlerinde özel bölge, seksilik algısı, ahlaki sınırları olmayan karakterleri tanımlayan çoğunlukla ön ağ uzunluğuna sahip kostüm özelliklerinin kullanıldığı,
- Omuz, beden, bel ve basen gibi yatay hatları oluşturan geniş, normal ve bol kostüm özelliklerinde istila edilen iyi, masum karakterlerin kostümlerinde ve

istila eden kötü, zalim karakterlerin kostümlerinde nitelendirici bir ayrım oluşturmadığı,

- Her iki gurunda beden ve bel genişlikleri değerlendirildiğinde oyun genelindeki karakter kostümlerinin beden ve bel genişliklerinin bedenş saran biçimde normal olduğu, cinsiyet ayrımında kullanıldığı, ,omuz hatlarında normal omuzun geniş omuza göre daha çok kullanıldığı kişilik özelliklerinde yer alan güçlü sıfatının kullanıldığı karakterlerin geniş omuzlu tasarlandığı,
- Basen bölgesinde bol giysi kullanımının güçlü gösterişli görünme ve kolay hareket edebilme, rahat savaşabilme stratejisi ile ilgili olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

5.2. Öneriler

Çalışmanın sonuçlarına ilişkin öneriler, aşağıda yer almaktadır.

Bu çalışma kostüm tasarımına ait kavramları bilmek ve anlamlandırabilemek, karakter tasarımcılarına temaya uygun karakter tasarımına yönelik başarı elde edebilmeleri için bir ön görü sağlayabilir. Bu araştırmanın sonuçları doğrultusunda geliştirilen öneriler aşağıda şu şekilde sıralanmıştır:

- Başka bir araştırma da bu araştırmada elde edilen sonuçlar ile bağlantılı örneklem grubu genişletilerek belirlenen sonuçların geçerliliği kontrol edilebilir,
- Farklı kültürel değerlendirmeler ve algılamalar için farklı oyunlarda yer alan karakterler incelenerek çalışma hacmi büyütülebilir düşünceleri, araştırma sonuçlarına göre ifade edilebilecek öneriler arasında yer almaktadır.

KAYNAKÇA

Ağaç, S., Dengin, S. (2015). The ınvestigation in terms of design component of Ottoman Women Entari in 19th Century and Early 20th Century. *International Journal of Sport Culture and Science, 3*(1), 113-128.

Akengin, G., Arslan, A. A., ve Özen, A. Ç. Y. (2017). Logo tasarımında renk. *İdil Sanat ve Dil Dergisi, 6*(31), 1077-1088.

Akkın, C., Eğrilmez, S., ve Afrashi, F. (2004). Renklerin insan davranış ve fizyolojisine etkileri. *Türk Oftalmoloji Derneği XXXVI. Kongresi, 33*, 274-282.

Aksel, E. (1988). *Tiyatro dekor ve kostüm tasarımı gelişimi*. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası.

Alicenap, Ç. T. (2014). Yerelden evrensele japon anime ve manga sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 7*(7), 31-60.

Altıntaş, N., Ağaç, S. (2009). Vocatıonal educatıon. *e-Journal of New World Sciences Academy, 4*(1), 2C0002.

Ambrose G.,Harris P. (2013). *Yaratıcı tasarımın temelleri.* İstanbul: Literatür Yayınları.

Andrews, T. (1995). *Renklerle tedavi.* İstanbul: Arıtan Yayıncılık.

Aral, N. (2022). Dijital dünyada çocuk olmak. *TRT Akademi, 7*(16), 1134-1153.

Arslan, A. (2015). Dokuma tekstil yüzeyi tasarımı ve örnek uygulama. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi, 5*(11), 101-108.

Aslantepe, M, (2018). *Görselliğin Kültürü. Görsel kültür ve renk olgusu: Sembolik anlamlar, algılama ve kültürel farlılıklar üzerine bir çalışma. Polonya ve Türkiye örneği.* (Derleme). İstabul:Umuttepe Yayınevi.

Asperholm, M., Högman, N., Rafi, J., and Herlitz, A. (2019). What did you do yesterday? A meta-analysis of sex differences in episodic memory. *Psychological Bulletin,* 145(8), 785–821. https://doi.org/10.1037/bul0000197

Atalayer, F. (1994). *Temel sanat öğeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Atalayer, F. (2004). *Çağdaş Temel Sanat (Tasarım) Eğitimi ve Postmodernite-Geleneksellik*.

Atik, D. A. (2019). *Mekan tasarımında renk ve kültür ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aydemir, O. (2021). *Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu* https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/vwuwJ.pdf/ https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/

Aydın, S. (2010). Hedonik alışverişin cinsiyet, gelir ve yerleşim büyüklüğüne göre farklılaşması üzerine bir araştırma. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi,* 15 (3), 435-452.

Bakan, B., Salman, F. (2020). Öğrencilerin popüler dijital oyun karakterlerinin seçiminde görsel unsurların etkileri. *Akademik Sanat, 5*(9), 110-130.

Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7*(1), 231-274.

Barajas, A. (2018). *Pros and Cons: Anime conventions and cosplayers*. Yüksek Lisans Tezi, The University of Texas.

Barbarosoğlu, F.K. (2009). *Modernleşme sürecinde moda ve zihniyet* (5. Baskı). İstanbul: İz.

Baudillard, J. (2014). *Simülakr ve simülasyon* (7. Basım) (Çev. O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
Bayrak, T. (2017). *Sinemada karakter ve tipleme kavramı: Şener Şen örneği* (İletişim Çalışmalarında Araştırma Yöntemleri ve Uygulamaları. https://www.academia.edu/43345839/
Becer, E. (1997). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
Bektaş, Y., Akın, G. (2008). Ergenlik döneminde bazı antropometrik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Antropoloji*, (22), 127-142.
Berkmen, H.: Yin-Yang ve İ-Çing. Ruhsal İnsan Yazı 73 http://www.halukberkmen.net/pdf/331.pdf
Bilis, P. Ö. (2014). Rol modelleri ve toplumsal değerler açısından "uçaklar" adlı animasyon filmi üzerine bir inceleme. *Selçuk İletişim*, *8*(3), 201-227.
Binark, M. (2011). *Sanal uzamda oyun kültürü ve dijital oyunlar*. Türkiye'de İnternet Konferansı, http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf, Erişim Tarihi: 23 Kasım 2019.
Bingöl, M. P. (2018). Hacmin Odağında Temel Tasarım Uygulamaları. *Akdeniz Sanat*, *12*(22), 39-62.
Borg, W.R., Gall, M. D. (1989). *Educational research: An introduction* (5th ed.). Longman Group: London.
Bostan, B., Tingöy, Ö. (2015). Dijital oyunlar: tasarım gereksinimleri ve oyuncu psikolojisi. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, *6*(19), 7-21. DOI: 10.5824/1309-1581.2015.2.001.x
Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*, Libraries Unlimited, Westport.
Buluş, B., Buluş, G. C. (2020). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar ve dijital ekonomi. *Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 12(2), 1-6
Canatan, Y. (2010). "*Midas'ın Kulakları Operası" na yeni kostüm önermeler.* Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
Cansabuncu, İ. A. (2013). *Yeni medya yayıncılığı ve yeni medya ürünlerinden bir örnek: Magazin Tablet Dergisi.* Yüksek Lisans Tezi, stanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 16.
Carpetart, (2020). İstanbul Halı İhracatçıları Birliği Kültür, Sanat, Mimarlık, Tasarım Ocak/Sayı 2. https://ihib.org.tr/yayinlar/carpetart/#1663676071352-8fe54612-4a13
Ceylan, H. B., Ceylan, İ. G., ve Yılmaz, Y. (2017). Sosyal medyada yer alan reklamların renk tercihleri ve hedef kitleye uygunluğu açısından incelenmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, *4*(12), 273-282.
Chevalier, J., Gherbrant, A. (1996). *Dictionary of Symbols*. John Buchanan- Brown (Çev). İngiltere: Penguin Books
Conrad, V. (2019) https://whealthy-life.com/blogs/news/the-magic-healing-powers-of-natural-fibres
Conroy, R. M. (2018). The RCSI Sample size handbook. *A rough guide*, 59-61.
Çakın, N. Ş., Koç, S. (2016). Hastanelerde personel giyimi, kişisel görünüm politikaları ve hasta bakımına etkisi. *Hemşirelikte Eğitim ve Araştırma Dergisi*, *13*(3), 163-9.
Çalışkan, N., Kılıç, E. (2014). Farklı kültürlerde ve eğitimsel süreçte renklerin dili. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, *15*(3), 69-85.

Çeğindir, N. Y. (2017). *100 soruda giysi mimarisi.* Ankara: Gazi Kitabevi.
Çeğindir, N. Y., Kuru, Ü. S. (2019). Klasikten moderne osmanlı kadın entarisindeki silüet değişiminin incelenmesi. *Millî Folklor*, *31*(121).
Çeken, B., Elif, Y. (2015). Renkleri n reklam algısı üzeri ndeki etki si: 2012 kırmızı reklam ödülleri. *SED-Sanat Eğitimi Dergisi,* 3(2), 129-146.
Çekinmez, V. (2010). *Farklı kültürlerde renklerin anlamları.* Ankara: TC Başbakanlık Dış Ticaret Müsteşarlığı İhracatı Geliştirme Etüd Merkezi Yayını, 9.
Çitoğlu, S. (2008). *1945 yılı sonrası afişlerdeki renklerin psikolojik boyutları*. Yüksek Lisans Tezi, Sanal Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
Çitoğlu, S. (2008). *1945 yılı sonrası afişlerdeki renklerin psikolojik boyutları.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
Çivitci, Ş. (2010). Tiyatro kostüm tasarımı ve oluşum süreci. *Art-e Sanat Dergisi*, *3*(5), 1-27.
Çöloglu, D. Ö. (2014). Sinemada bir anlam yaratma süreci olarak renk ve Krzystof Kieslowski'nin" Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı" Üçlemesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (8), 154-170.
Dauphin, B., Heller, G. (2010). Going to other worlds: The relationships between videogaming, psychological absorption, and daydreaming styles. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(2), 169-172.
Deliduman Gence, C., İstifoğlu Orhon, B. (2006). *Temel sanat eğitimi*. Ankara: Gerhun.
Demir Parlak, S. (2022). İdeal beden algısıyla kadın giyim modasında oluşan kodlar ve silüetlerdeki biçimsel değişimler. *Ulakbilge*, 75, 881–895.
Demir, E. (2022). *Bilgisayar oyunlarındaki karakterlerin kostüm tasarım süreci ve uygulaması* . Master's Thesis, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
Demirarslan, S. (2021). *Mimarlık, planlama ve tasarım alanında teori ve araştırmalar II.* Ankara: Gece Kitaplığı.
Demirel, U. (2018). *Temel tasarım derslerinin görsel okuryazarlıkla ilişkisinin değerlendirilmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü , Ankara.
Dijilopedi. (2019). *Türkiye internet kullanım ve sosyal medya istatistikleri*. Erişim adresi: https://dijilopedi.com/2019-turkiye-internet-kullanim-ve-sosyal-medya-istatistikleri/
Diken, B., Laustsen,C.B. (2014). *Filmlerle sosyoloji.* İstanbul: Metis Yayınlıcılık.
Dilloway, L. (2006). An exploration into colour symbolism as used by different cultures and religions. New York: Design Press/Tab Books
Dinçer, M. (1998). *Kişisel imaj*. İstanbul: Alfa Yayınları.
Duman, Ö. (2019). *Müstehcenlik suçu (TCK m. 226).* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
Dündar N., Şener, T. (2018).Tiyatro için kostüm tasarım sürecinin analizi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(41), 61–70.
Dündar, G. (2014). Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet inşası: Warrior Of Nemesis Örneği. 3. Uluslararası İletişim Öğrencileri Sempozyumu, 26- 27 Ekim 2015, İzmir.
Eczacıbaşı, S. (1997). *Sanat Ansiklopedisi III.* Cilt İstanbul: Hürriyet Ofset.
Edeer, Ş. (1996). *Resimde zıtlık ve denge.* Sanatta Yeterlilik Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Ekström, H. (2013). *How can a character's personality be conveyed visually*. hrough Shape: Gotland Campus. 15 ECTS Credits Game Design and Graphics, Spring.
Er, B. (2013). *Tekstilde renk kullanımı.* Yüksek Lisans Tezi, Geleneksel Türk El Sanatları Anasanat Dalı
Erol, F. (2017) Dijital dünyanın sosyal uçurumları kapamadaki rolü: sosyal medya ve sosyal pazarlama ilişkisi üzerine bir inceleme. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Elektronik Dergisi,* 8(21) DOI:10.17823/Gusb.2531
Ertike, A. S. (2010). *Reklam:(temel kavramlar, teknik bilgiler, örnekler)*. Ankara: Detay Yayıncılık.
Ferhat, S. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *Trt Akademi*, *1*(2), 724-746.
Finlay, V. (2007). *Renkler*. Ankara: Dost Kitabevi.
Fogg, M. (2014). *Modanın tüm öyküsü,* (Çev. E. Gözgü). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
Frings, G. S. (1987). *Fashion: From concept to consumer*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
Fron, J., Fullerton, T., Morie, J. F., ve Pearce, C. (2007). Playing dress-up: Costumes, roleplay and imagination. *Philosophy of computer games*, 24-27.
Gencan, T.N. (1975). *Dilbilgisi*, (3. Baskı). Ankara: TDK Yayınları.
Gentile, D. A., Anderson, C. A. (2006). Video games. Encyclopedia of Human Development, 3, 1303-1307.
Gezer, Ü. (2019). Çağdaş sanat ve tasarım eğitiminde görsel tasarım ögeleri ve ilkeleri. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, *7*(40), 595-614.doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02.
Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma synemasında karakter tasarımı ve ameryka kökenly önemly canlandırma karakterlerynyn analyzy. *Fine Arts*, *5*(4), 347-364.
Gül, A. (2020). *Japon mitolojisi ve Japon imparatorluk kültüne etkisi.* Yüksek Lisans Tezi, T.C. Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
Güneş, A, vd (2002). *Temel bilgi teknolojileri.* Eskişehir. Anadolu Üniversitesi.
Güngör, A. C. (2015). Animasyon sinemasına ekoeleştirel yaklaşım:"Wall-E" filminin incelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication TOJDAC,* 5(1),
Güngör, Ş. (2005). Görsel kompozisyonun bir öğesi olarak çizgi. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 15, 85-100.
Güngör, Z. (2013). *Dijital dünyanın alternatif modası: Simülasyonun manipülasyonu.* Cosplay'ler Alternative Fashion of the Digital World: Cosplays Manipulation of the Simulation Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu 21-23 Kasım, Sakarya
Gürcan, A., Özhan, S., ve Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri.* Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
Gürses, F. (2015). Amerika'da demokrasinin gelişimi ve magazin gazeteciliği: yerel basından bir örnek "the denver post". *Humanities Sciences*, *10*(2), 69-87. https://www.academia.edu/30083407/.
Halse, A. O. (1968). *The use of color interiors.* Mc Graw Hill.
Hartman, T. (2008). *Renklerin Şifresi*. Çev. S. Birdal. İstanbul: Pegasus Yayınları.
Hazır, M. (2006). *Giysi tasarımında görsel ve dokusal elementler: Pilise ve drapeler.* Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Hoff, E. (2017). Digital Cosplay and Postmodern Constructs of Community. *The Phoenix Papers-A journal of fandom and neomedia studies (FANS), Plano, 3*(1).

Ingham, R., Covey, L. (1992). *The Costume Designer"s Handbook*. 2nd ed. Portsmouth, NH:Heinemann.

Ito, K., Crutcher, P. A. (2014). Popular mass entertainment in Japan: Manga, pachinko, and cosplay. *Society, 51*(1), 44-48.

İbili, Ş. G. (2018). *Sağlık yapılarında iç mekan tasarımına yönelik renk etkileri.* Yüksek Lisans Tezi, KTO Karatay Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Jones, S.J. (2009). *Moda tasarımı*. İstanbul: Güncel Yayıncılık.

Kaba, F. (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler: Türk çizgi film örnekleri. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi,* 8 (3).

Kahraman, İ., Fidan Bartçi, Z. (2022). Yeni bir propaganda mecrası olarak dijital oyunlar. *TRT Akademi, 7*(16), 852-887.

Kan, D. (2021). *Küresel ekonomide dijital oyun endüstrisi: dijital oyun geliştiricileri örneği.* Doktora Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

Kanat, S. (2016). Uluslararası ilişkiler yaklaşımları açısından dijital medya ve savaş. *TRT Akademi, 1*(2), 528-546.

Karaboğa, M. T. (2019). Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. *OPUS International Journal of Society Researches*, *14*(20), 2040-2073.

Karaçam, Ş.M (2015). *Vücut geliştirme alanında erkeklik kimliğinin inşasında besin desteği kullanımının yeri*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara

Karahisar, T. (2013). Türkiye'de dijital oyun sektörünün durumu. *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 107-113.

Karakoç, O. (2008). *Sinemada renk olgusu "ölümsüz"*. Yüksek Lisans Tezi Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Karasar, N. (2007). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Karaşahinoğlu, Ş. (2021). Karakter tasarım yaklaşımları. *Akademik Sanat,* (13), 24-35.

Kavasoğlu, R. (2021). *Renk*. Ankara: İKSAD Publishing House.

Kelekçi, M. (2021). Dijital oyunlarda tipografinin tasarıma etkisi. *Yıldız Journal of Art and Design, 8*(2), 53-61.

Keyman, F. (1997). *"Globalleşme ve Türkiye Radikal Demokrasi Olasılığı" Cumhuriyet, Demokrasi ve Kimlik*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Khalis, F. M., Mustaffa, N. (2017). Cultural inspirations towards Malaysian animation character design. *Malaysian Journal of Communication, 33*(1), 487-501.

Kırık, A. M. (2013). Sinemada renk öğesinin kullanımı: renk ve anlatım ilişkisi. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 2*(6), 71-83.

Koca, E., Emiroğlu, S. (2018). 19. yüzyıl kadın giysilerinin kol formu açısından incelenmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi,* 3, 238-251.

Koca, E., Koç, F., ve Kaya, Ö. (2011). Kostüm tasarımcılarının tasarım sürecinde karşılaştıkları problemler. *Vocational Education, 6*(2), 53-65.

Kocabaş Atılgan, D. (2014). Giysi tasarımında esinlenmenin ve araştırmanın yaratıcılığa etkisi. *International Journal of Social Science*, 27, 471-487.

Koç, F., Koca, E. (2009). *"Geleneksel giysi tarzlarının değişimi ve Türk modasının oluşumunda İstanbul."* 7. Uluslararası Türk Kültürü Kongresi, Ankara.
Koç, F., Pamuk, B. (2018). Görsel belgeler üzerinden giysi analizleri için yöntem geliştirme. *OPUS International Journal of Society Researches, 9*(16), 1066-1090.
Köksal, T. (2021). Dijital dünya'da 'suretsiz Toplum. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 25*(3), 1249-1259.
Köseoğlu, E., Çelikkayalar, E. (2016). Yapılı çevrede renk tercihleri. *Mimarlık Bilimleri ve Uygulamaları Dergisi, 1*(2), 57-65.
Kundakçi, D. (2016). *Renk sembolizmi ve moda tasarımına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
Kuruç, B. (1987). *Tiyatro için pratik bilgi el kitabı*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
Küçükvardar, M., Türel, E. (2022). Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58.
Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures, 7*(3), 56-72.
Lamerichs, N. (2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participations*, 10(1), 154-176.
Lotecki, A. (2012). *Cosplay culture: The development of interactive and living art through play.* Unpublished master's thesis). Ryerson University, Toronto, Ontario.
Lundwall, C. (2017). Creating guidelines for game character designs Computer Graphic Arts, bachelor's level 2017
Maıtland, G. (1951). The Art of Color and Design, New York.
Martel, C. (1995). *Ben Enerjiyim.* İstanbul: Arion Yayınevi.
Matsuura, R., Okabe, D. (2015). Collective achievement of making in Cosplay culture. *arXiv preprint arXiv:1503.01066*.
Mazlum, Ö. (2011). Rengin kültürel çağrışımları. *Dumlupınar Üniversitesi, 31,* 125.
Mennan, Z. (2002). Günlerin Köpüğü'nde renkler ve çağrıştırdıkları. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 19*(2), 75-99
Nance, D. R. (2009). *An analysis of fashion and costume design processes.* Deirdra Rhianna A thesis submitted to the Graduate Faculty of North Carolina State University In partial fulfillment of the Requirements for the degree of Master of Science Textile and Apparel, Technology and Management Raleigh,
Onay, C. Z., Kıylıoğlu, L. (2021). Dijital oyunlarda kadın ve erkek temsilinin toplumsal cinsiyet işaretleri bağlamında değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 22(41), 955-993.
Ormanlı, O. (2010). Tasarım ve teknoloji olguları bağlamında "Avatar" filminin çözümlemesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 1*(6), 95-109.
Ölçekçi, H. (2020). Dijital iletişim ve küresel kültürel etkileşimin homojenleşme, kutuplaşma ve melezleşme süreçleri. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 2020*(50), 146-163.
Özanık, S. (2022). A*animasyon sinemasında karakter tasarımı ve özel eğitim gereksinimi olan bireylerin temsili: "parastro" uygulama film örneği.* Yüksek Lisans Tezi Eskişehir.
Özcan, B. A. (2018). Türk ve Slav kültüründe siyah renk. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi, 5*(18), 269-292.

Özdamar, K. (2002). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi* (4. Baskı). Eskişehir: Kaan Yayınları

Özdem, E. (2006). *Açık hava reklam ortamlarında görsel tasarım.* Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Özdemir, A. G. T. (2005). Tasarimda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 14*(2), 391-401.

Özdemir, C. (2009). *Bir kimlik bunalımının yansımaları: Recep İvedik filminin sosyolojik analizi.* VI. Ulusal Sosyoloji Kongresi, Ekim 2009, "Toplumsal Dönüşümler ve Sosyolojik Yaklaşımlar", Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.

Özden, H. (2017). *Mobil oyun yapım sürecinde karakter tasarımları*. Yüksek Lisans Tezi, Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Özden, Z., Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma filmi yapım sürecinde karakter tasarım aşaması. *Yedi*, (14), 23-38.

Özer, D. (2012). Toplumsal düzenin oluşmasında renk ve iletişim. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, *6*, 265-281.

Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, *25*(25), 21-33.

Özkartal, M. (2009). Resim sanatında çizgi ve çizgi ritmi üzerine. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, *1*(4), 55-72.

Özlen, G. (2014). *Görsel kimlik tasarımında logo ve amblem kullanımının sektörlere göre renk algısı.* Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Pamuk, B. (2009). *Giysi moda eğilimlerini etkileyen faktörler ve bir model önerisi (1940-2007 yılları arası basılı yayında örnek uygulama).* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Parlak, H. (2006). *Temel grafik- tasarım bilgisi.* İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi

Pastoureau, M. (2012). *Siyah bir rengin tarihi.* (çev. M.Tufan). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Patton, M. Q. (2005). *Qualitative research*. New York: John Wiley & Sons, Ltd.

Rollings, A., Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.

Rosenberg, R. S., Letamendi, A. M. (2013). Expressions of fandom: Findings from a psychological survey of cosplay and costume wear. *Intensities: The Journal of Cult Media, 5*(9), 11.

Sağocak, A. M. (2018). Kırmızı rengin tasarımın algı ve anlamına etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11*(57), 235.

Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. İstanbul: Pusula.

Schipper, M. (2015). *Giyinmenin kısa tarihi*, (Çev. N. Onaran), İstanbul: Destek Yayınları.

Scott, S. (2015). Cosplay Is Serious Business": Gendering Material Fan Labor on" Heroes of Cosplay. *Cinema Journal*, *54*(3), 146-154.

Sengir, S., Yücel, A. (2016). Temel tasarımda çizgi üzerine. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, *6*(15), 478-487.

Seregina, A., Weijo, H. A. (2017). Play at any cost: How cosplayers produce and sustain their ludic communal consumption experiences. *Journal of Consumer Research*, 44(1), 139-159.

Sharma, R. (2007). *Renklerle tedavi.* (Çevi. E. Kafalı). İstanbul: Nokta Kitap.

Solarski, C. (2012). *Drawing basics and video game art*,(first edition). New York: Watson-Guptill Publications.
Sorger, R., Udale, J. (2013). *Moda tasarımının temelleri.* İstanbul: Literatür Yayınları.
Soyluçiçek, S. (2019). Dijital oyunların sanatsal gücü; konsept tasarımı süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 315-327.
Sözen, M. (2003). *Sinemada renk, sembolik anlamlar.* Ankara: Detay Yayıncılık.
Sun, H., Sun, D. (1992). *Hayatınızı Renklendirin.* İstanbul: Beyaz Yayınları.
Süalp, Ö. (2019). *Görsel hikaye anlatımında karakter tasarımının anlatısal boyutu*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
Şahin Kıvılcımlar, İ.S (2019). *Tiyatro kostüm tasarım sürecinde web tabanlı bir iletişim modeli geliştirme.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
Şen, E. (2018). Tasarim ilke ve öğelerinin minyatürde kullanımı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, *7*(46), 775-781. DOI: 10.7816 /idil-07-46-15
Taşdelen, E. Ş. (2019). *Türkiyedeki anime hayranı genç kızların Japon Otaku ve Shojo kültürle ilişkiler.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
Tekin, A.S. (2007). *Sahne sanatlarında kostüm tasarım süreci ve bu süreç içinde İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde sahnelenen eserlerin incelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar tarih–tasarım-teknoloji.* Ankara: Detay&Sistem Ofset.
Tokgöz, S. (2010). *Giyim tasarımında renk algısı ve algıyı değiştiren faktörler.* Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
Topbasan, V. (2013). *Dijital illüstrasyon ve bilgisayar oyunlarında karakter tasarımı.* Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
Topçu, N. (2001). Fransızca ve Türkçe renk isimleri içeren deyimlerin karşılaştırmalı incelemesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 20, 131-140.
Tsuru, T., Sugahara, M., and Nıshımura, H. (2019). A classification method for silhouettes of various clothes. In *International Symposium on Affective Science and Engineering ISASE2019* (pp. 1-4). Japan Society of Kansei Engineering.
Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2018). *Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması.* Erişim adresi: http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028
Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2021). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2021.* https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437
Ural, A., Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel araştırma süreci ve SPSS ile veri analizi.* Ankara: Detay Yayıncılık.
Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunları görsel tasarımı* Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
Ülgen, Ç. (2019). *Canlandırma filmciliğinde kültür ve karakter tasarımı etkileşimi: Anadolu giyim ve aksesuar tasarımları çerçevesinde ışık adası projesi*. Snata Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
Vardar, O. (2022). Dijital bağımlılığın ve dijital oyunların toplumsal cinsiyet perspektifi ile incelenmesi. *Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi*, *5*(1), 159-177.

Varlık Şentürk, L. (1999). *Görsel anlatımda zıtlık ve denge*. Sanatta Yeterlik Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Vural Akar, R., Cenkseven Önder, F. (2005). Eğitim araştırmalarında örnek olay (vaka) çalışmaları: Tanımı, türleri, aşamaları ve raporlaştırılması. *Süleyman Demirel Üniversitesi Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi*, *6*(10), 126-139.

Willins, P. (1984). *Renk terapisi.* İstanbul: Altın Yayınları.

Yalur, R. (2021). Grafik tasarımda renklerle düşünme. *İdil,* 79, 478–493. doi: 10.7816/idil-10-79-09

Yaman, F. (2014). Reklamlarda kullanılan renkler ve gazete reklamlarının nitel analizi. *Gazi Üniversitesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi,* 38, 45-56.

Yanat, Y. (2015). *Türk sineması'nda senaryonun yapısal sorunlarının en iyi senaryo ödüllü filmler üzerinden incelenmesi*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Yaşar, B. (2015) (http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/)

Yazıcı, E. (2010). *Renk etkileri, tekstilde görsellik ve kültürlerle ilişkileri üzerine bir araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Yeşilot, Ş. (2000). *karakter geliştirme ve bu süreçte ortaya çıkan sorunlar.* Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Yıldırım Artaç, B., Ağaç, S. (2016). Yapısal çözümleme yöntemiyle animasyon karakter analizi ve kostüm tasarımı. *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS), 2*(2), 2458-9381.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz Kurtulmuş S. (2011) *Farklı zirkonya tam seramik sistemlerinin translusensi ve renk özelliklerinin karşılaştırılması.* Doktora Tezi, K.K.T.C.Yakın Doğu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Lefkoşa

Yiğiter, U., Tatar, E. (2019). Mimarlık ve medya etkileşiminde oyun tasarımı. *GSI Journals Serie C: Advancements in Information Sciences and Technologies,* 2(1), 1-22.

You, F., Palmer, I., Godfrey, W., and Zheng, Z. B. (2006, April). Creating emotions by characters design for computer games. In *International Conference on Technologies for E-Learning and Digital Entertainment* (pp. 638-647). Springer, Berlin, Heidelberg.

Ziaei, M. (2015). Öztürk, Fatma."sinemada kostüm tasarım ve uygulama süreci. *Gsf Sanat Dergisi, Atatürk Üniversitesi,* 1(27), 99.

Zimmerman, E. (2004). *Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline.*First 599 Person: New Media as Story, Performance and Game, ed: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harigan. London: MIT Press, 154-164.

İnternet Kaynakları

https://www.merlininkazani.com/mutlaka-oynanmasi-gereken-8-jrpg-85033-oyungalerisi 24. 07. 2019 tarihinde alınmıştır.

https://www.nintendo.com/games/detail/fire-emblem-fates-conquest-3ds/

https://fireemblem.fandom.com/wiki/Yusuke_Kozaki

https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/02/19/fire-emblem-fates-is-a-shockingly-captivating-jrpg/
https://fireemblem.nintendo.com/fates/characters/
https://www.storyboardthat.com/tr/articles/e/karakter-analizi
https://blog.burotime.com/tasarimda-renk-secimini-etkileyen-kriterler-nelerdir/
https://sozluk.gov.tr/
https://tekstilsayfasi.blogspot.com/2020/01/dogal-kumaslar-nelerdir.html
https://tekstilsayfasi.blogspot.com/2020/11/sentetik-kumas-nedir-ozellikleri.html
https://www.hurriyet.com.tr/mahmure/sentetik-kumas-nedir-nasildir-ve-terletir-mi-sentetik-kumas-ozellikleri-ve-kullanim-alanlari
https://www.dokusanatatolyesi.com/temel-sanat/doku-nedir/
www.ayk.gov.tr.
http://www.cosplayturkiye.com/utkan-ozturk-ile-roportaj/
https://www.dilbilgisi.net/sifat-konu-anlatimi/
https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-11596/yin-ve-yang/
https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-kahverengi-ve-kahverenginin-anlami
https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-pembe-renk-ve-pembe-rengin-anlami/
https://www.arkhesanat.com/renklerin-anlami/
https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-altin-rengi-altin-renk-ve-anlami/
https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-gri-rengi-gri-renk-ve-anlami/
https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-mor-rengi-mor-renk-ve-anlami/
https://www.kisiselgelisim.com/renklerin-psikolojisi-turuncu-rengi-turuncu-renk-ve-anlami/
https://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/meaning-of-colors.html)
http://www.animasyongastesi.com/animasyon-filmlerinin-konu-ve-karakter-bakimindan-cocuklar-uzerindeki-etkileri/
https://www.designgost.com/makale/tasarimda-denge-balans-tasarim-ilkeleri
https://emreander.wordpress.com/2017/01/24/sanat-ve-tasarimda-denge-cesitleri-ve-neden-bunlari-istiyorsunuz/
https://www.ebilge.com/397262/Simetrik_asimetrik_ve_merkezi_denge_nedir.html.
http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/
https://fireemblem.fandom.com/wiki/Leo
https://serbestiyet.com/yazarlar/cizgi-nedir-dar-ve-genis-cizgiler-neye-yarar-30706/)
https://www.kavrammutfagi.com/makale/dekolte---tesettur---mustehcen---pornografi---erotizm
https://www.calitekstil.com.tr/naylon-kumas-nedir/
https://www.hurriyet.com.tr/aile/kasli-erkekler-daha-mi-cekici-416238
https://www.medyacuvali.com/yazilar/aysen-balci-cinar/tasarim-ilkeleri-denge
https://www.milliyet.com.tr/pembenar/polyester-kumas-nedir-polyester-kumas-ozellikleri-nelerdir-6195644
http://inet-tr.org.tr/inetconf19/bildiri/91.docx Zelan, Z. *Dijital dünya, sosyal medya ve fikri haklar.* Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi, RTS Ankara Başbakanlık Basın Yayın Enformasyon Genel Müdürlüğü, Ankara. 06.05.2019 tarihinde

EKLER

Ek-1. Cosplay Anket

COSPLAY KOSTÜM TASARIMI VE YAŞANILAN SORUNLAR

Bu araştırma ile Cosplayer'ların kostüm konusunda karşılaştıkları sorunların belirlenmesi ve çözüm önerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Bu amaçla hazırlanan ankette cosplay kostüm tasarımı ile ilgili mevcut durumu ve yaşanılan sorunları belirlemeye yönelik açık uçlu, seçenekli ve likert olmak üzere 14 adet soru yer almaktadır. Sorulara vereceğiniz cevaplar araştırmanın geçerlilik ve güvenirliği için büyük önem taşımaktadır. Cevapsız soru bırakmamanız araştırmamıza büyük katkı sağlayacaktır. Yardımlarınız için teşekkür ederiz.

Berna
YILDIRIM ARTAÇ Prof. Dr. Saliha AĞAÇ

BÖLÜM I- Genel Bilgiler (Lütfen Sizi Tanımamıza Yardımcı Olunuz)

1. Cinsiyetiniz: ( ) Kadın ( )
2. Doğum Tarihiniz (Belirtiniz):
3. Yaşadığınız il/ilçe (Belirtiniz):
4. Öğrenim Durumunuz:
   ( ) İlköğretim ( ) Lise ( ) Üniversite ( ) Master ( ) Doktora
   ( ) Diğer (Belirtiniz)…….
5. Cosplay için ayırdığınız yaklaşık bütçeniz (Belirtiniz)

BÖLÜM II- Cosplay Hakkında Görüşler ve Edinme Şekilleri

6. Cosplay **yapmaya** ne zaman başladınız? (Belirtiniz)
7. Cosplay için karakter seçiminizde size uygun olan seçenekleri işaretleyerek derecesini belirtiniz.

Seçenekler	Hiçbir zaman (1)	2	3	4	Her zaman (5)
Aynı karakterin cosplayi'ni yaparım					
Farklı karakterin cosplayi'ni yaparım					
Gerçek karakter cosplayi'ni yaparım					
Hayali karakter cosplayi'ni yaparım					

8. Elde ettiğiniz Cosplay'i kaç kez ve nerelerde giyiyorsunuz? (Belirtiniz)
   Aşağıda yer alan karakterlerden hangilerinin cosplayini yapmayı ne oranda sevdiğinizi belirtiniz.

Seçenekler	Hiç Sevmiyorum 1	2	3	4	Çok Seviyorum 5
Mangalar - Animeler					
Bilgisayar oyun karakterleri					
Animasyon film karakterleri					
Hayvanlar					

9. Cosplay'in sizin için ifade ettiği kavramı ve derecesini belirtiniz.

Seçenekler	Kesinlikle Katılmıyorum 1	2	3	4	Kesinlikle Katılıyorum 5
Eğlencedir					
Etkinliktir					
Popülerliktir					
Heyecandır					
Hobidir					
Arkadaş ortamıdır					
Kendimi ifade edebilmektir					
İstediğim karakteri canlandırabilmektir					

10. Cosplay yaparken belirlediğiniz karakterde dikkate aldığınız unsurları ve derecesini belirtiniz

Seçenekler	Hiçbir zaman dikkat etmem 1	2	3	4	Her zaman dikkat ederim 5
Karakterin göz rengi					
Karakterin saç rengi					
Karakterin kaş rengi					
Karakterin ten rengi					
Karakterin boyu ve kilosu					
Vücut yapısı					
Giydiği kostümün rengi					
Kullandığı aksesuarlar					

11. Cosplay kostüm tasarlarken aşağıda yer alan kostüm tasarım süreçlerini ne oranda yaptığınızı belirtiniz.

Seçenekler	Hiçbir Zaman 1	2	3	4	Her zaman 5
Anime, manga, oyun ya da animasyon film karakterlerinin yer aldığı oluşumu (**senaryoyu) analiz ederim**.					
Anime, manga, oyun ya da animasyon film karakterlerini (rolünü, rolüne uygunluğunu) **araştırırım.**					
Cosplay kostümümün **temasını belirlerim.**					
Cosplay kostümüm için **eskizler çizerim.**					
Hazırladığım **eskizlerden uygun olanını seçerim**.					
Cosplay kostümüme uygun **renk belirlerim.**					
Cosplay kostümüme uygun **malzeme belirlerim.**					
Seçtiğim eskizin **artistik ve teknik çizimini yaparım.**					
Kostümümün **kalıplarını hazırlar ve kontrolünü yaparım.**					
Gerekli olan **ana ve yardımcı malzemelerimi temin ederim.**					
Cosplay kostümümün **üretimini yaparım.**					
Cosplay kostümümün **denemesini (prova) yaparım**.					
Ütü, aksesuar eklenmesi vb. işlemlerini gerçekleştiririm.					
Son kontrollerini (giydiğimde formunun bozulmaması, kolay giyilip çıkartılması ve hareket rahatlığı) yaparım.					

12. Cosplay kostüm edinme şekillerinizi belirtiniz.

Seçenekler	Hiçbir zaman 1	2	3	4	Her zaman 5
Cosplay kostümümü kendim dikiyorum.					
Cosplay kostümümü diktiriyorum.					
Cosplay kostümümü ilgili internet sitelerinden alıyorum.					
Cosplay kostümümü ilgili mağazalardan alıyorum.					
Cosplay tamamlayıcılarını (aksesuarları) satın alıyorum.					
Cosplay tamamlayıcılarını (aksesuarları) kendim yapıyorum.					
Cosplay için satın aldığım ürünlere mutlaka eklemeler yapıyorum					
Yeni cosplay yaparken eski kostümleri bozup malzemelerini tekrar kullanıyorum					

BÖLÜM IV- Cosplay Kostüm İle İlgili Yaşanılan Sorunlar

13. Cosplay kostüm edinme, tasarım, üretim ve kullanımında karşılaştığınız sorunları ve derecesini belirtiniz.

Seçenekler	Her zaman Yaşıyorum 1	2	3	4	Hiçbir zaman Yaşamıyorum 5
İstediğim kostümü mağaza ve internet sitelerinden bulamıyorum.					
İhtiyacım olan malzemeyi bulamıyorum.					
Malzemeye ulaşmak çok zamanımı alıyor.					
İhtiyaç duyduğum malzemeler çok pahalı.					
Tasarım ve üretim için bilgim ve el becerim yeterli değil.					
Profesyonel desteğe ihtiyaç duyuyorum.					
Diktirirken hayalimdeki kostümü anlatmakta sıkıntı yaşıyorum					
Diktirdiğimde kostüm istediğim gibi olmuyor					
Cosplay kostüm dikimi konusunda uzman kişiler bulamıyorum					
Tamamlayıcıları (aksesuarları) kendim oluşturamıyorum.					
Tamamlayıcıları ilgili mağaza ve internet sitelerinden bulamıyorum.					
Tamamlayıcıları kullanırken formu bozuluyor.					
Tamamlayıcılarda istediğim etkiyi ve gösterişi elde edemiyorum.					
Cosplay makyajımı kendim yapamıyorum.					
Makyaj malzemelerine ulaşamıyorum.					
Cosplay için vücut yapım çoğu karaktere uygun değil.					
Cosplay için hayal ettiğim eskizleri çizemiyorum.					
Gerekli olan ana ve yardımcı malzemeleri belirlerken doğru malzemenin ne olduğuna karar veremiyorum.					
Malzemeyi (kumaş, fermuar,iplik, düğme vb.) bulamıyorum					
Tasarladığım kostümün teknik çizimini yapamıyorum.					
Cosplay kostümümü dikerken zorlanıyorum.					
Kostümümü deneme esnasında (prova) sorun yaşıyorum.					
Cosplay kostümümün ütülenmesinde sorun yaşıyorum					
Cosplay kostümümü giyip çıkarırken zorlanıyorum					
Cosplay kostümüm kullanım sırasında deforme oluyor					
Cosplay kostümüm kullanım sırasında sökülüyor					
Cosplay kostümüm kullanım sırasında hareketlerimi kısıtlıyor					

Katkılarınız İçin Teşekkürler…

Ek-2. Renk Analiz Formu

Krallıklar		**RENKLER**										
Hoshido	Nohr	Siyah	Beyaz	Gri	Kırmızı	Mavi	Pembe	Mor	Altın Sarısı	Sarı	Turuncu	Kahverengi
Mikoto	**Garon**											
Ryoma	**Xander**											
Takumi	**Leo**											
Hinoka	**Camilla**											
Sakura	**Elise**											
Saiozo	**Laslow**											
Kagero	**Peri**											
Hinata	**Odin**											
Oboro	**Niles**											
Azama	**Selena**											
Setsuna	**Beruka**											
Subaki	**Arthur**											
Hana	**Effie**											
Hayato	**Nyx**											
Rinkah	**Charlotte**											
Orochi	**Benny**											

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Berna Yıldırım Artaç
Uyruğu : T.C.

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Doktora Tezi	Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Moda Tasarımı Ana Bilim Dalı	2023
Yüksek Lisans	Güzel Sanatlar Enstitüsü Moda Tasarımı Sanat Dalı	2018
Yüksek Lisans	Giyim ve Giyim Endüstirisi Sanatları	2011
Lisans	Tekstil ve Moda Tasarımı Öğretmenliği	2007

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

4.1. Uluslararası hakemli dergilerde yayınlanan makaleler (SCI & SSCI & Arts and Humanities)

4.2. Uluslararası diğer hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

- B. Yıldırım Artaç Traditional Women's Apparels Of Bulgarian Immigrants Living In Eskişehir, 3. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresi, 24-26 Mayıs 2014, Bosna-Hersek (with Sayğılı Boğday, B.)
- Yıldırım Artaç, B. Women's Headdresses Used In Anatolıa, 3. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresi, 24-26 Mayıs 2014, Bosna-Hersek (with B. Boğday Sayğılı).
- Yıldırım Artaç B. Brand Placement in Establishing Corporate Identity -A University Example- International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS) June 2015 : 3(2) ISSN : 2148-1148 DOİ: 10.14486/IJSCS403 Copyright©IntJSCS (www.iscsjournal.com) – 158-168 (with Ağaç, S, Gürşahbaz, N.)
- Yıldırım Artaç, B. Yapısal Çözümleme Yöntemiyle Animasyon Karakter Analizi ve Kostüm Tasarımı International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS) December 2016 : 2(2) ISSN : 2458-9381 (with Ağaç, S.)
- Yıldırım Artaç B. Hazır Giyim Sektöründe Sürdürülebilirliğin Yöneticiler Açısından Değerlendirilmesi", Tekstil ve Mühendis, c. 23, sayı. 103, ss. 220-230, Eki. 2016 (with E. Koca , C. Öz).
- Yıldırım Artaç B. Using SEM (Structural Equation Modeling) to Examine the Effects of the Body's Image on what Women Like and Choose in Clothing

- European Scientific Journal, ESJ, 13(8), 1https://doi.org/10.19044/esj.2017.v13n8p1 (With Koç, F.)
- Yıldırım Artaç B. A Period Analysis on Values Shaped by Culture: Turkish and Armenian Women's Clothing European Scientific Journal November 2018 edition Vol.14, No.32 ISSN: 1857 – 7881 (Print) e - ISSN 1857- 7431 131
- Yıldırım Artaç B. Tasarımda Sürdürülebilirliğe Yönelik Tasarımcı Yaklaşımlarının Değerlendirilmesi. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 7, Sayı: 99, Aralık 2019, s. 26-39 ISSN: 2148-2489 Doi Number: http://dx.doi.org/10.16992/ASOS.39217 (with Koca, E, Öz, C.)

4.3. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında basılan bildiriler

- B. Yıldırım " Shopping Fest" lerin Hazır Giyim Sektörüne Etkileri" I.Ulusal Sanat ve Tasarım Sempozyumu, 9-11 Ekim 2013 Konya.(with Boğday Sayğılı, B.)
- B. Yıldırım Artaç. 1917 Rus İhtilali ve Türkiye Modasına Etkisi, V. European Conference on Social and Behavioral Sciences, 11-14 Eylül, Rusya, 2014 (B. Boğday Sayğılı, M. Güngör, Gürşahbaz, N)
- B. Yıldırım Artaç. I. Dünya Savaşı Kadın Hareketleri ve Modaya Etkisi, V. European Conference on Social and Behavioral Sciences, 11-14 Eylül, Rusya, 2014 (B. Boğday Sayğılı, N. Gürşahbaz, Güngör, M.)
- B. Yıldırım Artaç, (2022) Dijital Oyun Karakter Kostümlerinin Göstergebilimsel Çözümlenmesi. 8. Uluslararası Bilim Kültür ve Spor Kongresi, 17-20 Mayıs 2022 (Ağaç, S.)

4.4.1. Uluslararası Karma Sergileri

Yıldırım Artaç, B. (2013). Pazen kumaştan dantel birleştirmeli yelek ve tunik eserleri ile, *Uluslararası Türkiye-Macaristan İlişkileri Sempozyumu, 20-24 Haziran 2013* Budapeşte/Macaristan

4.4.2 Ulusal Karma Sergileri

- Yıldırım Artaç, B. (2013). Kelebek ve koza temalı yaka ve elbise; Eserleri ile, 1.*Ulusal Sanat ve Tasarım Sempozyumu ve Sergisi, 09-11 Ekim 2013,* Konya.

Yıldırım Artaç, B. (2013). Gazete, dantel ve organze birleşimi ile drapaj giysi; Eserleri, Zamansız Giysiler Karma Sergisi*, Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Sergi Salonu, 22-29 Ekim 2013, Ankara*.

Yıldırım Artaç, B. (2013). Pazen kot karışımı minik etekler; Eserleri, Yine Yeni Yenidedim Karma Sergisi, *İpek Üniversitesi Preparatory School Exhibition Hall, 30 Aralık- 06 Ocak, Ankara*.

Yıldırım Artaç, B. (2014). Erkekğin kalbine giden yol; Eseri, Kadın Gözüyle Erkek- Erkek Gözüyle Kadın Karma Sergisi, *Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatları Fakültesi ve Kepez Belediyesi ,07-23 Mart 2014, Antalya.*

Yıldırım Artaç, B. (2015). Yüzüncü Yılında Çanakkale Ruhu,253 sanatçı 253 Eser; Jürili Karma Sergisi, *Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatları Fakültesi,18-27 Mart 2015 , Antaya.*

4.4.3 Bienal Katılımı

- 2. İstanbul Tasarım Bienali “Gelecek Artık Eskisi Gibi değil” Temalı tasarım bienaline sergi projesiyle katılma. 1 Kasım-14 Aralık 2014, İstanbul,

4.4.4 Sergi Düzenleme Kurulu Üyeliği

- “Yine Yeni Yenidenim” Karma sergisi İpek Üniversitesi,30 Aralık 2013-06 Ocak 2014 , Ankara.

ankara HBM



ankara HBV

le.ahbv.edu.tr