

Türkiye’deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma

Pınar Onay Durdu, ODTÜ
Dr. Aslıhan Hotomaroğlu, Gazi Üniversitesi
Y.Doç.Dr. Kürşat Çağıltay, ODTÜ

ÖZ

Bu çalışma Türkiye’deki üniversite öğrencileri arasında bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmada bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri gibi konular incelenmiştir. Orta Doğu Teknik Üniversitesinden 225 öğrenci ile Gazi Üniversitesinden 271 öğrenci çalışmada katılımcı olarak yer almıştır. Çalışmanın sonuçları göstermiştir ki öğrencilerin ortalama oyun oynama süreleri literatürdekine benzerlik göstermektedir. En çok tercih edilen oyun türleri strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak ortaya çıkmaktadır. En çok tercih edilen oyun temaları ise serüven ve keşif olarak belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni olarak da stres atma gösterilmektedir. Literatürde olduğu gibi ODTÜ’deki katılımcılar arasında erkekler kadınlara göre daha fazla oyun oynamakta ve oyun tür ve tema tercihleri cinsiyete göre farklılık gösterirken Gazi Üniversitesi katılımcıları arasında anlamlı bir fark gözlenmemektedir.

GİRİŞ

Bu çalışmanın amacı Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumlarını ve oyun tercihlerini belirlemektir. Bilgisayarlar günümüz dünyasının en gelişmiş araçlarından ve hayatımızın her alanında etkileri görülmektedir. Bilgisayarlarla tanışmamızdan kısa bir süre sonra bilgisayar oyunları da tanıştık. Günümüzde, bilgisayar oyunları dikkatle incelenmesi gereken büyük bir sektör haline dönüşmüştür. Oyun sektörü geliştikçe etkileri ülkemizde de görülmektedir ve bu sayede oyun kültürü Türkiye’de de gelişmektedir. Bu nedenle Türkiye’nin şu anda içinde bulunduğu durumu incelemek ve bilgisayar oyunlarının etkilerini belirlemek önemli bir hale gelmiştir. Bundan başka, bu alanda ülkemizde daha önce yapılmış fazla çalışma bulunmamaktadır, bu nedenle bu çalışma bu konudaki çalışmaların ilklerinden sayılabilir.

Bu çalışmada araştırmacılar aşağıdaki araştırma sorularına cevap aramaya çalışmaktadırlar: Türkiye’deki öğrencilerin oyun tercihleri nelerdir? Öğrenciler neden bilgisayar oyunlarını tercih etmektedirler? Oyun oynamalarını ve oyun tercihlerini belirleyen nedenler nelerdir? Cinsiyetin oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisi var mıdır?

“Video oyunları” ve “bilgisayar oyunları” terimleri birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilen terimlerdir. Çünkü her ikisinde de veri girişi joystick ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran vasıtası ile olmaktadır (Kirriemuir, 2002). İlk ticari bilgisayar oyunu olan Pong’un 1974 yılında üretilmesinden sonra, özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları oldukça gerçekçi hale gelmişlerdir (Setzer, Duckett, 1994).

Oyunlar; eğlence sektörünün dışında çalışanların eğitimi gibi konular içinde iş dünyasında da kullanılmaktadır. Bunun dışında simülasyon tabanlı oyunlar, sağlık ve askeri alanlarda da kullanılmaktadırlar (Kirriemuir, 2002). Oyun piyasası büyüdükçe oyunların kullanımı ve satışları ile ilgili yapılan incelemeler, pazar raporları ve satış tahminlerinin sayıları da gittikçe artmaktadır.

Literatürde, çocukların ortalama oyun oynama süreleri ile ilgili daha önceden yapılmış bazı önemli çalışmalar yer almaktadır. Örnek olarak; Funk (1993) tarafından çocukların oyun oynama sıklıkları ve oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılan çalışmanın sonucuna göre

ortalama oyun oynama süresi haftada 4,2 saat olarak bulunmuştur. Fromme (2003) da buna benzer bir çalışma gerçekleştirmiştir ve onun sonucuda da katılımcıların çoğunluğunun düzenli olarak ya da en azından günlük olarak oyun oynadığını göstermiştir. Yukarıda bahsedilen çalışmalar ortalama oyun oynama süresinin çocukların yaşına veya cinsiyetine göre farklılaştığını göstermektedirler. Sherry ve de Souza (2003)'nin yaptığı çalışmada buna benzer sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Onların çalışmasında beşinci, sekizinci sınıf öğrencileri ile üniversite öğrencileri yer almaktadır ve katılımcılardan okul döneminde hafta içi ortalama ne kadar süreyle oyun oynadıklarını belirtmeleri istenmiştir. Beşinci ve sekizinci sınıflar arasında oyun oynama süreleri artma göstermiştir. Buna neden olarak da sekizinci sınıftaki öğrencilerin diğerlerine göre bilişsel açıdan daha gelişmiş olmaları gösterilmiştir. Diğer taraftan üniversite öğrencilerinin bilişsel seviyeleri diğer iki gruba göre daha gelişmiş olmasına rağmen oyun oynama sürelerinde bir azalma gözlenmiş bu da oyunların onların bilişsel seviyelerine uygun olmamasına dayandırılmıştır.

Yukarıda bahsi geçen çalışmalardan bazılarında cinsiyetin oyun oynama süresine etkisi ile ilgili sonuçlar yer almaktadır. Genellikle hem erkekler hem de kadınlar bilgisayarları “erkek oyuncuğu” olarak görmektedirler. Erkekler bilgisayarları oyun oynamak ya da programla için tercih ederken, kadınlar bilgisayarları araç olarak kullanmayı tercih etmektedirler (Cassell, Jenkins, 1998). Sherry, Holmstrom, Binns, Greenberg and Lachlan'ın (2003) çalışması da erkek ve kadınlar arasında oyun oynama sürelerinde erkeklerin daha fazla oynadıkları yönünde farklılıklar olduğunu göstermektedir.

Cinsiyetin oyun tercihleri üzerinde de etkisi gözlenmektedir. Kadınlar genellikle şiddet içermeyen oyunlar tercih etmekte ve iyi kötü çatışmasını sevmemektedirler. Beato (1997, cited in Subrahmanyam, Greenfield, 1998, p.54) “kadınlar daha çok kendi hayatlarına uygulayabilecekleri duygusal ve sosyal olarak keşifler yapabildikleri deneyimler isterler” görüşünü öne sürmektedir. Diğer tarafta da erkekler şiddet içeren oyunları tercih edebilmektedirler. Sherry ve diğerlerinin(2003) çalışması, erkeklerin dövüş, shooter, spor, FRP, aksiyon/serüven oyun türlerini tercih ederken; kadınların klasik oyun tahtası, oyun kağıdı/zar, bilgi yarışması ve bulmaca oyun türlerini tercih ettiklerini göstermektedir. Fromme'un (2003) çalışması da oyun türü tercihlerinde erkek ve kadınlar arasındaki farklılıkları ortaya çıkarmaktadır. Erkeklerin en çok tercih ettikleri oyun türleri aksiyon ve dövüş türleri iken platform oyunları kızların en çok tercih ettikleri oyun türü olarak ortaya çıkmaktadır.

İnsanların neden oyun oynadıkları video oyun araştırmaları için önemlidir. Bu konuda da yapılmış bir kaç araştırma bulunmaktadır. Malone (1981, cited in Kirriemuir, 2002) insanların neden oyun oynadıkları ile ilgili olarak düşsel ortamlar, meydan okuma ve merak gibi üç ana neden belirlemiştir. Sherry ve Lucas (2001) oyun oynama nedeni olarak “rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortamlar” ı içeren altı boyut öne sürmüştür. Sherry ve Lucas'ın (2001) çalışmasında katılımcılar zaman geçirmek, rahatlamak, stresden kaçmak ve yapacak başka birşeyi olmamasını oyun oynama nedenleri olarak belirtmişlerdir.

YÖNTEM

Bu çalışma nicel veri analizine dayalı araştırma sorularını incelemeye yönelik yapılmış betimsel bir çalışmadır. Bu çalışmada veriler, katılımcıların nüfus bilgileri, bilgisayar kullanımları, oyun oynamaları ve oyun tercihlerini içeren 24 maddelik bir anket ile Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nden 2002-2003 bahar yarı yılında ve Gazi Üniversitesi'nden 2003-2004 bahar yarı yılında toplanmıştır. ODTÜ katılımcıları IS100 “Introduction to Information Technologies and Applications” dersini alan beş farklı fakülteden ve pek çok farklı bölümden öğrencilerden oluşmaktadır. Gazi Üniversitesi'nden olan katılımcılar ise dört ayrı bölümden ENF 101 “Temel Bilgi Teknolojisi Kullanımı” dersini daha önceden almış üniversite birinci sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Ana veri toplama aracı olan anket Sherry ve Lucas (2001)'in “Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference”

çalışması ve Can (2003)'ın "Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education" çalışmaları incelenerek oluşturulmuştur. Önceki bu iki çalışmadaki anketlerin dili İngilizce iken bu çalışma için anket soruları Türkçeye çevrilmiştir. Anketin geçerliliği daha önceki çalışmalarla sağlanmaktadır. Güvenilirlik ise 15 öğrenci üzerinde yapılan pilot çalışma ile 0,80 olarak bulunmuştur. Toplanan veriler SPSS programına girilmiş ve betimsel metodlarla incelenmiş ve verilerin frekansları hesaplanmıştır

BULGULAR

Katılımcıların bilgisayar oynamaları ile ilgili sonuçlar

ODTÜ'deki katılımcıların yarısından fazlası daha önce bilgisayar oyunu oynamadığını belirtirken 225 katılımcıdan sadece 61 (%27,1) tanesi oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Buna karşılık, Gazi Üniversitesi'ndeki 271 katılımcıdan 131'i (% 48.3) daha önce bilgisayar oyunu oynamadığını belirtmiştir.

Katılımcılar, haftada ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişler ve ODTÜ'deki katılımcılardan ortalama oyun oynama süresi 61 oyun oynayan öğrenci arasında 5,66 saat olarak bulunmuştur. GÜ'de bilgisayar oyunu oynayanların %25,8'i haftada bir gün, %10,3'ü haftada iki gün ve %4,8 'i ise hergün bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir.

ODTÜ'deki oyun oynayan katılımcılardan sadece % 9,8'i çok kullanıcıli oyunları tercih ederken % 52,5'i tek kullanıcıli oyunları tercih ettiklerini belirtmektedirler. Bu oran GÜ'de çok kullanıcıli oyunlar için %14,8, tek kullanıcıli oyunlar içinse %47,2'dir. Diğer taraftan her ikisini de tercih ettiklerini ifade eden katılımcıların oranı ODTÜ'de % 29,5 iken GÜ'de %38'dir. Ağ üzerinden oyun oynadıkları sürekli bir arkadaş grupları olup olmadığı sorulduğunda ODTÜ'de 61 oyun oynayan katılımcıdan sadece 9 tanesi bir grupları olduğunu belirtmiş, GÜ'de ise 140 katılımcıdan 33 tanesi bir oyun grubunun olduğunu ifade etmiştir.

Katılımcılara bilgisayar oyunu oynamama nedenlerinin neler olabileceği sorulduğunda, ODTÜ'deki katılımcıların %37,3'ü ilgilenmemeyi ilk neden olarak gösterirken; ikinci neden olarak katılımcıların %37,8 'i vakit kaybını; üçüncü neden olarak katılımcıların %25,8'i zamanlarının olmamasını; dördüncü ve beşinci nedenler olarak da nasıl oynanacağını bilmemelerini sebep olarak göstermişlerdir. GÜ'deki öğrencilerin %37,3'ü bilgisayar oyunu oynamama sebebini ilgilenmemeleri olduğunu söylerken, %22,4'ü vakit kaybı, 17,8'si zamanın olmadığı, yine %17,8 'i bilgisayarlara erişimlerinin olmadığını ve son olarak da %4,6'sı nasıl oynanacağını bilmediklerini gerekçe olarak göstermişlerdir.

Katılımcıların bilgisayar oyun tercihleri ile ilgili sonuçlar

Oyun oynayan katılımcılara 13 oyun türünden tercih ettikleri ilk beş türü belirtmeleri istenmiştir. ODTÜ'deki katılımcılardan % 18'i strateji oyunlarını ilk tercihleri olarak belirtirken; yarış oyunları katılımcıların % 14,8'i tarafından ikinci tercih olarak belirtilmiştir. Bilgi yarışması türündeki oyunlar %13,1'i tarafından üçüncü sırada tercih edilirken; spor ve yine yarış oyunları %11,5'i tarafından dördüncü sırada tercih edilmiş. Son olarak da Hareket/Serüven oyun türü katılımcıların %16,4'ü tarafından beşinci sırada tercih edilmiştir. GÜ'deki bilgisayar oyunları tercih sıralamasına bakıldığında ise, öğrencilerin ilk olarak hareket, ikinci olarak yarış ve üçüncü olarak da strateji oyunlarını tercih ettikleri gözlemlenmiştir.

Oyun oynayan katılımcılardan tercih ettikleri oyun temalarını belirtmeleri istenmiştir. Serüven, takip, kurtarma, kaçış, intikam, keşif, sevgi, kurban, başkalaşım (metamorphosis) ve iyi – kötü temalarını içeren 10 tane oyun teması belirlenmiştir. Bu oyun temalarından; serüven teması ODTÜ'deki katılımcılardan %65,6'sı tarafından en çok tercih edilen tema olarak belirtilmiştir. Ondan sonra ikinci en çok tercih edilen tema olarak keşif teması

katılımcıların %49,2'si tarafından belirtilmiştir. Diğer taraftan sevgi teması katılımcıların sadece %1,6 sı tarafından tercih edilerek en az tercih edilen oyun teması olarak belirtilmiştir. Oyun temaları bakımından GÜ'deki katılımcılar arasında belirgin bir fark gözlenmemekle birlikte, en çok tercih edilen tema ODTÜ'deki ile benzerlik göstererek Serüven ve ikinci tercih edilen tema ise keşif olmuştur.

Son olarak da oyun oynayan katılımcılardan oyun oynama nedenlerini belirtmeleri istenmiştir. ODTÜ'deki oyun oynayan katılımcıların yarısından fazlası oyun oynamalarına neden olarak çeşitliliği göstermişlerdir. % 13,1'i rekabeti neden olarak gösterirken; % 11,5'i oyunlardaki düşsel ortamları; % 8,2'si oyunların canlandırıcı etkisini ve son olarak % 4,9'u oyunlarda sağlanan sosyal iletişimi neden olarak belirtmişlerdir. GÜ'deki katılımcılar %34,6 ile en fazla stres atmayı sebep olarak göstermişlerdir.

Oyun oynama ile ilişkin olan faktörler

Literatürde; özellikle cinsiyet gibi bazı faktörlerin insanların bilgisayar oyunlarına düşkünlüğü ile ilgisinin olduğundan bahsedilir. Önceki araştırmalarda, genellikle bilgisayar oyunu oynayan kadın sayısının erkek sayısına göre daha az olduğu görülmektedir. Ayrıca cinsiyet oyun tercihlerinde de farklılık yaratmaktadır. Bunun yanında kişilerin aylık gelirleri de bilgisayar oyunlarını oynamalarını etkilemektedir. Düşük gelirli kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkünlüğünün olasılığı yüksek gelirli kişilere göre daha azdır. Bir diğer faktör ise kişinin kendi bilgisayarına sahip olup olmamasıdır. Kendi bilgisayarını olan birinin bilgisayar oyunlarını oynama olasılığı olmayana göre daha fazladır. Çünkü bilgisayarı olmayan kişinin bilgisayarlara erişimi diğerine göre çok daha azdır. Bu faktörlerin etkileri de bu çalışmada incelenmektedir.

Cinsiyet ve oyun oynama ilişkisi

Çalışmadan elde edilen veriler cinsiyetin oyun oynamaya etkisi olup olmaması konusunda incelenmiştir. ODTÜ'deki 124 kadın katılımcıdan sadece 14 tanesi oyun oynarken; 79 tanesi hiç oyun oynamamaktadır. Diğer taraftan 98 erkek katılımcıdan 47 tanesi sürekli oyun oynamaktadır. ODTÜ'de oyun oynayan katılımcıların sadece %22,9'u kadındır. GÜ'deki çalışmaya katılan öğrencilerin %34,3'ü (93) kadın, %65,7'si (178) ise erkek katılımcılardan oluşmaktadır. Kadın katılımcıların 65 tanesi hiç bilgisayar oyunu oynamadığını, 19'u haftada bir gün, 5'i haftada iki gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Erkek katılımcılardan 23 kişi haftada iki gün oyun oynarken, 13 tanesi de hergün bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Kadın erkek katılımcılar arasında oyun türlerini tercih etmede de farklılıklar gözlenmektedir. ODTÜ'deki kadın katılımcılar genellikle oyun kağıdı/zar, bulmaca, bilgi yarışması, atari oyunları türlerini tercih ederken; erkekler strateji, araba yarışı, shooter veya hareket/serüven oyun türlerini tercih etmektedirler. GÜ'de, oyun türü tercihlerinde hareket, hem kadın hem de erkek katılımcılarda en çok tercih edilen tür olurken, sırasıyla yarış ve strateji oyunları bu tercihi takip etmektedir. Bir diğer bulgu kadınların oyun türü seçiminde belirgin bir farklılığın olmamasıdır.

Oyun tema tercihlerinde; ODTÜ'deki kadın katılımcıların neredeyse yarısı keşif oyun temasını tercih ederken, erkek katılımcıların yarısından fazlası serüven oyun temasını tercih etmektedir. Her iki grup sevgi oyun temasını en az tercih ederken, kadın katılımcılar bunun yanında kurban oyun temasını da az tercih etmektedirler.

GÜ'deki katılımcılar da oyun teması tercihleri bakımından yine ODTÜ'dekine benzerlik göstermiş, en çok tercih edilen tema, serüven, bunu takip eden ise keşif olarak belirlenmiştir. Kadın ve erkek katılımcılarda oyun teması olarak belirgin bir farklılık gözlenmemiştir.

Oyun oynama tercih etme nedenlerini belirtirken ODTÜ'deki her iki grupta farklılık görülmemektedir. Her iki grupta en etkili neden olarak stres atmayı göstermektedirler.

GÜ'deki katılımcıların oyun tercihlerine bakıldığında hem kadın hem de erkek öğrencilerde rekabet ve stress atma nedenleri ağırlıklı olarak gözlenmektedir.

Aylık gelir ve oyun oynama ilişkisi

ODTÜ'deki katılımcılar arasında; katılımcıların aylık geliri ile oyun oynamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon gözlenmemektedir. Ancak çok fazla oyun oynayanlar genellikle 160-240 milyon aylık gelir aralığında yer almaktadırlar. Bunun yanında aylık geliri 80 milyon liradan az olup çok fazla oyun oynayan katılımcılar da bulunmaktadır.

GÜ'deki katılımcıların büyük çoğunluğu 80-160 milyon gelir düzeyindedir. Ayrıca hem hiç bilgisayar oyunu oynamadığını hem de haftanın her günü bilgisayar oyunu oynadığını ifade eden grubun da bu aralıktaki gelir düzeyinde olması dikkat çekicidir.

Kendi bilgisayarına sahip olma ve oyun oynama ilişkisi

Kendi bilgisayarına sahip olma ve oyun oynama arasında istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon gözlenmektedir. Oyun oynayan katılımcıların % 59'unun kendi bilgisayarları varken, % 41'inin kendi bilgisayarı yoktur.

GÜ'deki katılımcılardan bilgisayara sahip olduğunu ifade eden 68 öğrenciden 16'sı hiç bilgisayar oyunu oynamadığını belirtirken 22 tanesi haftada bir gün oyun oynamaktadır. Bilgisayarı olmayan 203 öğrenciden 115'i ise bilgisayar oyunu oynamadığını, 48 kişi ise haftada bir gün bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu çalışma Türkiye'deki üniversite öğrencilerinin elektronik oyun oynama alışkanlıklarını belirlemek üzere yapılan sınırlı çalışmalardan birisidir. Elektronik oyunlar bilgisayarların hızla yaygınlaşması ile yeni nesil tarafından her gün daha fazla oynanmaktadır. Bu çalışmada da üniversite öğrencileri arasında bu oranın arttığını göstermektedir.

Bilgisayar oyunlarının motive edici özelliğinden literatürde görüş birliği bulunmaktadır. Gençleri bilgisayar oyunlarını oynamaya çeken nedenler ve oyun tercihleri daha iyi anlaşılırsa oyunların motivasyon faktörleri eğitim sistemi içinde de kullanılabilir. Böylece hem daha ilgi çekici ve hem de daha kalıcı öğrenme ortamları yaratılabilir.

Bu çalışma ODTÜ ve GÜ ile kısıtlı kaldığı için bulguların daha fazla genellenmesi amacıyla farklı kurumlarda ve bölgelerde yapılan yeni çalışmalara ihtiyaç bulunmaktadır. Ayrıca zaman içinde gerek teknolojik ve gerekse sosyal nedenlerle öğrencilerde oluşacak yeni oyun tercihi eğilimlerinin takibi amacıyla bu çalışma yıllar içinde tekrar edilmelidir.

KAYNAKLAR

- Can, G. (2003). Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education. Unpublished master's thesis, METU, Ankara
- Cassell, J. & Jenkins, H. (1998). Chess for girls? Feminism and computer games. In J. Cassell and H. Jenkins. *From Barbie to Mortal Combat* (pp. 3-45). The MIT Press
- Dorman, S.M. (1997). Video and computer games: Impact on children and implications for health education. *Journal of School Health*, 67:4
- Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture, *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, 3(1). Retrieved May 14, 2003, from <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2). Retrieved February, 25, 2003 from <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- Setzer, V.W. & Duckett, G.E (1994). The risks to children using electronic games. Retrieved April, 08, 2003 from <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html>

- Sherry, J. L. & Lucas, K. (2001). *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference*. Retrieved March 31, 2003, from <http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/OriginalU&G.pdf>
- Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B.S. & Lachlan, K. Gender and electronic game play. Submitted to *Information Communication and Society*. Retrieved April 8, 2003, from <http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/VG&Gender.pdf>
- Sherry, J. L., deSouza, R., Greenberg, B. S. & Lachlan, K. Why do adolescents play video games? Developmental stages predicts video game uses and gratifications, game preference, and amount of time spent in play. Under submission at the *Journal of Adolescence*. Retrieved April 8, 2003, from <http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/VG&age.pdf>
- Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. M. (1998). Computer games for girls: What makes them play? In J. Cassell and H. Jenkins. From Barbie to Mortal Combat (pp. 46-71). The MIT Press.