

T.C.

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ELEKTRONİK SPOR OYUNLARINDA SİBER ZORBALIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Bilal ÇAVDAR

SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

ANKARA 2020

T.C.
ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ELEKTRONİK SPOR OYUNLARINDA SİBER ZORBALIK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Bilal ÇAVDAR

SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Zafer ÇELİK

ANKARA 2020

ONAY SAYFASI

Bilal ÇAVDAR tarafından hazırlanan "Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı'nda Doktora/Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvan Adı Soyadı	Kurumu	İmza
Doç. Dr. Zafer Çelik	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	
Prof. Dr. Emrah Akbaş	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	
Dr. Öğr. Üyesi Nevfel BOZ	Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi	

Tez Savunma Tarihi: 07.10.2020

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı'nda Doktora/Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Ünvan Ad Soyad

……

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda patent ve telif haklarını ihlal edici etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tezde kullanılmış olan tüm bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

15.09.2020
Bilal ÇAVDAR

İTHAF

Aileme ve Tüm Sevdiklerime…

TEŞEKKÜR

Bu teşekkür yazısına başlarken öncelikle lisans dönemimde derslerini alarak tanışma fırsatına sahip olduğum yüksek lisans dönemimde de tez danışmanım olarak çalışmamda kıymetli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösterici ve destek olan, bu tezi yazma esnasında beni her anlamda özgür bırakan, bilimsel düşünceyi yaşam biçimi olarak algılamamı sağlayan değerli danışman hocam sayın Doç. Dr. Zafer ÇELİK'e, sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca yardım, bilgi ve tecrübeleri ile bana sürekli destek olan Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyoloji bölümündeki tüm hocalarıma teşekkür ederim. Bu süreç içerisinde ilgisini ve önerilerini göstermekten kaçınmayan Hacettepe Üniversitesi Bilişim ve Enformasyon Teknolojileri Ana Bilim Dalı Başkanı sayın Prof. Dr. Mutlu BİNARK'a teşekkür ederim.

Çalışmalarım boyunca yardımını hiç esirgemeyen ve bu çalışmanın ortaya çıkmasında verdiği fikir ve düşüncelerden dolayı çok önemli bir yeri olan değerli arkadaşım Merve TÜZÜNOĞLU'na çok teşekkür ederim. E-spor oyunları hakkında vermiş olduğu bilgilerden ve samimi arkadaşlığından dolayı İbrahim Özbey'e teşekkür ederim. Ayrıca ODTÜ E-spor Topluluğu'na ve değerli topluluk başkanı Murat KAYNARCA'ya, İstanbul Aydın Üniversitesi E-spor Topluluğu'na ve değerli topluluk başkanı Ali Baran AL'a ve Doğuş Üniversitesi E-spor Topluluğu'na ve değerli topluluk başkanı Resul Rüştü KORKMAZ'a kendileriyle tanışma fırsatı bulduğum için ve çalışmaya katılan katılımcılara ulaşmamda yardımcı olduklarından dolayı çok teşekkür ederim.

Çalışmaya katılan katılımcılara kıymetli vakitlerini ayırarak konu hakkındaki fikir ve görüşlerini aktararak çalışmanın meydana gelmesini sağlamalarından dolayı çok teşekkür ederim.

Son olarak çalışmalarım boyunca maddi manevi destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan aileme de sonsuz teşekkür ederim.

ÖZET

Son yıllarda siber zorbalık kavramı ülkemizde ve dünyada son derece yaygın bir şekilde adından söz ettiren bir kavram haline gelmiş durumdadır. Özellikle, sosyal medya ortamlarının bireyleri diğer bireylerle birbirine bağlayan topluluklar haline gelmeleriyle beraber bireylerin bu ortamlarda bir başkasına zarar verebilmesi birkaç kelimeyle dahi mümkün hale gelmiştir. Bununla birlikte; siber zorbalık yalnızca sosyal medya ortamlarında karşılaşılan bir durum değildir. Özellikle popüler çevrimiçi oyun toplulukları da siber zorbalıkla karşılaşılan alanlar haline gelmişlerdir. Çevrimiçi oyun topluluklarının Elektronik Spor kavramsallaştırması ile yeni, önemli ve popüler bir alan içerisinde olmaları bu ortamlar içerisindeki siber zorbalık ortamının da fark edilmesini gerekli hale getirmiştir.

Bu çalışma ile elektronik spor oyun toplulukları içerisindeki siber zorbalık konusuna ışık tutmak amaçlanmaktadır. Çalışmanın oyunlar içerisindeki siber zorbalığın genç nesiller başta olmak üzere oyunculara karşı yaratmış olduğu tehlikelere karşın bakış açısı sağlaması istenmiştir. Bununla birlikte bu çalışmayla okuyucuların oyun topluluğu içerisinde siber zorbalığın yaygınlığını anlamalarına yardımcı olmak, siber zorbalıkla mücadele edebilmek için çözüm önerileri geliştirebilmeye yardımcı olmak ve herkes için daha olumlu bir oyun ortamının oluşturulabilmesini amaçlamaktadır. Nitel araştırma tekniği kullanılan bu çalışmada üniversite elektronik spor kulüplerine üye olan 20 adet oyuncu ile görüşülmüştür. Bu görüşmeler ATLAS Ti. 8 nitel veri analizi programıyla analiz edilmiştir.

Çalışmada keşfedilen temel bulgu ise elektronik spor ortamlarının siber zorbalık açısından yoğun olduğu ve bu yoğunluğun asıl etkenlerinin ortamdaki çocukların ve oyunu iyi oynamak için yeterli deneyimi olmayan oyuncuların yoğun biçimdeki varlığıdır. Aynı zamanda bazı oyunların ücretsiz olması; ücretli olan oyunlardaki seçkin oyuncu kitlesinin ücretsiz oyunlarda var olmamasına neden olmaktadır. Bu durumun devamında oyun ortamlarının anonim bir yapıda olmasının da etkisiyle, oyuncuların siber zorbalık faili ve mağduru olma ihtimalleri artmaktadır. Var olan bu bulgular ışığında yapılmasının gerekli olduğu faaliyet çocukların, ergenlerin, ailelerin, eğitimcilerin ve politika yapıcılarının ve oyun şirketlerinin çevrimiçi oyun ortamlarında meydana gelebilecek tehlikeler konusuna bilgilendirilmeleri ve bu konulardaki farkındalıklarının arttırılmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Elektronik Spor, Siber Zorbalık, Zorbalık, Çevrimiçi Oyunlar, Dijital Platformlar.

ABSTRACT

The concept of cyberbullying has become very popular around the world. This situation particularly has seen in social media environments where individuals connect with others. It is possible for individuals to harm another person with just a few words. However, cyberbullying is not only encountered in social media. Cyberbullying is also encountered in popular online gaming platforms. Online gaming communities are in a new important and popular area with the Electronic Sports concept which made it necessary to recognize the cyberbullying environment within these platforms.

The aim of this study to shed a light on the issue of cyberbullying in electronic sports gaming communities. Moreover, it intends to provide a perspective against the dangers of cyberbullying to players, especially the young generation. This study can assist readers to understand the prevalence of cyberbullying in the gaming community in order to develop solutions and create a positive gaming environment. The qualitative research technique was applied in this study. 20 players from the university's electronic sports clubs were interviewed. These meetings were analyzed at ATLAS. The main findings from this research is that electronic sports environments are intense in terms of cyberbullying. The main factors of this intensity are the dense presence of children and players who do not have enough experience to play the game well. Another reason is some games are free, so the elite mass of players in paid games do not exist in free games. In the light of these existing findings, the action that should be taken is to inform children, adolescents, families, educators, policy makers and game companies about the dangers that may occur in online gaming environments and to increase their awareness on these issues.

In conclusion, it should be noted that cyberbullying exists in electronic sports because the majority of today's gamers come from the traditional society. Based on this, it necessary to carry out studies on bullying and cyberbullying. In addition, constant examinations with different strategies in order to create a platform with less cyberbullying in gaming platforms, these studies carry a very crucial role.

Keywords: Electronic Sports, Cyberbullying, Bullying, Online Games, Digital Platforms.

İÇİNDEKİLER

ÖZET .....

ABSTRACT .....

İÇİNDEKİLER i

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ v

ŞEKİLLER DİZİNİ vi

RESİMLER DİZİNİ vii

TABLOLAR DİZİNİ viii

1.GİRİŞ 1

1.1 Araştırmanın Amacı 3

1.2. Araştırmanın Soruları 3

1.2. Araştırmanın Önemi: 4

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları 5

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE 6

2.1. Oyun Kavramı 6

2.2. Dijital Oyun 10

2.2.1. Dijital Oyunların Tarihsel İncelemesi 11

2.3 Çevrimiçi (Online) Oyunlar 12

2.4. Elektronik Spor Kavramı 14

2.4.1. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor 15

2.4.2 Elektronik Spor Kavramının Tarihsel İncelemesi 16

2.4.3. İnternet Kafe'den E-sports Arena'ya Oyun Mekanındaki Değişim ve Gelişim 21

2.4.5. Elektronik Spor Oyun Türleri 23

2.4.5.1. Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena= MOBA) 24

2.4.5.2. Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (First Person Shooter Games) 24

2.4.5.3. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları – Real Time Strategy's Games (RTS) .. 25

2.4.5.4. Hayatta Kalma Oyunları- (Battle Royale Games) 26
2.4.5.5. Spor Oyunları (Sports Games) 26
2.4.5.6. Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game= MMOPRG) 26
2.4.5.7. DÖVÜŞ OYUNLARI (FIGHTER GAMES) 27
2.4.6. Çalışmaya Katılan Katılımcıların Oynadıkları Elektronik Spor Oyunları Hakkında Bilgilendirme 28
2.4.6.1. League of Legends (LOL) 28
2.4.6.2. Counter Strike Global Offensive 29
2.4.6.3. Tom Clancy's Rainbow Six Siege 30
2.4.7. Elektronik Spor ve Sosyolojisi 31
2.4.7.1. Çevrimiçi Oyunlarda Habituslarının Yeniden Üretimi ve E-sporcu Kimliğinin Oluşumu 31
2.5. Zorbalık 33
2.5.1. Zorbalığın Yaygınlığı ve Türleri 35
2.5.3. Zorbalığın Sonuçları 36
2.6. Siber Zorbalık 37
2.6.1. Siber Zorbalık ile Klasik Zorbalık Arasındaki İlişki 38
2.6.2. Siber Zorbalığın Tanımları 38
2.6.3. Siber Zorbalığın Yaygınlığı ve Türleri 40
2.6.4. Siber Zorbalığın Nedenleri 40
2.6.5. Siber Zorbalık Üzerine Yapılmış Olan Araştırmaların Bulguları 41
2.7. Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık 44
2.7.1 Elektronik Spor Oyunlarında Kadınların ve Diğer Grupların Maruz Kaldığı Siber Zorbalık 45
2.7.2 Elektronik Sporlarda Siber Zorbalığa Karşı Geliştirilen Stratejiler 46
2.7.2.1 Oyunlardaki Raporlama Stratejisi 49
2.7.2.2. Bloklama ve Susturma 50

2.7.2.3. Pozitif Eylem Stratejileri 50
2.7.2.4. Oyuncuların Başvurduğu Stratejiler 51
2.7.2.5. Literatürde Konuyla İlgili Yapılmış Olan Araştırmalardan Bulgular 52
3. MATERYAL ve YÖNTEM 54
3.1 Araştırmanın Yöntemi 54
3.2. Araştırma Desenleri 55
3.4. Araştırmanın Örneklemi 57
3.4.1. Amaca Yönelik Örnekleme 57
3.4.2. Kartopu Örnekleme 58
3.5. Veri Toplama Süreci 59
3.5.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme (Görüşme Formu Yaklaşımı) 60
3.6. Veri Analiz Süreci 60
Görüşmelerin Word Cloud Diyagramı ..... **Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
3.6.1. Bilgisayar Destekli Niteliksel Veri Analizi (CAQDAS) Programlarının Kullanımı 63
3.6.2. Yeni Medya Araştırmaları ve Etik 64
4. BULGULAR ve TARTIŞMA 66
4.1. Oyunculardaki Siber Zorbalık Algısı 66
4.2. Oyun Oynamaya Başlama Etkeni 68
4.3. Oyundaki Siber Zorbalığın Yoğunluğu 71
4.4. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Nedeni 76
4.5. Oyuncunun Maruz Kaldığı Siber Zorbalık 81
4.6. Oyuncu Tarafından Bir Başkasına Yöneltilen Zorbalık 85
4.7. Oyuncunun Siber Zorbalıkla Baş Etme Yöntemi 89
5. SONUÇ ve ÖNERİLER 97
6. KAYNAKÇA 99
EK 1 Derinlemesine Görüşme Soruları 114

EK 2 Etik Kurul Raporu 116
EK 3 Bilgilendirilmiş Onam 117
EK 4 Kişisel Bilgiler 118

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

E-spor: Elektronik Spor

PDP -1: Programmed Data Processor-1 (Digital Equipment Corporation'ın PDP serisindeki ilk bilgisayarıdır.)

ARPANET: Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı

LAN: Local Area Network (Yerel Alan Ağı)

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

PC: Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)

P2P: Peer-to-peer (İki veya daha fazla istemci arasında veri paylaşmak için kullanılan bir ağ protokolüdür.)

FPS: First Personal Shooter (Birinci Şahıs Nişancı Oyunu)

CPL: Cyberathlete Professional League (Siberatletik Profesyonel Ligi)

COVID 19: Yeni Koronavirüs Hastalığı

TESFED: Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu

MMOPRG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

LOL: League Of Legends (Efsaneler Ligi)

CS GO: Counter Strike Global Offensive (Kontra Vuruş Küresel Saldırı)

Rainbow 6S: Rainbow Six Siege (Gökkuşağı Altıncı Kuşatma)

CAQDAS: Computer-Assisted Qualitative Data Analysis Software (Nitel Veri Analizine Yönelik Bilgisayar Programları)

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Yıllara Göre e-spor İzleyici Sayıları……..……...…4
Şekil 2. Görüşmelerin Word Cloud Diyagramı……..…..61
Şekil 3. Oyuncuların Siber Zorbalık Algılarının Oyunlarla İlişki Ağı…… 66
Şekil 4. Oyuncuların Oyuna Başlama Etkenlerinin Oyunlarla İlişki Ağı ……...……69
Şekil 5. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Yoğunluğuna İlişkin İlişki Ağı……...……72
Şekil 6. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Nedenlerine İlişkin İlişki Ağı……...…..78
Şekil 7. Oyuncuların Maruz Kaldıkları Siber Zorbalık Türlerinin Oyunlarla İlişki Ağı….82
Şekil 8. Oyuncuların Bir Başkasına Yönelttikleri Siber Zorbalık Türlerinin Oyunlarla İlişki Ağı……...86
Şekil 9. Oyuncuların Siber Zorbalıkla Baş Etme Yöntemlerinin Oyunlarla İlişki Ağı…....89
Şekil 10. Elektronik Spor Oyunlarındaki Siber Zorbalığı Anlamak İçin Kuramsal Model……...….94

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1. Spacewar Oyunu Geliştiricilerinden Steve Russell ve PDP-1……...….12
Resim 2. Space Invaders Şampiyonası……...…17

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1: Katılımcı Listesi……..….....58
Tablo 2. Araştırmada Ortaya Çıkan Temala……..61
Tablo 3. Araştırmada Ortaya Çıkan Temaların Oyunlara Göre Dağılımları……..65
Tablo 4. Oyuncuların Siber Zorbalık Algılarının Oyunlara Göre Dağılımları…….....67
Tablo 5. Oyuncuların Oyuna Başlama Etkenlerinin Oyunlara Göre Dağılımları……....70
Tablo 6. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Yoğunluğunun Oyunlara Göre Dağılımları…...…73
Tablo 7. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Nedenlerinin Oyunlara Göre Dağılımları…….....78
Tablo 8. Oyuncuların Maruz Kaldıkları Siber Zorbalık Türlerinin Oyunlara Göre Dağılımları……83
Tablo 9. Oyuncuların Bir Başkasına Yönelttikleri Siber Zorbalık Türlerinin Oyunlara Göre Dağılımları……86
Tablo 10. Oyuncuların Siber Zorbalıkla Baş Etme Yöntemlerinin Oyunlara Göre Dağılımları……....89

1. GİRİŞ

Elektronik Spor dünyanın çok farklı yerlerindeki insanların internet aracılığıyla çevrimiçi ortamda ya da büyük organizasyonlarla çevrimdışı bir biçimde bir araya gelerek oyun oynayabilecekleri, fiziksel ve zihinsel hazırlanma evresinde geleneksel sporlarla karşılaştırılabilecek çalışma disiplinine sahip olan bir spor dalı olarak görülmektedir (Jonasson ve Thiborg, 2010, s. 288). Elektronik Sporların bireysel ve takım halinde müsabakaya açık olması oyun içi rekabetin yoğun bir şekilde yaşanmasına neden olmaktadır. Oluşan bu rekabet ortamı bireylerin oyunlara olan ilgisini arttırmakta ve oyun oynayan kişi sayısında sürekli olarak artışın gözlenmesine neden olabilmektedir.

Televizyon kültüründen kopan gençlerin e-spor organizasyonlarını ve turnuvaları izleme oranlarındaki yoğun artış, elektronik sporların alıcı kilesinin de oluşmasına neden olmuştur. Reklam anlaşmaları, sponsorluklar, oyun geliştiricilerinin ücretleri ve diğer gelirler (bilet satışı, ürün satışı vb.) elektronik spor turnuvalarının ödül havuzlarını da yükseltmiş durumdadır. Ödül havuzlarındaki artış ve e-spor oyuncularının adeta fenomen hale gelmesi, çocuklar ve gençlerin profesyonel e-sporcu olma hayaline sahip olmasına neden olmaktadır. Bunu gerçekleştirebilmek adına çocuklar ve gençler devamlı oyun oynayarak kendilerini gerçekleştirmek ve oyunda belli bir seviyeye gelmeye çalışmaktadırlar. Bu durum elektronik sporlardaki halihazırda üst seviyede olan rekabet durumunun artmasına neden olmaktadır. Oyuncular her kazandıkları oyundan sonra hedeflerine bir adım daha yaklaştıklarını ve her kaybettikleri oyundan sonra mevcut sıralamadaki konumlarını kaybettiklerini bilmelerinden dolayı oyunlara yoğun bir biçimde odaklanmaktadırlar. Özellikle takım bazlı oyunlarda oyuncuların takım halinde rakip takımla mücadele etmeleri mukabilinde takım arkadaşlarının etkisiyle oyunu kazanmakta ya da kaybetmektedirler. Elektronik Spor oyunlarında bulunan mesajlaşma bölümünün varlığı oyuncuların başarısız olan oyunculara karşı saldırganca sözleri söylemelerine ya da metin mesajları yazmalarına neden olabilmektedir. Özellikle amatör oyunculara, hata yapan oyunculara, yeteneksiz oyunculara karşı her türlü değeri içine alabilecek biçimde son derece

agresif, onur kırıcı küfürler edilebilmektedir. Çevrimdışı toplumdaki cinsiyetçi tutum ve cinsel taciz durumu da çevrimiçi ortamda da kendinden söz ettirmektedir. Erkek oyuncular tarafından kadın oyunculara cinsiyetçi küfürler ve cinsel tacizler yapılabilmektedir. Kadın oyuncular ise bu durumdan uzak kalabilmek amacıyla oyun içerisinde mümkün olduğunca feminen hesaplar yerine masculen hesaplar kullanarak cinsiyetlerini gizleme girişiminde bulunmaktadırlar. Yine çevrimdışı toplumda ötekileştirilmiş olan gruplar (LGBT'li bireyler ve diğer azınlıklar) da elektronik sporlardaki mesajlaşma ortamında tacize ve saldırganca davranışa maruz kalabilmektedir (Ballard ve Welch, 2015, s. 16). Elektronik sporlar üzerine bireyler tarafından var olan yoğun ilginin aksine bu platformlar içerisinde var olan siber zorbalığın anlaşılmasına yönelik çalışmaların yeterli olmadığı keşfedilmiştir. Literatürde daha önceden var olan çalışmaların çevrimiçi oyunlardaki negatif tutumların davranışsal etkilerine odaklanıldıkları keşfedilmiştir. Bununla birlikte bu çalışmaların oyuncu davranışları hakkında fikir vermesinin yanında oyuncuların belirli davranışları siber zorbalık olarak nitelendirmelerindeki ana faktörün ne olduğuna yönelik incelemelerin yapılmadığı keşfedilmiştir (Achterbosch, Miller, ve Vamplew, 2017), (Donaldson, 2017), (Kwak ve Backburn, 2015) Bu çalışmada ise üniversite öğrencilerinin e-spor oyunlarında siber zorbalık ortamını nasıl tanımladıkları, oyunlara başlama etkenlerinin ne tür hususlar barındırdığı, siber zorbalık içeren davranışlar nedeniyle ortaya çıkan çatışmalarda ne tür davranışlara maruz kaldıkları ve ne tür davranışları bir başkasına yönelttikleri ve bu çatışmalarla nasıl başa çıkabildikleri araştırılmak istenmiştir. E-spor oyun ortamlarında siber zorbalığın gerçekleşme biçimini anlamanın gençlerin oyun ortamlarında bu tür olumsuz durumlarla karşılaşmalarını engellemek açısından çok önemli bir mahiyete sahip olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmanın elektronik spor oyunu oynayan oyuncuların siber zorbalık algılarının farkına varabilme, elektronik spor oyunlarındaki siber zorbalığın yoğunluğu ve bu yoğunluğun nedenlerini anlayabilmeyle birlikte oyuncuların oyuna başlama etkenlerinin de anlaşılmasının yanında oyuncuların başkalarına yönelik uygulamış oldukları ve maruz kaldıkları siber zorbalık türlerinin ve oyuncuların siber zorbalıkla mücadele etme yöntemlerinin ortaya koyulmasında bilime katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Oyunlardaki siber zorbalık taciz girişimi, oyun yağmacılığı (griefing), ve oyun içi aldatma gibi farklı farklı olumsuz eylemleri de içerisinde taşımakta olan bir durum olma niteliğine sahiptir. Bununla birlikte oyunlardaki siber zorbalığa maruz kalan oyuncular bu tür davranışlardan etkilenmekle birlikte oyun şirketleri açısından da bu durum önemli bir sorun kaynağı haline gelmiş durumdadır.

1.1 Araştırmanın Amacı

Elektronik Spor ortamları, oyuncuların oyun içi etkileşim kurabilmelerinde, bu etkileşimlerin sonucunda yeni sosyal ağlara katılabilmelerinde ve bu sosyal ağlar sonucunda yeni toplumsallaşma mekanlarının içerisinde kendilerine yer bulabilmelerinde son derece önemli olan dijital platformlardır. Oyun oynama eylemi esnasında; oyuncuların birbirleri ile iletişim kurdukları alan olan oyun içi sesli ve yazılı mesajlaşma birimlerinde oyuncular birbirlerine karşı siber zorbalık uygulayabilmektedir. Bu çalışmanın amacı üniversitelerin elektronik spor kulüplerine üye olan ve aktif olarak elektronik spor oyunlarıyla ilgilenen oyuncularla yapılan görüşmelerin analiz edilmesiyle, oyuncuların oyunlara başlama etkenlerinin, elektronik spor oyunlarında var olan siber zorbalık ortamının, siber zorbalığın türlerinin, siber zorbalığın yoğunluğunun oyunlara göre durumunun ve oyuncuların siber zorbalıkla baş etme yöntemlerinin anlaşılmasıdır.

1.2. Araştırmanın Soruları

Daha önce yapılmış olan çalışmalarla ilgili literatür taramasına göre (örneğin Kwak, Blackburn, ve Han, 2015; Saarinen, 2017, Adinolf ve Türkay, 2018; Makarova ve Makarova, 2019), oyun ortamlarındaki sosyallik, rekabet, saldırganlık ve karşılıklılık gibi oyun ortamlarında bazı tekrar etmekte olan temalar bu çalışmada daha yakından incelenmek istenmiştir. E-spor oyuncularının konuya dair bakış açılarından yararlanabilmek amaçlı olarak belirlenen bu temalar ile siber zorbalık davranışı arasındaki ilişki, oyuncularla nitel araştırmalar yapılarak incelenmiştir. Nitel görüşmeler yoluyla çalışma aşağıdaki temel araştırma sorusuna cevap vermeyi amaçlamıştır.

Siber zorbalık davranışı çevrimiçi oyun ortamlarını nasıl etkilemektedir?

Temel araştırma sorusu, e-spor oyun ortamının daha küçük ve daha spesifik kısımlarını ve içerisindeki siber zorba davranışlarının etkilerini incelemeyi amaçlayan sorularla desteklenmiştir.

E-spor oyuncularının oynadıkları oyuna başlama etkenleri nelerdir?

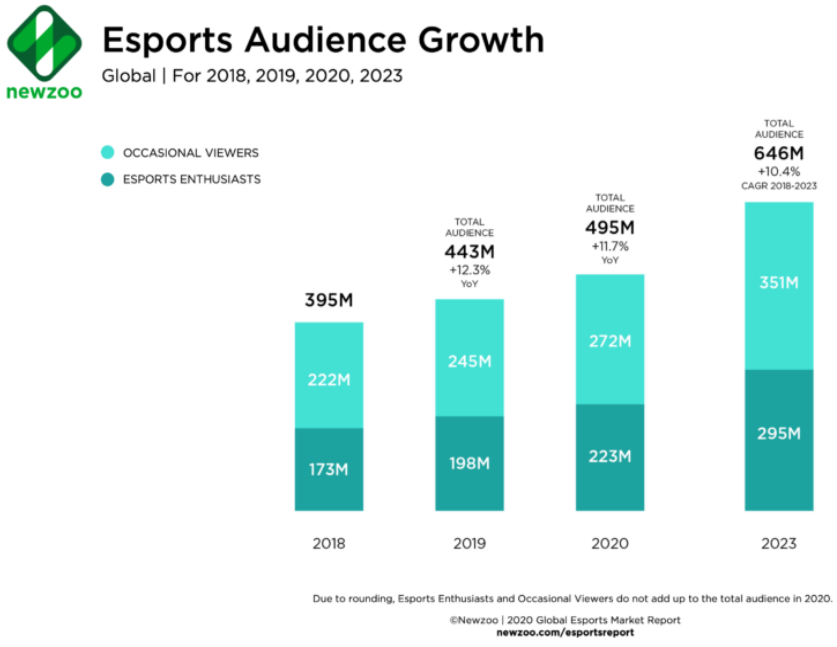
E-spor oyunlarındaki siber zorbalık türleri nelerdir?

Siber zorbalığın yoğunluğunun oyunlara göre farklılığı nasıldır?

Oyuncuların e-spor oyunlarında karşılaştıkları siber zorbalıkla baş etme yöntemi/ yöntemleri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Önemi:

İnternet ve bilişim teknolojilerindeki yaşanan gelişmelerin sonucunda dijital ortamlarda gerçekleşen iletişim çok önemli bir boyuta erişmiş durumdadır. Bireyler sahip oldukları iletişim araçlarının varlığıyla internet erişimin olduğu her alanda bir ağın içerisinde kendine yer bulmaktadır. İnsanlar içinde bulundukları dijital iletişim ortamları sayesinde birbirleri ile etkileşime geçebilmekte ve bu etkileşimden olumlu ya da olumsuz etkilenebilmektedirler. Elektronik spor ortamlarının anonim olmaları ve bu ortamların içerisinde barındırdıkları yoğun rekabetin etkisiyle siber zorbalığın yaşanma durumunu daha da artmaktadır. E-spor ortamlarında yaşanmakta olan siber zorbalık hakkında sosyolojik açıdan bilgi sahibi olunması büyük önem arz etmektedir. 2020 yılında COVİD 19 Pandemi'si ile bireylerin evlerinde karantinada kalmalarıyla oyunlara olan ilgilerinde artış gözlenmiş durumdadır.



Şekil 1: Yıllara Göre E-spor İzleyici Sayıları (Rietkerk, 2020)

Yıllara göre oyuncu e-spor izleyici sayılarını gösteren Şekil 1'deki grafiğe göre ise 2020 yılındaki 495 milyon e-spor izleyicisinin 2023 yılına gelindiğinde 646 milyon olacağı tahmin edilmektedir. Bu istatistiki veriler ışığında oyun pazarının önümüzdeki yıllarda büyüyeceğine yönelik olarak yapılan tahminler konunun önemini son derece arttırmaktadır. Oyunlara gelen kişi sayılarındaki artışın devamında oyunların içerisinde olan problemlerin ne olduğuna dair çıkarımlar yapılmadıkça ve siber zorbalık içeren davranışların ayıklanmasına dair etkili yöntemlerin geliştirilmemesiyle, oyun ortamlarında siber zorbalıktan etkilenen bireylerin sayılarında da artışın var olduğu düşünülmektedir. Bu çalışma ile oyuncuların bakış açılarından oyun ortamlarında gerçekleşen siber zorbalık davranışı üzerine düşünceler ve deneyimler sunulmaktadır. Bununla birlikte elektronik spor kariyeri yapmak isteyen çocuklar ve bu oyunlara yeni başlayan amatör oyuncular, oyunlarda yetkin ve deneyimli olamadıklarından dolayı bu ortamlarda daha fazla siber zorbalığa maruz kalabilmektedirler. Bunun sonucunda oyuncular oyunlardan ayrılmakta veya ilerleyen zamanlarda kendileri de yetkinleştiklerinde onlar da oyuna yeni katılanlara ve yeteneksiz olanların maddi manevi tüm değerlerine küfür, hakaret, aşağılama yapabilmektedirler. Devamlı kendini yenilemekte olan bu durum adeta bazı popüler oyun ortamlarının da bu durumlardan aşırı bir biçimde etkilenmesine yola açmaktadır. Oyuncuların ortamlarda zarar görmesini ve oyunlardan ayrılmalarını istemeyen oyun şirketleri ise birtakım önlemler alarak bu duruma karşı gelmeye çalışmaktadır. Elektronik Spor ortamlarında siber zorbalığa maruz kalan oyuncularda aşırı sinir, depresyon, anksiyete, kendini toplumdan soyutlama, asosyalleşme, çevresine zarar verme isteği gibi sorunlar meydana gelebilmektedir. Araştırmamızın önemi öncelikle bu ortamlar hakkında bilgi sahibi olunmasını sağlamanın yanında araştırmanın elektronik spor oyun ortamlarındaki siber zorbalık ortamı hakkında çocuklar ve onların ailelerinin bilinçlenmeleri ve farkındalıklarını arttırıcı olabileceği düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

Çalışmanın planlama aşamasında kadın e-spor oyuncularının erkek e-spor oyuncularına oranla az sayıda olduğu varsayımıyla hareket edilmiş olunsa da planlanmış olan kadın oyuncu sayısına ulaşmak, saha araştırması esnasında mümkün olamamıştır. Kadın e-spor oyuncularındaki azlığın yanı sıra ulaşılan kadın e-sporcularının görüşme yapma konusunda birtakım çekincelerinin varlığından dolayı 3 kadın katılımcıyla görüşme yapılmıştır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Metnin devamında oyun kavramı üzerinde bir açıklama yapılacak, onu takip eden bölümde ise öncelikle dijital oyun, dijital oyun tarihi, çevrimiçi oyun ve son olarak elektronik sporlar üzerine literatürde var olan çalışmalara yer verilecektir. Literatür taramasının ikinci bölümünde ise zorbalık ve siber zorbalık kavramlarının yanında elektronik sporlardaki siber zorbalıkla ilgili mevcut literatürdeki çalışmalardan bilgiler verilecektir.

2.1. Oyun Kavramı

Büyük Türkçe Sözlüğünde 'oyun' kelimesi incelendiğinde sırasıyla (Türk Dil Kurumu, 2020);

1) Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence,
2) Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi,
3) Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma.

Şeklindeki birçok tanımıyla karşılaşılmaktadır. Bu tanımlar incelediğinde oyun kavramının insan yaşamındaki çok farklı alanları nitelemekte olduğu fikrine varılmaktadır. Bu durum oyunun sahip olduğu etkiden bir kaybın yaşanmasına neden olmamaktadır. Aksine oyun, kendisini devamlı olarak geliştirmekte ve değiştirmektedir. Özellikle bilgisayar ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler oyun kavramının da etkilenmesine neden olmuştur.

Oyun, insanlık tarihiyle başladığı kabul edilen ve insanlar için vazgeçilmez olduğu düşünülen çok önemli bir kavramdır. Oyunlar; geçmişten bugüne gelmiş toplumların dini ritüelleri, dil sistemleri ve inanç durumlarının araştırılmasında önemli bir yere sahip olmuş: antropoloji, psikoloji, sosyoloji ve felsefe gibi alanlar için kaynak niteliği görmüştür (Gülçek, 2018, s. 17). Oyunun sosyal sistemin oluşturan toplumsal fonksiyonların varlığında

etkin olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte; oyun, bireylerin sosyalleşme, sosyal katılım, öğrenme, çevre edinme, dinlenme, yaratıcılık kazanma, hayal etme, reaksiyon gösterme gibi kazanımlar elde etmesinde faydalı olduğu düşünülmektedir (Çavuş ve Ayhan, 2004, s. 197). Çeşitli bilim alanlarından olan düşünürlerin oyun üzerine geçmişten bugüne var olan değerlendirmeleriyle, oyunların sahip oldukları niteliklerin daha iyi anlaşılması istenmektedir.

Oyunun hem kültürün içerisinde yer almakta olduğunu, hem de kültürü oluşturucu etkiye sahip olduğunu belirten Huizinga'ya göre oyun; bireylerin kendilerini gündelik hayatın dışında hissetmelerini sağlayan bir etkinliktir. Bireylerin; oyunun etkisiyle kültür, gündelik yaşam ve uygarlık ilişkisini kurabildiklerini belirten Huizinga oyunu ayrı bir toplumsal kurum olarak ifade etme gerekliliğiyle beraber kültürün oyun biçiminde doğduğunu ve kültürün aslında en baştan beri oynanmakta olan bir olgusal niteliğe sahip olduğunu belirtmiştir. Kültür ile oyun arasındaki ilişki hakkında fikir sahibi olabilmek için bireysel anlamda oynanan oyundan ziyade iki grubun karşılıklı bir biçimde oynadığı oyuna odaklanılması gerektiğini söyleyen Huizinga, insanların yanında hayvanları da oyunun aktörü olarak kabul etmektedir. Bu durumdan hareketle Huizinga oyunun insanlar tarafından hayvanlara öğretilmediğini dolayısıyla hayvanlarda oyun oynama ediminin mevcut bulunduğunu belirtirken kuşlardan örnek vermektedir. Çeşitli kuşların birbirleriyle yarışmalar yaptıklarını, birbirlerine dans figürleri sergilemekte olduklarını ve aralarında kendilerine has melodilerle iletişim kurduklarını ifade etmiştir. Ona göre bu örnekler neticesinde de insanlar arasındaki yarışma duygusu ve hoş vakit geçirme isteği de kültürden kaynaklanan bir olgu değildir, kültürden önceki varlığı da aşikardır (Huizinga, 2017, s. 74-76).

Huizinga insanlarda oyunun ciddi olmadığı ya da oyunun bizatihi ciddilik karşıtı olduğu yönünde bir algının söz konusu olduğunu belirtirken aslında bu algının yanlış olduğundan söz etmiştir. Ona göre çocuklar, futbol oyuncuları ve satranç oyuncuları ciddi bir biçimde oyun oynamaktadırlar. Onların akıllarından hiçbir şekilde gülme eylemi geçmemektedir. Bununla birlikte oyununun ne oyuncular için ne de oyunu seyredenler için komik olduğunu belirten Huizinga, oyunun içeriğindeki ciddiyet olgusunun varlığından söz etmektedir (Huizinga, 2017, s. 23-24).

Fransız sosyolog Roger Callois'in oyun kuramcısı olarak anılması Man, Play and Games (1961) eseriyle oyunlarla bir sosyoloji kuramı geliştirmesiyle ortaya çıkmıştır. Eserine oyun kavramını çözümlemeyle işe başlarken Johan Huizinga'nın yapmış olduğu oyun tanımlamasını 'hem çok geniş hem de çok dar' olarak nitelemiştir; Callois oyunun ekonomik bir alana işaret etme potansiyelini de eklemenin gerekli olduğundan söz etmiştir. Özellikle şans oyunlarının sahip olduğu kültürel işlevlerin rekabetçi oyunlardan daha zor olduğunu belirtmekle birlikte; ona göre şans oyunlarını dikkate almamak şans oyunlarının ortaya koymuş olduğu ekonomik ilginin olmadığını ima eden bir olay olduğu tanımına yol açmaktadır. Bununla birlikte Caillois'nın düşünceleri oyunun mülkiyetin üretim yeri değil mülkiyetin değişiminden bahsedilebilecek bir niteliğe sahip olduğudur (Caillois, 2001, s. 4-5). Caillois oyun eyleminin altı özelliğini belirleyerek tanımının belli bir konumda olmasını sağlamıştır. Bu özellikler incelendiğinde; oyun eyleminin özgür bir iradenin teşekkülü ile varlığını sürdüren, sahip olduğu niteliklerin gündelik yaşamdan ayrı olduğu, meydana getirdiği sonuçların belli bir sonu bulunmayan, ortaya koyulan faaliyetin sonucunda üretilen maddi bir çıktının söz edilemez olduğu, kendisine özgü kuralların geçerli olduğu ve içeriğinin kurgusal ya da düzenli olduğu bir niteliklere sahip olmasıdır (Caillois, 2001, s. 9-10).

Bernard Suits'e göre oyunlar temelde bir tercih içermekte olan, belli bir hedefe yönelik etkinliklerin birleşimidir. Oyunların belli araçlara ve amaçlara yönelik etkinlikler olmalarının yanında aynı zamanda kurallar bütünlüğüne sahip olduğu belirtilmektedir. Buradan hareketle kurallar bütünlüğünün üçüncü öge olduğu görülmektedir. Suits dördüncü öge olarak ise 'lusorik' (latince ludus=oyun) tavır olarak isimlendirdiği 'oyuncu niteliğini' belirtmiştir. Yani Suits'e göre bir oyunun ögeleri, a) amaç, b) amaca ulaşmak için gerekli araçlar, c) kurallar ve d) ve kuralların yalnızca etkinliği olanaklı kılması durumundaki lusorik tavırdır (Suits, 2012, s. 49-53). Lusorik tavır üzerine daha detaylı bir betimleme yapmak gerekirse; örneğin futbol oyunundaki ofsayt kuralına uymaya çalışan bir futbolcunun tavrı, lusorik tavra örnek olarak gösterilebilir. Oyun etkinliğinin anlamlı ve mantıklı hale gelebilmesi için oyun içi kurallara uyulmasının gerekliliği üzerinde durulmaktadır.

Alman filozof Eugen Fink ise oyunu insan hayatının içerisindeki tamamlayıcı bir öge olarak görmektedir. İnsanlar hayatlarını devam ettirirken 'gergin olma hali' ile 'rahatlayabilme' durumları arasında ve iş ve boş zaman arasındaki devinimle yoluna devam

etmektedirler. Oyun ise insanın aradaki sahip olageldiği bu devinimde meşru bir yere sahiptir. Oyunun bu özellikleriyle tamamlayıcı ve bütünleyici bir niteliğe sahip olduğu ve insanı dinlendirici etkisinin öneminden bahsetmektedir. Hayatın olumsuz yönlerinden bir sıyrılmanın ve adeta yenilenmenin kaynağı olarak oyunun varlığından bahsetmiştir (Fink, 2015, s. 12).

Fransız sosyolog Pierre Bourdieu insan hayatını sürekli mücadelenin var olduğu bir alan olarak düşünmektedir. Ona göre sosyoloji de bu mücadelenin bir yansıması kabul edilebilecek nitelikte bir dövüş sporudur. Bourdieu, dövüş sporlarının nefs-i müdafaa için kullanıldığını belirtip rakibe verilebilecek zarar boyutundaki darbeleri yasaklamaktadır.

Pierre Bourdieu kendi sosyolojik kavramlarının daha kolay anlaşılabilmesi için oyun metaforu örneğini kullanmıştır. Onun nitelendirmesine göre oyunun oynanmakta olduğu yer alan olarak kabul edilmelidir. Oyuncunun oyuna dahil olabilmesi için oyundan elde edebileceği birtakım çıkarların olması gerekmektedir. Bourdieu bu çıkarları 'illusio' kavramı ile nitelemiştir. Oyun için en önemli bileşenlerin oyun çıkarlarının (illusio) ile oyunun oynamak için değerli bulunması ve oyun kurallarının (doxanın) sorgulamaya tabi tutulmaması olarak görmektedir. Oyunun 'illusio'sunun yeterli olması durumunda oyuna dahil olmayla neticelenmektedir (Bourdieu, 2006, s. 405). Oyuncuların oyunda kullandıkları birtakım kozlar bulunmaktadır. Bourdieu'daki sermaye kavramı ise bu kozları nitelemektedir. Sosyal, ekonomik ve kültürel sermaye olmak üzere üç temel sermaye tipinin varlığından bahseden Bourdieu'ya göre, bu sermaye çeşitleri içerisinde bulundukları şart ve ortamlara göre farklı önemlere sahip olmaktadır. Önem durumlarına göre sermeye çeşitlerinin yansıması olarak adlandırılabilecek olan simgesel sermayenin oluştuğundan bahsetmektedir. Sermayeler tıpkı oyuncuların ellerinde bulundurdukları kozlarının toplumsal yaşamdaki karşılığı olarak görülmektedir. Bunun sonucunda simgesel sermaye ile toplumda dört adet sermayenin varlığından söz edilmektedir (Özsöz, 2015, s. 5).

Danimarkalı oyun araştırmacısı Jesper Jull '*Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds'* eserinde oyunu 'yarı-gerçek' inşa olarak kavramlaştırmaktadır. Jull'e göre oyun kuralları oyun içerisinde nelerin yapılıp nelerin yapılmayacağına dair oyunculara bilgi vermektedir. Bununla birlikte oyuncunun aşılması gerekli olan engeller hakkında da bilgi sahibi olmasına neden olmakta ve oyunun esas bölümünü

oluşturmaktadırlar. Oyunlarda yer alan yapay kısım ise oyun kurallarının anlamlı hale gelebilmesine neden olmaktadır (Jull, 2005, s. 197-199).

Eric Zimmerman ve Katie Salen yayınlamış oldukları 'Rules of Play: Game Design Fundamentals' adlı eserlerinde oyun kavramını; tanımlanmış kuralların bulunduğu oyuncuların da bu kurallar dahilinde oyun ortamında yer aldıkları sayısal çıktılarla ifade edilebilecek sonuçları içeren bir yapay çatışma ortamı olarak ifade etmişlerdir (Salen & Zimmerman, 2004, s. 80). Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere oyun her ne kadar tasarım, oyun sistemi ve oyun yapısı gibi özelliklere vurgu yapmaktayken oyunların etkileşim ağı, kültürel yapı ve sosyal durumla ilgili bileşenlere açık olması bakımından önemli bir mahiyete sahip durumdadır (Sezen, 2011, s. 122).

2.2. Dijital Oyun

Dijital oyun, teknolojinin gelişmesiyle dijital ortamlardaki etkileşim, sanallık ve değişkenlik özelliklerini içerisinde barındırmakta olan ve bu tür özelliklerin oyuna dahil olmasını sağlayan bir platformdur (Yengin, 2012, s. 111). Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişimlerin insanların hayatlarına olan yansımaları sürekli kendini gösterir bir boyuttadır. Ortaya koyulan bu gelişimlerin etkisi bilgisayar, mobil, ağ ve video oyunlarını da kapsayan dijital oyunlarda da geçerlidir (Batı, 2011, s. 4). Bireylerin yaşamlarında etkin bir yer sahip olan oyun ve oyun kültürü aynı zamanda toplumdaki sosyalleşmeye olan katkısıyla da önemlidir. Sanal ortamda ise bu durum konsol ve bilgisayar ortamında gerçekleşmektedir. Dijital oyunlar kavramı ile nitelendirilen bu oyunlarda günümüzdeki iletişim sürecinde yer alan üç temel öge; oyun sektörü-üretici, metin içeriği ve anlatımı, son olarak ise oyuncu-tüketici kısmı birbirleriyle son derece ilişkili bir yapıya sahiptir (Binark, 2005, s. 3).

İnsan hayatında büyük değişimlere neden olan bilim ve teknolojideki gelişmeler oyunlarda da değişim ve gelişim yaşanmasına neden olmaktadır. Oyun içi unsurların oyuncular dışında maddileşmesi ve modernleşmenin de büyük etkisiyle 'oyun' kavramının geleneksel ifadesiyle ayrıca nitelendirilmesine neden olmuştur. Geleneksel oyunlar; saklambaç, misket, satranç ve tavla gibi oyunları nitelemek için kullanılmaktayken, dijital oyunlar olarak anılanlar ise geleneksel oyunların tam karşısında yer almaktadır (Bayrak,

2019, s. 13). Binark ve Bayraktutan-Sütçü eserlerinde dijital oyun teriminin 'bilgisayar oyunlarını, arcade oyunları, konsol oyunlarını ve mobil ortamda oynanan oyunları içerdiği ve dijital oyunların, dijital ve promosyona dayalı kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biri olduğu belirtmişlerdir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s. 41-42).

Bireylerin sahip oldukları boş zamanlarda dinlenme, yenilenme istekleri ve gündelik hayatın olağanlığından kurtulma isteklerinin de katkılarıyla insanların bilgisayar oyunlarına yönelik ilgilerinin artmış olduğu görülmektedir. Dijital oyunlara olan ilginin kökeninde, dijital ortamında ikinci bir kişiye ihtiyaç duyulmadan oyun oynamayabilmenin çok önemli bir etkisi vardır. Modern toplumlardaki bireyselleşmenin artmasıyla; bireylerin arkadaşa ihtiyaç duymadan da oyun oynayabilmesi gereksinimini de beraberinde getirmiştir. Bireylerin dijital ortamda tek başlarına mücadele edebilmeleri dijital oyunların önemli olmasına neden olmuştur. Ancak teknolojinin gelişmesindeki devamlılığın da etkisiyle bireyler yalnızca bilgisayara karşı mücadele etmekten çıkmış; multiplayer (çok oyunculu) ortamda arkadaşlarıyla ya da başka rakiplerle mücadele eder duruma gelmişlerdir.

2.2.1. Dijital Oyunların Tarihsel İncelemesi

Dijital Oyunlar için 1950 ve 1970 arası dönem incelendiğinde; 1950'li yılların başları bilgisayar bilimcilerinin araştırmalarının bir bölümü olarak üretilen basit simülasyonlardan ileri gidememiştir. O dönemdeki teknolojik olanakların da oyunların geniş halk kitlesine ulaşabilmesi için yetersiz olması da oyun endüstrisinin gelişmesine engel olmuştur. Bu dönemdeki oyunlar ağırlıklı olarak gösterilerde ve bilgisayar araştırmalarında kullanılmak için geliştirilmiştir. Bu dönemdeki oyunlar incelendiğinde Bertie the Brain (1950), NIMROD (1951) ve Checkers Programs (1951-1952) oyunlarının öne çıktığı görülmektedir. Bu oyunlar gelecekteki kendilerinden sonra gelen oyunların gelişimi için ya çok az etkisi olmuş ya da hiç etkisi olmamıştır. Kısıtlı kullanım amaçlarına hizmet ettikten sonra sökülmüşlerdir ya da atılmışlardır (The Priesthood At Play: Computer Games In The 1950s). Bununla birlikte literatürdeki ilk etkileşimli dijital oyun olarak 1962 yılında Steve Russell tarafından tasarımı yapılan, Martin Graetz ve Wayne Wiitanen ile geliştirilen bir uzay savaş video oyunu olan Spacewar ortaya çıkarılmıştır. Bu oyunun başka isimler tarafından da

geliştirilmiştir. Bu oyunun önemi; PDP -1 olarak adlandırılan 18 bitlik bir mini bilgisayarda oynanabilen ilk oyun olmasıdır (Gür, 2018, s. 16-17).



Resim 1. Spacewar Oyunu Geliştiricilerinden Steve Russell ve PDP-1 (Rehak, 2017)

Jo Bryce ve Jason Rutter tarafından 2003 yılında yazılan bir makalede; bilgisayar oyunlarının insanların boş vakit etkinliklerinin önemli bir bölümünü oluşturduğu belirtilmektedir. Siyah beyaz grafiklerle oynanan Pong Tennis oyunun ilk kez insanların oynayabilmesi için 1970'lerin ortalarında üretildiği belirtilirken; yalnızca ABD'deki 2002 yılındaki 6 milyar dolarlık endüstrisi ile popüler bir yapıya doğru ilerlediğinden bahsedilmiştir. Oyun teknolojilerinin iki sanal dörtgen arasında zıplamakta olan bir sanal toptan; insanların ve diğer nesnelerin gerçekçi yaşam hareketlerine ve fiziksel özellikleriyle üretilen simülatif görüntülerle oluşturulduğu dönemin ilk izlerine doğru bir ilerlemenin bir görüngüsünden bahsedilmiştir (Bryce ve Rutter, 2003, s. 1).

2.3 Çevrimiçi (Online) Oyunlar

Binark, dijital oyunların gerekli olan teknolojik altyapı donanımı ve ağ bağlantısına sahip olma durumu üzerine üç oyun türüne ayrılabileceği konusuna fikir beyan etmiştir. Bu

oyun türlerini ise konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak belirtmiştir. Oyunların oyuncular açısından incelendiğinde ise çok oyunculu oyunlar ve tek kişilik oyunlar olarak iki alt türe ayırmış olduğu görülmektedir. Oyuncular arasındaki eş anlı etkileşime olanak sağlaması ve belli deneyimlerin oyunda kazanılması durumlarından dolayı çok oyunculu oyunlar tek kişilik oyunlara göre yeni medyanın sahip olduğu iletişim imkanlarına daha fazla sahip durumdadır (Binark, 2005, s. 4). İnternet sağlayıcılarındaki ve oyun oynanan cihazlardaki gelişmenin mukabilinde bireyler internet erişimin olduğu her alanda arkadaşlarıyla ya da başka insanlarla oyun oynayabilmektedirler. Önceki yıllarda bireylerin öncelikle aynı ortamda bulunma şartıyla bilgisayarlar arasında LAN bağlantısı kurulup birbirleriyle oyun ortamında mücadele ettikleri oyunlardan bireylerin uzaklık fark etmeksizin başkalarıyla oyun oynayabildikleri duruma gelinmiş durumdadır. Bununla birlikte çevrimiçi oyun oynama durumundaki yaşanan sıklık oyuncuların başka oyuncularla daha fazla iletişim ve etkileşim kurabilmelerinin de oluşmasında etkili olmuştur.

İnsanların yapay zekaya karşı mücadele ettiği 1950'li ve 1960'lı yıllarda çeşitli konsol ve bilgisayarlarda ilk adımlarını atmaya başlayan dijital oyunlar, devamında aynı cihazı iki (en fazla dört) oyuncunun kumanda edebilmesini sağlayan teknolojinin gelişmesiyle birlikte bireylerin insan zekasına karşı mücadele edebildiği bir alan olmasını sağlamıştır. 1990'lı yıllardan itibaren internet fenomenin dünyada artan ivmesiyle birlikte dijital oyunlar da bu ivmeden etkilenmiştir. Netice itibariyle bireyler farklı cihazları kullanarak aynı ya da farklı mekânda bulunarak, bilgisayarın yapay zekasına karşı birlikte mücadele edebilir ve birbiriyle karşılaşabilir hale gelmişlerdir. Bu oyunlar, P2P (peer to peer) yani kullanıcıdan kullanıcıya çevrimiçi çoklu oyuncu desteği hizmeti sağlayan oyunlar olarak isimlendirilmiştir. İnternet bağlantısının var olduğu her yerde bu oyunlar çevrimiçi olarak oynanabilmektedir (Özenç ve Tınmazlar, 2019, s. 25).

Bireylerin gündelik yaşantılarında var olan iletişim özelliklerinin internet aracılığıyla medya araçlarına aktarılması durumuyla sosyal ağların yeniden oluşması ve sosyal etkileşimlerinde sürekli kendini yeniden üreten boyutta olmasına ve devamlı üretilmesine imkân sağlamıştır. Sosyal ağları oluşturan her bir düğümün diğerlerinden farklı olması sosyo-kültürel bir bağlamın homojen bir biçimde dağılmasına engel olmuş durumdadır. Sosyal ağlardaki her bir düğümü oluşturan bireylerin kendi tekil farklılıkları ile bu alana girmeleri mukabilinde bu heterojen bir yapı meydana gelmiştir. Her bir bireyin sanal ortama getirmiş olduğu değerlerin bir potada erimesiyle oluşan popüler kültür oluşumu, online oyun

ortamlarında da benzer bir nitelik ihtiva etmektedir. Çevrimiçi bir biçimde oyun ortamlarına katılan oyuncu sayılarındaki yaşanan devamlı artışla birlikte incelemesinin yapılmasının gerekli olduğu bir yapı ortaya çıkmıştır (Doğu, 2009, s. 206).

Çevrimiçi video oyunları oynamak gençler açısından çok popüler bir etkinlik olarak görülmektedir. Gençlerdeki çevrimiçi oyun oynama oranları %72'lere kadar yükselmiş durumdadır. Birçok çevrimiçi oyunun etkisiyle insanlar arkadaşlarıyla karşılaşabilmekte ve başka insanlarla tanışma imkanına erişebilmektedir. Çevrimiçi oyun ortamıyla bireyler yeni arkadaşlıklar edinebilmekte, sosyalleşmeye başlamakta ve oyun içinde kullanabileceği stratejileri öğrenebilmekte ve oyun içi sorunları çözmelerinde yarar sağlamakta madalyonun diğer yüzünde ise siber zorbalık içeren eylemlerin oluşmasında etkili olabilmektedir (Kids on Social Media and Gaming, 2018)

2.4. Elektronik Spor Kavramı

E-sporlar üzerine yapılan yaygın yorum; e-sporların geleneksel sporların taşıdığı niteliklere sahip olduğudur. Michael G. Wagner ilk resmi e-spor tanımını yapan isim olarak öne çıkmıştır. Wagner'in tanımına göre: "Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılmasıyla bireylerin mental ve fiziksel yeteneklerinin gelişim göstermiş olduğu spor aktiviteleri alanıdır.". Wagner'e göre modernleşmenin etkisiyle sporlardaki kavramsal değişim, bir takım tanımsal açıklamaları da beraberinde getirmiştir. Bunun devamında, Wagner e-spor oyunlarının biçimleri ve geleneksel spor ortamları arasındaki ilişkilerin var olduğunu belirtmiştir (Wagner, 2006, s. 440). E-sporların var olan belirgin özelliklerini ise Hamari ve Sjöblom, sportif aktivitelerin bilgisayar kullanımıyla meydana gelmesi ve yayınlanan spor içeriğinin ve bilgisayar sistemleri yoluyla yayılması (örn. twitch yayınları) olarak görmüşlerdir (Hamari ve Sjöblom, 2016, s. 215).

E-spor oyunlarındaki performansın artması için oyuncuların sahip oldukları devamlı uygulama veya antrenman algısı, oyunculardaki e-spor algısıyla ilgili meşruiyet kaynağı sağlamaktadır. E-sporların sahip olduğu nitelik oyun oynamaktan daha başka bir ciddiyete sahip durumdadır. E-sporların sahip oldukları oyun anındaki önemli stratejik kararları zamanında almak ve devamlı uygulamaya koyabilme başarısı kendisini serbest dijital oyun

oynama etkinliğinden ayırmaktadır (Freeman & Wohn, 2017, s. 1606). E-sporların sahip oldukları bedenden ayrı bir yönetim organının varlığı ve kullanılması, onları geleneksel sporlardan ayıran etkenlerden biri olarak görülmektedir. E-spor oyunlarındaki profesyonelliğin katkısının varlığı ve oyunların sahip oldukları sosyo-kültürel yapı e-spor çalışmalarını, e-spor olmayan oyunlardan daha farklı ve karmaşık hale büründürmektedir (Jonasson & Thiborg, 2010, s. 289).

2.4.1. Elektronik Spor ve Geleneksel Spor

Dijital oyunların bir spor türü olarak kabul edilmesi tartışmalı bir konu olmuştur. Birtakım görüşlere göre geleneksel sporların sahip oldukları fiziksel etkinlik ve mekânsal durum faktörlerinin e-sporlarda bulunmamasından dolayı spor olarak kabul edilemeyeceği konusunda yorumda bulunmuşlardır. Spor olarak kabul edilebileceğini belirten görüşlere göre ise elektronik sporlar yüksek oranda popülerlik içermektedir ve elektronik sporlarda var olan taktik kullanımı, zaman yönetimi ve oyunu ustalıkla oynama etkenlerinin elektronik sporları spor yapan özelliklerdir. Onlara göre fiziksel etkinlik ve dış mekân algısı sporun geleneksel ya da modern olarak ayrılması için yeterli faktörler değildir (Burns, 2014). Satranç oyunun spor kabul edilebildiğine göre dijital ortamda oynanan oyunların da spor kabul edilebileceği anlayışı egemendir. Bununla birlikte elektronik sporların Olimpiyat Oyunları'nda yer alabilmesi için bazı çalışmalar yapılmaktadır. 2024 yılında Fransa'nın başkenti Paris'te düzenlenmesi düşünülen Olimpiyat Oyunlarının organizasyon komitesi, olimpiyatlara gençlerin daha fazla ilgisinin çekilebilmesi için e-sporların da olimpiyatlara katılması gerektiği düşüncesiyle; Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) ve çeşitli profesyonel e-spor organizasyonlarıyla ve oyun şirketleriyle görüşmelerde bulunmuşlardır (Paris Olympic bid committee is open to esports on 2024 Olympic program, 2017). IOC Başkanı olan Thomas Bach ise bir röportajında, e-sporları olimpik bir olay olarak sunulabilmesinde iki zorluğunun bulunduğunu belirtmiştir. Bunlardan biri saldırgan oynanışa sınırlamalar getirmelerinin gerekliliği, diğeri de şu anda e-sporların daha da koordine olabilmesi için bir küresel onay mekanizmasındaki eksikliktir (Good, 2017). Devamında IOC tarafından Ekim 2017'de düzenlenen bir zirvede ise, rekabetçi e-sporların bir spor etkinliği olarak kabul edilebilir olduğu ve e-spor oyuncularının geleneksel sporlardaki sporcularla karşılaştırılabilir yoğunlukta hazırlık ve eğitime ihtiyaç duydukları

sonucuna varılmıştır. Ancak, olimpiyatlarda kullanılabilecek oyunların, olimpizm ruhuna uygun kural ve düzenlemeler çerçevesinde olması gerektirdiği sonucuna ulaşılmıştır (Grohmann, 2017). Buradan da anlaşılacağı üzere CS GO, LOL ve DOTA gibi e-spor oyunlarında bulunan saldırganlık ve şiddet ortamı ve oyuncular arasındaki toxic davranışlar IOC'yi endişelendirmektedir. Oyunlara yeni başlayacak oyuncuların oyunlardan uzaklaşmalarının engellenmesi ve bu ortamlarda mağduriyet yaşamaması amacıyla, oyunculara ve ailelerinde oyunlar üzerine farkındalıkların geliştirilmesi gerekmektedir. E-sporların kendini sürekli yenileyen, geliştiren dinamik yapısı birtakım değişimlere sürekli açık olunması gerekliliğini bildirmektedir.

2.4.2 Elektronik Spor Kavramının Tarihsel İncelemesi

E-sporlarda günümüzdeki hallerine ulaşana değin büyük bir değişimin yaşandığı gözlemlenmektedir. Rekabetçi bilgisayar oyunlarıyla en erken tarihe gidebilmek için 1952 yılına bakılması önem arz etmektedir. İnsan ve bilgisayar etkileşimleri arasında çalışmalar yürüten bilgisayar bilimci Alexander Shafto Douglas, Cambridge'de 'XOX' ve 'Tic-Tac-Toe' olarak adlandırılan ülkemizde ise 'SOS' oyunu olarak bilinen oyunu bilgisayar oyunu haline getirmiştir. Bu oyunla, insan ile bilgisayar yapay zekâsı arasındaki rekabetin ilk başlangıcı oluşmuştur. İlk, çok oyunculu olarak geliştirilen oyun ise 1958'de geliştirilen ve 'Tennis for Two" olarak isimlendirilen oyundur. Oyunun iki insanın eş zamanlı oyununa izin vermektedir. Konsol oyunlarının ilk form özelliklerini de taşıyan oyun joystickle oynanmıştır. E-sporların doğumu açısından önemli olan oyun ilk P2P (birebir) oyuncu rekabetini içeren oyun olma niteliğine sahiptir (Larch, 2019).

İlk e-spor benzeri turnuva uzun yıllar öncesinde düzenlenmiştir. Uzay oyunu olan 'Spacewar!' Steve Russel ve meslektaşları Martin Graetz ve Wayne Wiitanen ile PDP-1 bilgisayarında ürettikleri bir oyundur. Uzay gemisine sahip olan iki oyuncunun birbirlerine karşı savaştıkları bir oyundur. Oyunun ilk dijital bilgisayar oyunu olmakla birlikte ilk kez turnuvası düzenlenen oyundur. 1972 yılında Stanford Üniversitesi Yapay Zeka Laboratuvarı'nda 'Galaksiler Arası Spacewar Oyunu Olimpiyatları' adı verilen, dünyada ilk kez elektronik spor oyunu turnuvasına benzer bir etkinlik düzenlenmiştir. 24 oyuncu Spacewar oyununda birbirleriyle mücadele etmişlerdir. Kazanan oyuncu ise 'Rolling Stones'

dergisine senelik üyelik kazanmıştır. İlk oyunların birtakım teknolojik altyapılara ihtiyaç duyması sonucunda oyunlar yalnızca üniversiteler ve bazı enstitülerde sınırlı kalmıştır (Larch, 2019). Oyuncuların birbirleriyle bir turnuva ortamında rekabet halinde mücadele ettikleri ve turnuvayı kazananın belli bir ödüle sahip olduğu bu turnuvada e-spor mantığının kökenleri hakkında bilgi sahibi olunabilmesi için önemlidir.

E-spor'un ilk büyük turnuvası ise 4000'in üzerindeki katılımcının katıldığı Atari oyun şirketi sponsorluğunda geçekleşen 1980 yılında düzenlenen 'Space Invaders Turnuvası'dır (Hoppe, 2018).



Resim 2. Tarihteki ilk büyük çaplı video oyunu turnuvası, Space Invaders Şampiyonası, 1980 (twitter.com).

İnternetin ortaya çıkması ve geniş kitleler tarafından kullanımının yoğunlaşması elektronik spor tarihinde çok önemli bir durum olmuştur. 1969 yılında Amerika Savunma Bakanlığı bünyesinde ortaya koyulmuş olan 'ARPANET' sistemi ile bilgisayar ağı oluşturulmuştur. Oluşturulan bu sistemdeki iletişim ağlarının bugünkü standartlara göre çok

önemli eksiklikleri olmuştur. Tim Berners Lee'nin 1989 yılında World Wide Web'i üretmesiyle internetin gelişmesini hızlanmıştır (Navarria, 2016).

LAN (Local Area Network) yaygın olarak işletmeler ve kuruluşlar tarafından yaygın bir biçimde kullanılmıştır. LAN teknolojisindeki hedef aynı alan içerisinde yer alan bilgisayarları birbirlerine bağlayabilmektir. Bununla birlikte bireylerin birbirleriyle oyun oynayabilmeleri de sağlanmış olmaktadır. LAN ağlarının kullanıldığı bilgisayar oyunu turnuvaları düzenlenmiştir. LAN teknolojisindeki yaşanan bu gelişme insanın makineye karşı mücadelesini insanın insanla olan mücadelesine çevirmiştir. Bunun neticesi olarak ise e-sporlar da ivme kazanmıştır (Griffiths, Davies, & Chappell , 2003, s. 90).

Elektronik Spor ve e-spor kavramlarının ilk kez kullanımı ise Çevrimiçi Oyuncular Birliği'nin (Online Gamer Association-OGA) 1999 yılındaki kuruluşuna dair yapmış olduğu bilgilendirmedir (Gestalt, 1999). Elektronik Sporlar oyun kültürüyle bağlantılı olsa da doğu ve batının sahip olduğu değer sistemlerinin özelliklerine göre iki farklı oyun kültürüne ayrılmıştır. Avrupa ve Amerika'da 1993 yılında ortaya çıkan DOOM oyunu ve 1996 yılında ortaya çıkan QUAKE isimli First Person Shooter-FPS (Birinci Şahıs Nişancı) oyunları ortaya çıkmıştır. Bu oyunların Batı'da ilk olarak kullanıcılara sunulması ve insanlar tarafından yoğun ilgi gösterilmesiyle First Person Shooter-FPS (Birinci Şahıs Nişancı) oyun kültürüyle Batı e-spor kültürü arasında daha çok ilişki kurulmuştur. 1997 yılında ise Angel Munoz isimli bir oyun girişimcisi tarafından kurulan Cyberathlete Professional League-CPL turnuvası düzenlenmiştir. Düzenlenen CPL turnuvaları arasında ilk kez izleyicilerin canlı yayınla izledikleri turnuva ise 1997 yılındaki "The Foremost Roundup of Advanced Gamers" veya diğer adıyla "The Frag"dir (Snavely, 2014, s. 21). 1999 yılında ise oyun şirketi olan Valve First Person Shooter-FPS (Birinci Şahıs Nişancı) tarzında olan 'Half-Life' oyununda modifikasyon yaparak 'Counter Strike' oyununu piyasaya sürmüştür. Bu oyun da Batıdaki e-spor karşılaşmalarının uzun süre merkezinde yer almıştır (Wagner, 2006, s. 435).

Doğu'daki değer sistemiyle oluşturulan e-spor kültürü incelendiğinde ise Güney Kore bu konuda taşıyıcı bir ülke olmuştur. 1990'lı yılların ortalarından itibaren Güney Kore'deki politika üretenler telekomünikasyon alanındaki yatırımlarıyla Güney Kore'nin iletişim altyapısının güçlenmesini sağlamışlardır. İletişim altyapı hamlesinin geniş kitleler tarafından karşılık verilmesi için dijital televizyonculuk ve online oyun içeriklerine başvurulmuştur. ABD ve Avrupa'nın tam tersine Güney Koreliler "Massively Multi-user

Online Role Playing Games" (MMORPG) [Devasa Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)'na daha çok ilgi göstermişlerdir. Güney Kore merkezli oyun geliştirme şirketi NYCSoft şirketinin geliştirdiği "Lineage" oyunu ve Califonia merkezli olan Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu olan 'Starcraft' oyunu Güney Kore oyun piyasasında çok önemli bir yere sahip olmuştur (Wagner, 2006, s. 436).

Bilgisayar ve internet alanında yaşanan gelişmeler, 1997 yılında gerçek anlamda ilk e-spor etkinliğinin düzenlenmesini sağlamıştır. "Red Annihilation" adıyla düzenlenen turnuva, 2000'den fazla katılımcıyı çekmeyi başarmıştır. Düzenlenen turnuvanın ödülü ise Quake'in baş tasarımcısı olan John Carmack'ın sahip olduğu lüks bir otomobil olarak belirlenmiştir (Larch, 2019). Quake oyunu 1990'larda piyasaya sürülmüştür. 1997 yılında düzenlenen 'Red Annihilation Turnuvası'nın ana figürü olmuştur. Bu turnuvaya yaklaşık 2000 katılımcının katılmıştır ve Atlanta, Georgia'daki düzenlenecek olan son 16 oyuncunun katıldığı çevrimdışı finallere katılım hakkı kazanmak için çevrimiçi ortamda rekabet ettikleri görülmektedir. Kazanan oyunlarda 'Thresh' ismini kullanan Dennis Fong, 'The Guinness Rekorlar Kitabı tarafından ilk profesyonel dijital oyuncu olarak kayıtlara geçmiştir ve $5,000 ve 1987 Ferrari 328 GTS ödülünün de sahibi olmuştur (Hoppe, 2018).

2000'li yıllarda bilgisayar ve internet teknolojilerindeki yaşanan gelişmeler dünya ülkelerinin de yaşanan bu teknolojik gelişmeleri takip etme isteklerinin oluşmasına ve kendi ülkelerine bu teknolojileri adapte edebilme sürecinin var olmuştur. İnternet kafe mekanları oyun veya diğer dijital iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla etrafında toplanılan yeni tür toplumsallaşma alanları olarak oluşmuşlardır. İletişim teknolojilerindeki yaşanan gelişmelerin tüm bireyleri etkilemesinin sonucunda bireylerin internet ve bilgisayar teknolojilerine erişme ihtiyacını elzem hale getirmiştir. Bilgisayarların ve internet servislerinin fiyatlarının toplumun çoğunluğunun ödeyebileceği duruma gelmesi de bu durumun oluşmasını kolaylaştırmıştır. Atari salonlarından, internet kafelere devam eden e-spor evlerde yer alan kişisel bilgisayarlarda yer almaya başlamıştır (Kocaömer, 2018, s. 16). Bununla birlikte e-spor oyunlarının daha kolay bir biçimde oynanabileceği 'game center'lar da kurulmuşlardır. 2000 yılındaki Dünya Siber Oyunları'nın (World Cyber Games) oluşturulması ile e-spor oyunlarının olimpiyatları sayılabilecek yarışmalar düzenlenmiştir. Yarışmalarda; Age of Empires, Counter Strike, FIFA, Quake III Arena, Starcraft, Halo, Dead or Alive, Guitar Hero vb. birçok oyun kendine yer bulmuştur. Yarışmada dereceye giren oyunculara altın, gümüş ve bronz madalyalar verilmiştir (Wagner, 2006, s. 436).

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) oyun türündeki oyunlar 2010 yılından itibaren üretilmeye başlamıştır. Bu tür oyunların ortaya çıkışı e-spor sektörünün gelişmesine ivme kazandırmıştır (Bountie Gaming, 2018). 'Warcraft 3' oyununun bir türevi olarak ortaya çıkmış olan 'Defense of the Ancients 2 (DOTA 2)' sektörün çok önemli oyun geliştirici şirketlerinden biri olan Valve tarafından geliştirilmiştir. MOBA oyunlarının dünyadaki en önemli iki temsilcisinde biri olan "League of Legends (LoL)" ise Riot Games tarafından piyasaya sürülmüştür. Bu iki oyununun en büyük özellikleri ise sahip oldukları büyük kitleler, turnuvalarındaki ödül havuzlarındaki büyüklük, izlenme sayılarındaki yükseklik ve oyunlar özelinde düzenlenen turnuvalara çok sayıda oyuncunun katılımını sağlayan oyunlar olarak görülmektedir (Bostancı, 2019, s. 9). 2013 yılında ise üst düzey e-spor oyuncuları ABD hükümeti tarafından profesyonel birer sporcu olarak kabul edilmiş ve çalışma ve sporcu vizesi alma hakkına da sahip olmuşlardır. Riot Games e-sports yöneticisi Nick Allen'a göre de bu durum e-spor için çığır açıcı bir etkiye sahip olmuştur. Uluslararası e-spor oyuncuların ABD'ye rahatlıkla girebilmeleri ülkedeki e-spor ekosisteminin çok önemli bir gelişim göstermesine yol açmıştır (Tassi, 2013).

Elektronik Sporların kurumsallaşmasıyla ilgili var olan gelişmelerin 1997 yılındaki Cyberatleth Professional League ile başladığı ve 2000 yılında kurulan e-spor ligi, 2002 yılındaki Major League Gaming ve 2008 yılında kurulmuş olan Uluslararası Elektronik Sporlar Federasyonu'nun kurulması ise çok önemli birer olay olmuşlardır. Ülkemizde ise elektronik sporların federasyon olma çalışmalarının ilki, 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) ile başlamıştır. 7 Şubat 2013 yılında ise bu federasyon kapatılmış ve Türkiye Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu'na bağlanmıştır (Konuksal, 2013). Elektronik sporların Türkiye'deki federasyonlaşma çalışmalarındaki ikinci dönem ise 24 Nisan 2018 tarihinde Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu'nun (TESFED) kurulması ile başlamıştır. 15 Mayıs 2018 yılındaki olağan genel kurulda Alper Afşin Özdemir kurucu başkan olarak seçilmiştir (TESFED, Hakkımızda, 2018).

2.4.3. İnternet Kafe'den E-sports Arena'ya Oyun Mekanındaki Değişim ve Gelişim

Özellikle bireyler arasındaki dijital oyun kültürünün devamında çevrimiçi oyun kültürünün son olarak e-spor kültürünün yayılmasını anlayabilmek ve e-spor oyunlarındaki siber zorbalık ortamının köklerine inmenin gereği olarak internet kafe mekanlarına değinmenin yararlı olacağı düşünülmektedir.

İnternet kafeler bilgisayarı ve internet bağlantısı olmayan bireylerin; internet ağına bağlanabilmelerini sağlayan kamusal mekanlar olarak tanımlanmaktadır. İnternet kafeler 1990'lı yılların ortalarından itibaren turistik merkezler başta olmak üzere büyük kent merkezlerinden diğer küçük yerleşim merkezlerine kadar yayılım göstermişlerdir (Yıldız, 2002, s. 82). Bu durum Pierre Bourdieu'daki 'damlama etkisi' kavramıyla açıklanabilecek bir durum olarak göze çarpmaktadır. Öncelikle toplumdaki sosyoekonomik statüsü daha yukarda olan kesimlerin bilgisayara dolayısıyla da internete erişim imkânı bulduğunu bununla birlikte internet kafelerin de ilk olarak kent merkezlerindeki nispeten daha varlıklı bölgelerde açıldığını, yılların geçmesiyle daha düşük sosyoekonomik statüye sahip bireylerin bilgisayara ve internet kültürüne olan ihtiyacı ve merakı daha nispeten daha az varlıklı bölgelere de açılmasına neden olmuştur. Bununla birlikte internet kafeler, sadece internete erişim imkânı açısından değil aynı zamanda internet kafeye giden bireylerin diğerleriyle belli ekonomik, toplumsal ve kültürel deneyim etrafında buluşmaları olanağı veren toplumsal mekanlar olarak görmek gerekmektedir. Bununla birlikte internet kafelerin bireylerin ağ ortamına girme amaçlarına göre farklılaşması durumu da meydana gelmiştir (Binark, Bayraktutan-Sütçü, & Bucakçı, 2009, s. 192). İnternet kafelerin artışı ile yaşanan bu süreç incelendiğinde öncelikle; LAN bağlantısıyla veya çevrimiçi ortamda arkadaşlarıyla ya da başka bireylerle dijital oyun oynamak isteyen bireylerin ağırlıklı olarak gittikleri internet kafeler, dijital ortamlarda başkalarıyla görüntülü konuşma yapmak isteyen bireylerin gittikleri internet kafeler ve ödev yapmak film izlemek için bireylerin gittikleri internet kafeler olarak kendi içlerinde resmi olmayan bir şekilde ayrılmışlardır.

İnternet kafelerde özellikle LAN özelliğine açık olan Counter Strike 1.5 gibi oyunlar oynayan gençler kendi aralarında saatler süren turnuvalar düzenlemişlerdir. Bununla beraber oyun oynayanları izleyenler ve oyunun gidişatına göre yorum yapan seyirciler de mevcut olmuştur (Binark, Bayraktutan-Sütçü, & Bucakçı, 2009, s. 193). 1980'li yılların sonu 1990'lı yılların başında doğan nesiller internet kafe kültürüyle tanışan ve bu kültürün Türkiye'deki

önemli taşıyıcıları olmuşlardır. Özellikle 2010'lu yıllara değin internet kafeler yoğun bir şekilde ülkemizde önemli mekanlardan biri haline gelmiştir. Bu dönemde internet kafede oyun oynayanların en fazla tercih ettikleri oyun Counter Strike serisi olmuştur. Dota, Ultima Online, Knight Online, Silkroad gibi oyunlar da bu dönemde yoğun bir biçimde oynanan oyunlar olmuşlardır (Özenç ve Tınmazlar, 2019, s. 28). Oyunun bazı hassas noktalarında küfürlü iletişime varan durumlarla karşılaşılması; günümüzdeki elektronik spor oyuncularını izlemekten hoşlanan bireylerin ve oyun ortamında küfürlü iletişim kurma gibi siber zorbalık yapmakta olan oyuncuların geçmişten bugüne gelen kültürel kodların taşıyıcıları oldukları sonucuna ulaşılabilmektedir.

İnternet kafeye gidenler oyun oynama, internet ya da bilgisayar kullanma gibi aktivitelerin yanında aynı zamanda bulundukları ortamlardaki diğer bireylerle de iletişim ve etkileşim halinde olmuşlardır. Laegran ve Stewart bu tür bireyleri dilimize 'sosyalize birey' olarak geçen 'socializers' olarak tanımlamışlar. Onlara göre sosyalize bireylerin amacı yalnızca ve boş zamanlarını internet kafede takılarak geçirmektir. Bu tür bireyler internet kafede oturmasalar da ortamdaki arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlarla ilgili fikir alışverişinde bulunurlar ya da sohbet etmektedirler (Laegran ve Stewart, 2003, s. 373-374). 2003 yılında olduğu bilinen bu çalışmaya göre internet kafelerin o yıllarda ilk işlevlerinin yanında ikinci, üçüncü işlevleri olan kurumlar durumunda olduğu anlaşılmaktadır. Ancak günümüzde internet sağlayıcısı olan araçlara (bilgisayar, cep telefonu, tablet vb.) eskiye göre daha kolay erişim imkanlarının olması toplumdaki internet kullanımını arttırmıştır. Oluşan bu durumların da etkisiyle eskiden her sokak ve caddede olan internet kafelerden çoğu kapanmıştır. İçlerinde daha iyi imkanları olanlar ise oyun için üretilmiş bilgisayarlar, bilgisayar ekipmanları (mouse ve kulaklık, klavye) ve oyuncuların daha uzun süre zaman geçirebilmeleri için oyuncu koltukları edinerek internet kafe mekanlarını Game Center formatına çevirerek; e-spor oyunları oynayan gençleri bu tür ortamlara çekmek istemişlerdir. 2020 yılındaki COVID 19 Pandemi'si sırasında bir süre kapatmak zorunda kaldıkları Game Center işletmecileri evlerinde kalan ancak oynadığı oyun için yeterli seviyede bilgisayarı ya da oyun ekipmanı olmayan gençler için bu araçları kiralamışlardır.

İnsan başkalarıyla iletişim kurma ihtiyacı olan ve sosyalleşmek isteyen bir varlıktır. İnsanın var olan bu özelliği onun sanal ortamda da başka insanlarla iletişim kurma çabasına itmiştir. Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Bucakçı tarafından Ankara ilindeki gençlerin internet kafelerde oyun oynama pratiklerinin incelendiği çalışmada oyuncuların sırasıyla en fazla

oyun oynamak, e-mail kullanmak, araştırma yapmak, sohbet etmek ve ödev yapmak maksadıyla internet kafeleri kullandıkları keşfedilmiştir. Bununla birlikte çevrimiçi oyunlarda meydana gelen oyun içi iletişimin yanında, internet kafelerde oyunlar hakkında da iletişimin gerçekleştiği belirtilmiştir. Oyuncuların birçoğunun oyunda meydana gelen durumlarla ilgili ekran görüntüsü aldıkları belirtilmiş ve bunların nedeninin başarıyı başkalarıyla paylaşmak ya da anlık durumları paylaşmak olduğu belirtilmiştir. Buradan hareketle oyuncuların bu davranışları gerçekleştirerek başka bireylerle iletişim kurma amacına sahip olduğu ve içinde bulunmuş olduğu gruba da kendini kabul ettirme amacının ortaya çıktığı ifade edilmiştir (Binark, Bayraktutan-Sütçü, ve Bucakçı, 2009, s. 206). Bu durumun günümüzdeki yansımaları incelendiğinde ise elektronik spor oyunu oynayan oyuncuların da oyun içi iletişimi yoğun bir biçimde kullandıklarını ve oyun dışı ortamlarda (Discord vb.) gruplar kurarak diğer oyuncu arkadaşlarıyla iletişim kurdukları ve devamlı belli takım arkadaşlarıyla oyun oynadıkları bilinmektedir. Oyuncuların oyun içerisinde kurmuş oldukları sosyal ağ, bazı durumlarda kötü niyetli oyuncuların katılması ile sorunlu ortamlara dönüşmektedir. Bu tür oyuncuların etkisiyle bozulan oyun ortamı 'toxic game' olarak adlandırılmaktadır.

Çevrimiçi oyunların öncelikle internet kafelerde oynanmasını arttırmaya kurulan bir takım stratejik pazarlama hamleleri başarılı olmuş ve bu tür oyunların hızlı bir biçimde yayılmasına neden olmuştur. Çevrimiçi oyunların hızlı bir biçimde yayılmasının devamında gençlik kültüründe değişme yaşanmaya başlamıştır. Bununla birlikte genç bireylerin toplumsal ağlar oluşturma biçimlerinin değişmesinin de yolunu açmıştır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Oluşan bu yeni toplumsallaşma biçimiyle birlikte, genç bireylerin çevrimiçi uzamda geliştirdikleri ya da çevrimiçi uzama taşımış oldukları toplumsal ağların etkisiyle gündelik yaşamda kendilerini nasıl yeniden konumlandırmış oldukları ve çevrimiçi uzamda sosyal sermayelerini yeniden inşa etme konusundaki var olan etki daha iyi anlaşılma durumuna sahip olunabilmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009, s. 276).

2.4.5. Elektronik Spor Oyun Türleri

Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu resmi internet sitesinde 'branşlar' başlığı altında yapılan sınıflandırmaya göre; elektronik sporlar kendi içerisinde yedi tür barındırmaktadır. Bu türler aşağıda detaylı bir şekilde açıklanacaktır.

2.4.5.1. Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena= MOBA)

TESFED resmî sitesinde MOBA tarzı oyunlar şu şekilde ifade edilmiştir. "Bir gerçek zamanlı strateji savaş video oyunu türüdür. Genellikle beş kişiden oluşan iki farklı takımın, üç ana yoldan oluşan, bir harita üzerinde karşı takımın enerji kaynağını yok etmesini amaçladığı bir oyun türüdür (TESFED, 2018a)**.**

En çok bilinen en büyük sosyal oyun türlerinden biri olan MOBA, iki ekibin birbirlerinin üssünü yok etmek için yarıştığı Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası'dır. MOBA oyunlarında (bireysel oyuncular birlikte hareket ederler; ekipler paylaşılan hedeflere ulaşmak için koordineli şekilde hareket etmektedirler. MOBA türü oyunlar hem işbirlikçi (takımlar içinde), hem de rekabetçi (takımlar arasında) oyun deneyimleri sunmaktadır.

Bu türdeki en popüler olan oyunlar ise; League of Legends (LoL)ve Defense of the Ancients (Dota)'dır. DOTA 2 oyunun tek bir turnuvada verdiği ödülün havuzun çok yüksek olması, LOL ise çok sayıda oyuncu tarafından oynanması ve LOL'ün dünya üzerinde çok sayıda ulusal ve uluslararası lige sahip olması önemlidir. Heroes of the Storm (HotS), Smite oyunları da bu türe ait diğer diğer oyunlardır (Bostancı, 2019, s. 19).

2.4.5.2. Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (First Person Shooter Games)

TESFED internet sitesinde: "Birinci şahıs nişancı oyuncu karakterinin kendi gözünden oynandığı oyun türüdür ve nişancı video oyunlarının yan türüdür. Tüm nişan türündeki oyunlar gibi, 'bir serüven, bir veya birden fazla uzun menzilli silah ve değişen sayılarda düşmanlar' şeklinde tanımlanmıştır (TESFED, 2018b)**.**

Oyun türleri genel manada sınıflandırılırken oyun içeriğine göre sınıflandırılmaktadır. FPS türü oyun olarak adlandırılan oyun türünde ise oyunun kamera

açısına göre ayrı bir şekilde değerlendirilmiştir. Oyuncu sahip olduğu karakterinin gözünden oyununu kontrol etmektedir (Bayrak, 2019, s. 54).

Bu tür oyunlar oyunun oynandığı ekran üzerinde bir mini harita ve ne kadar sağlığın ve canın kaldığını gösteren bir gösterge ve genellikle kullanıcı ile beraber ekranın önünde gezen bir silahı göstermektedirler. FPS en popüler e-sporlardan birisi olmakla beraber; en eski örnekleri olan Doom and Quake oyunlarıyla 1990'lı yıllarda ilk çıkışlarını yapmıştır. Oyun içerisinde asıl amaç farklı silahlar, bıçaklar ve bombalar gibi araçlar kullanılarak rakibini saf dışı bırakmaktır. Rakibi saf dışı bırakma esnasında görevler yapmak veya en son sağ kalan kişi olmak gibi amaçlar oyunda mevcuttur. Bu oynanan oyuna göre değişiklik göstermektedir. FPS oyunlarında rakip takımı sıkıntıya düşürmek için ve yok etmek için belirli bir takımın varlığına ihtiyaç duyulmaktadır (Discoveresports). Bu oyun türündeki en büyük e-spor oyunu ise 20 yıldır oynanmaya devam eden Counter Strike'dır. Counter Strike: Global Offensive, Valve şirketinin resmi bir oyunu olarak 21 Ağustos 2012 tarihinde piyasaya sunulmuştur". Rekabete dayalı oyun olarak, 5'e 5 şekilde 30 maçın en iyisi (16 maçı kazanmak) olmak için oynanmaktadır.

2.4.5.3. Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları – Real Time Strategy's Games (RTS)

TESFED resmi internet sitesinde Real Time Strategy oyun türüyle ilgili olarak şu şekilde bir tanım yapılmaktadır: "Gerçek zamanlı strateji oyunları, oyuncuların birbirlerinin sırasını beklemeden devamlı olarak karşılıklı oynamaya devam ettikleri bilgisayar oyunları. Bunun aksi olan sıra tabanlı strateji oyunlarında oyuncular hamle yapabilmek için karşı tarafın hamlesini beklemek zorundadırlar." (TESFED, 2018c).

RTS Oyunları, bir harita üzerinde oynanan amacının hakimiyet kazanmak olduğu ve rakip oyuncuları yenmek için yapılar inşa ederek ve askeri birimler oluşturarak bir orduyla mücadele eden oyuncuları içeren oyunlardır. Bu mücadeleyi kazanabilmek için oyuncunun harita üzerinde mevcut olan birtakım kaynakları toplamaya ihtiyaç duymaktadır. Gerçek zamanlı nitelemesi ise her iki oyuncu tarafından alınan kararların sürekli uygulanması olayı hakkında bilgi vermektedir. Oyunun kesin olarak bitişi bir oyuncunun diğer oyuncuyu yenmesiyle gerçekleşmektedir (Bostancı, 2019, s. 20).

2.4.5.4. Hayatta Kalma Oyunları- (Battle Royale Games)

TESFED resmi internet sitesinde Hayatta Kalma (Battle Royale) oyunları şu şekilde tanımlanmaktadır: "Battle Royale olarak denildiğinde akıllarda temel olarak canlanan terim hayatta kalma olarak adlandırabiliriz. Bir alanda belirli sayıda düşman ve hayatta kalmaya çalışmak. Gerektiğinde saldırmak, gerektiğinde saklanmak. Hayatta kalmak için her şeyi yapmaya hazır olmak. İşte bu düşüncelerin hepsinin Battle Royale oyunlarda olduğunu düşünün. Tabi kısaca Battle Royale; açlık, susuzluk, dayanıklılık gerektirmeyen ve haritada canlı kalabilen son kişi olmayı hedeflediğiniz bir oyun modudur." (TESFED, 2018d).

PUBG (PlayerUnknown and Battle-Ground) ve Fortnite oyunlarının Battle Royale türünde oyunlar oldukları bilinmektedir. Silahlı ve teçhizatlı olan 100 kişi bir alana bırakılır ve oyunu son kalan kişi kazanmaktadır (Hornshaw, 2019).

2.4.5.5. Spor Oyunları (Sports Games)

TESFED resmi internet sitesinde spor oyunları türü şu şekilde tanımlanmıştır: "Geleneksel spor dallarının, sanal ortama uyarlanmış halleridir" (TESFED, 2018e). Futbol, basketbol, araba yarışı gibi spor dallarının dijital oyun ortamındaki bir nevi simülasyonu olarak üretilen bu tür oyunlar; bilgisayar ortamından daha çok Play Station gibi oyun konsolu platformundaki varlığıyla e-spor ekosisteminde var olmuştur. FIFA, NBA, Formula 1, NHL gibi geleneksel spor dünyasının en önde gelen kurumlarının taşıyıcı rolde olduğu bu oyun türünde en çok oynanan ve turnuvası yapılan oyun ise FIFA oyunlarıdır (Bostancı, 2019, s. 21).

2.4.5.6. Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game= MMOPRG)

TESFED, resmî sitesinde MMORGP oyunlarını şöyle tanımlamaktadır: "Herhangi bir sunucuya bağlanarak oynanan rol yapma oyunlarıdır" (TESFED, 2018f). MMORPG

oyunlarında, mücadelelerin zafere ulaşması için farklı becerilere sahip farklı karakterlerdeki diğer oyuncularla iş birliğine gidilmesi gerekmektedir. Bu yönüyle MMORGP oyunları, oyunculara birbirlerine bağlı olmayı, güçlü ilişkiler kurmayı ve takım çalışmasını zorunlu kılarak oyun içi sosyal etkileşimi güçlendirmektedir.

MMORPG (Massively Multi-player Online Role-Playing Games) görsel ve işitsel dünyada oyuncuların bireyselleştirilmiş karakter (avatar) yaratarak oynadıkları oyunlardır. MMORPG oyunları oyuncular tarafından oluşturulmuş avatarlar arasındaki etkileşimin günlük olarak gerçekleşme imkanının bulunduğu ve çok sayıda oyuncunun bir sanal ortamı üreterek kendilerinin içerisinde yer aldıkları bir ortam sağlamaktadır. MMORPG'ler oyuncu iş birliği, bağımlılık ve etkileşim gerektiren oyunları temsil etmektedir. Bir oyunda mücadele etmekte olan çok sayıda oyuncunun oyun mekaniğini de kullanarak bir canavarla mücadele ederken iş birliği ve ekip dayanışması içerisinde bulunmaları zorunluluk ifade etmektedir. Birçok oyuncu oyun içerisine farklı avatar yetenekleri, oyuncu deneyimleri ve sosyal etkileşimi dahil etmektedir. Çeşitlilikler, oyuncuları diğer oyunculara karşı bağımlı olmaya motive etmektedir bununla beraber takım çalışmalarının gerekli olduğunu bildirmektedir (Đuric & Konecki, 2015, s. 177).

2.4.5.7. DÖVÜŞ OYUNLARI (FIGHTER GAMES)

TESFED resmî sitesinde dövüş oyunları şöyle tanımlanmaktadır: “Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden, seçtiği sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karakterlere üstün gelmeye çalışır.” (TESFED, Fighter). Dövüş (Fighter) oyun türündeki içerikler incelendiğinde, bu tür oyunların geleneksel dövüş sporlarının bir simülasyonu şeklinde gerçekleştirildiği görülmektedir. Bazı oyunların gerçekliği daha belirgin bir biçimde yansıtmış olmalarına rağmen bazı oyunlar ise fantastik birtakım unsurlar taşımaktadır (Bayrak, 2019, s. 47).

Elektronik Sporların sahip olduğu özelliklerin incelenmesinin ardından araştırmaya katılan katılımcıların oynamış oldukları oyunlar olan League of Legends, Counter Strike, Tom Clancy's Rainbow 6 Siege hakkında bilgi verilmek istenmektedir.

2.4.6. Çalışmaya Katılan Katılımcıların Oynadıkları Elektronik Spor Oyunları Hakkında Bilgilendirme

2.4.6.1. League of Legends (LOL)

League of Legends oyunu Riot Games oyun şirketi tarafından 2009 yılında piyasaya sürülmüş olan MOBA türünde olan bir oyundur. League of Legends dünyada ve ülkemizde kısa ifade ediş biçimi olarak 'LOL' olarak da bilinmektedir. LOL 5'e 5 takımlarla oynanmakta olan içerisinde bulundurduğu takım stratejilerinin yoğun bir biçimde oyun ve oyuncu kalitesinin yükselmesiyle kendisini daha çok göstermeye başladığı bir oyundur. LOL oyunu üretilme aşamasında ise Warcraft III: The Frozen Throne Mod ve Defense of the Ancients oyunlarından esinlenilmiştir (Erdem, 2019, s. 125).

League of Legends oyununun belli bir harita üzerinde oynandığı ve 5'er oyuncudan oluşan iki takımdaki toplam 10 oyuncunun bu harita üzerinde mücadele etmiş olduğu bir oyundur. Oyunun amacı, rakip takımın savunma hatları tarafından korunmakta olan üslerin merkezindeki yapıları ele geçirerek yok etmektir. Oyun takımlar tarafından sahip olunan kulenin savunulması, gerçek zamanlı strateji içerisinde barındırmaktadır. Bununla birlikte oyuncuların makro ve master stratejilere gereksinim duydukları ve onların oyunları kazanabilmeleri için hızlı ve tempolu bireysel savaşın kombinasyonunu oluşturabilmeleri gerekmektedir (Donaldson, 2017, s. 3). Makro ve master stratejilerden kastedilen ise oyun ve oyuncu kalitesi artmasıyla matematiksel stratejilerin ve saniyelik kararların ve oyuncu istatistiklerinin kendini belli etmesinden bahsedilmektedir. Oyunun başlangıç aşamasında oyunun oynandığı karakterler ve takımlar oldukça güçsüz haldedirler. Oyun oynanmaya başlandıktan sonra toplanan eşyalar ve edinilen tecrübe güç ve yetenek düzeyini artırmaktadır.

League of Legends Oyun Kuralları incelendiğinde Riot Games oyun şirketinin LOL kurallarını oluştururken öncelikle rapor edilebilir olabilen davranışların yanında rapor edilmeyecek durumları belirlemeyi ön plana almışlardır. Bir davranışın raporlanıp raporlanmayacağının belli olmasını sağlaya oyun kurallarının mevcudiyeti oyun ve oyuncular için çok önemli bir mahiyete sahip durumdadır. LOL'deki raporlanabilecek oyun içi davranışlar şu şekildedir (Donaldson, 2017, s. 5).

Saldırganlığın direkt yöneltilmesi

Argo ve küfür içeren sözler

Rakip takımın oyunu kaybetmesini sağlamak amaçlı kasıtlı yapılan hakaret

Oyunun takım oyunu yönüne odaklanılmayıp bireysel mücadele edilmesi

Oyun içerinde takım oyununa katılmama

Kabul edilebilir davranışlar ise şu şekilde belirlenmiştir:

Oyun içerisinde hata yapmak ve kötü kararlar vermek

Oyundaki bir olayı vurgulamak için ağır ancak aşağılayıcı olmayan terimler

Taktiksel anlaşmazlık

Oyun içinde aynı şekilde konuşmamak

Metagame'e (Oyun üstü oyun) bağlı kalmamak

2.4.6.2. Counter Strike Global Offensive

Counter Strike: Global Offensive oyunu 2000 yılında ortaya koyulan klasik Counter Strike oyununun Valve Corporation oyun şirketi tarafından geliştirilmesiyle 2012 yılının ağustos ayında dünya çapında resmi olarak piyasaya sürülmüş olan çok oyunculu bir FPS oyunudur. CS GO oyunu ücretsizdir ve şu anlık istatistiklere göre 100 milyonun üzerinde toplam oyuncuya sahipken, oyunun günlük oyuncu ortalaması 9 yüzbinden fazladır (Steamspy, 2020a).

CS GO oyununda oyuncu oyuna girdiğinde 'Counter-Terörist' ya da 'Terörist' olarak oynama seçimi yapmaktadır. Oyundaki amaç seçilen oynama modu ve takım içi dengelere göre hedefleri tamamlayabilmektir. Amaç 'Terörist' ekibinin bir parçası olarak belirli bir hedefi bombalamak ya da 'Terörle Mücadele Ekibinin' bir parçası olarak rehineleri kurtarmak olabilmektedir. Oyuncular görevleri tamamlarken aynı zamanda düşman takımı ortadan kaldırmaya ve kendilerini de elenmekten alıkoymaya çalışmaktadırlar. Oyun, hedefleri tamamlayarak elde edilen veya düşmanları öldürerek kazanılan parayla elde edilen çok çeşitli silah, el bombası ve ekipmanı barındırmaktadır. Oyuncular normal sohbet, sesli

sohbet veya yalnızca takım tarafından görülebilen önceden ayarlanmış taktik komutları kullanarak iletişim kurabilmektedirler. CS GO hem sıradan hem de rekabetçi oyun için oyun modlarına sahip olan bir oyundur. Sıradan oyun modunda silahlanma yarışı, yıkım, ölüm maçı ve klasik gündelik oyun türlerini içerisinde barındırmaktadır. Klasik gündelik oyun ya bombayı etkisiz hale getirmek ya da hedefi bombalamak gibi hedefi tamamlayarak ya da rakip takım elendiğinde kazanılmaktadır. Rekabetçi oyun ise, 30 turluk maçta 5'e karşı 5 oyunculu takım maçında oynanan rakibe üstünlük sağlayanın kazandığı bir oyun türüdür. Bu oyun türünde takımlar önceden hazırlanmış olabilirken otomatik eşleştirme ile becerilerine göre bir takıma dahil edilen kişilerden oluşabilmektedir (Saarinen, 2017, s. 39).

2.4.6.3. Tom Clancy's Rainbow Six Siege

Tom Clancy's Rainbow Six Siege, ünlü Ubisoft Montreal stüdyosu tarafından geliştirilen, 1 Aralık 2015 tarihinde piyasaya sürülen birinci şahıs nişancı serisinin son oyunudur. Rainbow 6 Siege ücretli bir oyun olup güncel fiyatı 19.99 $'dır. Rainbow 6 Siege oyunu şu anlık istatistiklere göre 20 milyonun üzerinde toplam oyuncuya sahipken, oyunun günlük oyuncuların ortalaması 100000'den fazladır (Steamspy, 2020b).

Tom Clancy's Rainbow Six Siege oyunu silah kullanma ve imha etme varyasyonlarını içerisinde barındıran bir oyundur. Oyun deneyiminin merkezinde yoğun yakın mesafe çatışmaları, strateji ve taktik, takım oyunu ve yoğun bir aksiyon bulunmaktadır. Serinin önceki oyunlarının geliştirilmesiyle oyun şu anki halini almış durumdadır. Rainbow Six Siege oyununda zamanla kendilerini geliştiren oyuncuların etkisiyle var olan yeni strateji ve taktikler ön plana çıkmaktadır. Oyundaki sıralama maçlarının varlığıyla dünyanın çeşitli bölgelerinden olan oyuncularla mücadele edilebilmektedir (Steam, 2020).

2.4.7. Elektronik Spor ve Sosyolojisi

2.4.7.1. Çevrimiçi Oyunlarda Habituslarının Yeniden Üretimi ve E-sporcu Kimliğinin Oluşumu

Habitus kavramı Fransız sosyolog Pierre Bourdieu'dan önce de kullanılmış olan bir kavramdır. Aristoteles'teki 'huy, mizaç, iyelik' anlamına gelen 'heksis'ten gelmektedir. Kavramın Ortaçağ Felsefesindeki kullanımı incelendiğinde ise 'sürekli yinelenen, alışkanlık haline getirilen davranış biçimi olarak kullanıldığı bilinmektedir. Durkheim, 1904 ve 1905 yıllarında *Fransa'da Pedagojinin Evrimi* adlı derslerinde (1904‑1905) kavramı "eğitimle şekil verilen, edinilen alışkanlıklar" şeklinde, Max Weber 1918 yılında *Ekonomi ve Toplum* adlı eserinde 'Dinsel Çilecilik' adlı bölümde, Marcel Mouss 1934 yılında *Beden Teknikleri Üzerine* makalesinde "alışkanlık" kavramıyla açıklarken alışkanlıkların toplumlara, eğitim biçimlerine, statü değerlerine göre değiştiğini ifade etmiştir (Palabıyık, 2011, s. 128).

Bourdieu terminolojisinde habitus kavramı incelendiğinde ise bireylerin sahip oldukları habitus'un hem bireyleri şekillendirmekte olduğu hem de bireylerin eylemleri tarafından şekillendirilen karşılıklılık durumu olduğu ortaya çıkmaktadır. Bireyler habituslarının sayesinde önlerine çıkan durumlara karşı farklı ihtimalleri barındıran çözüm yollarını üretebilmektedir. Birey hem inşa edilmiş bir sınıflama içerisinden gelmiş olmakla birlikte devamlı oluşmakta olan bir sınıflamayı da inşa etmektedir. Bireyler toplum tarafından verili olanları kabul edip, tekrar ederek sahip olduğu habitusunu sürekli olarak yeniden üretmektedir. Habitus, bir eylemi gerçekleştiren bir kişinin eylemini hesaplamadan yapmış olduğu; temel olarak içerisinde bulunduğu toplum tarafından kabul görmek için eyleme döktüğü gerçekliklerin kendisidir. Eylemlerin sonucunun hesaplanmadan yapılmasında etken ise, bireylerin içerisinde bulunmuş oldukları toplumun beklentilerinden başka bir eylem gerçekleştirmeme eğiliminde olmasıdır. Habitus bireylerin toplumsal düzen içerisindeki yerlerine uygun bir birey olmalarını sağlayan eylemsel eğilimlerin toplamıdır. Bireylerin ruhen ve bedenen toplumsal oyuna dahil olabilecek duruma gelmesini sağlamaktadır (Koçak, 2014).

Oyuncuların toplumsal ağlarda kazanmış oldukları toplumsallaşma biçimlerinin sanal uzama taşımaları ve sanal uzamda geliştirmeleri habitus kavramıyla ifade edilmektedir. Oyuncuların gündelik yaşamlarında edinmiş oldukları özellikler ve kazanımlar, e-spor oyunlarında oyuncular tarafından kullanılmaktadır. Bu durumun devamında bireyler arasında toplumsal farklılıkların oluşmuş olduğu gözlemlenmektedir. Habituslarındaki farklılaşmaya dayalı olarak toplumsal alandaki kendileri gibi olanlarla bir araya gelme, kendilerinden farklı olanlarla kesin sınırlar çizme arzusu çevrimiçi oyunlarda da kendisini göstermektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009, s. 277). Özellikle oyuncuların kendi oyun gruplarını Discord gibi dijital ortamlarda oluşturmaları, kendilerinin bildikleri aşina oldukları arkadaş gruplarıyla oyun grupları oluşturup elektronik spor oyun ortamlarında birlikte başka oyunculara karşı hareket etmelerinde bu durumun etkisi olduğu düşünülmektedir. Oyuncular çevrimiçi oyunlarda özellikle de MOBA ve MMORPG tipi olanlarda ürettikleri sanal karakterleri çevrimdışı ortamdaki sahip oldukları habituslarla düzenledikleri görülebilmektedir.

Manuel Castells de *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür* eserinde çevrimiçi ortamda sanal cemaat oluşumunu inceleyen Nancy Baym'ın çevrimiçi iletişimin toplumsal boyutunun yansımalarıyla çevrimiçi haber alışverişinin mahiyeti üzerinde durduğunu belirtmiştir. Baym yapmış olduğu çalışmanın sonucunda dijital iletişim ağlarını kullananların çoğunun, dijital dışı kimlikleriyle tutarlı bir çevrimiçi benlik yarattıklarını belirtmiştir. Yaşam tecrübelerinin aynı iletişim uzamında bir araya gelmesi, eylemler arasındaki kurumsal alanın bulanıklaşmasına ve eylemsel normların da karmaşıklaşmasına neden olmaktadır (Castells, 2008, s. 481).

İnternet, kablosuz iletişim ağları, dijitalleşen medya ve çeşitlenmiş toplumsal yazılım araçlarının yayılması global ve yerel dünyayı birbirine bağlamış olan yatay etkileşime sahip iletişim ağlarında gelişim yaşanmasına yol açmış durumdadır. Bu durumun devamında iletişim ağları merkezsizleşmiş ve Castells'in deyimiyle kitlesel öz iletişim kavramının kendini göstermiş olduğu ortaya çıkmıştır. Yeni tip toplumsal yazılım programları, çevrimiçi ortamda oynanan dijital oyunlara olan ilgide yoğun bir artış yaşanmasına neden olmuştur. Manuel Castells de *'İletişim Gücü'* eserinde 2007 ve 2008'li yıllarda oyunlara olan ilgiyi tasvir etmiştir. MMOG türünde olan World of Warcraft'ın 2008 yılında tüm dünyada 10 milyon üyeye ulaşmış durumda olduğunu belirtmiştir. World of Warcraft oyuncularının

oyun içi meziyetlere ve ilişki ağlarına göre belli bir hiyerarşiye bağlı klanlar şeklinde örgütlendikleri konusunda bilgi vermiştir (Castells, 2016, s. 102-105).

İnsanların kendilerini dijital oyun ortamlarına aşırı bir şekilde adapte etmesi durumunda oyuncuların kendi yaşamsal ortamlarından uzaklaştığı bir durum söz konusudur. Bireylerin simülasyon ortamında ve gerçek yaşamlarında yaşadıkları olaylara gösterdikleri ani tepkiler çok farklı olabilmektedir. Meydana gelen bu ani tepkiler yalnızca bireylerin kendisini değil, etkileşim içinde bulundukları sosyal grubu da etkileyen boyutlara sahiptir (Batı, 2011, s. 21). Baudrillard, Simülarklar ve Simülasyon eserinde, simülarkrı, 'bireylerin gerçeklik olarak algılamak istedikleri imge' şeklide kavramsallaştırılmaktadır (Baudrillard, 2011, s. 7). Simülasyon (Hipergerçeklik), terimi ise 'bir kökene sahip olamayan gerçekliğin dışında olan gerçekliğin birtakım modellemeler ile türetilmesidir (Baudrillard, 2011, s. 14). Buradan hareketle simülasyon kavramı 'gerçeğin tüm kavramlarına sahip olan ancak gerçek olmayandır' olarak yorum yapılabilir. Baudrillard'a göre bu var olan yeni simülasyon çağında, simüle edilecek olan herhangi bir 'gerçeğe' ihtiyaç bulunmamaktadır. Var olan yeni toplumsal düzende, gerçeğin yerine 'simülakrlar' geçmiştir.

Dijital oyun oynayan oyuncular kendilerini oyuna aşırı bir biçimde kaptırabilmektedirler. Günün önemli bir bölümünü oyun başında geçiren oyuncular; oyun esnasında atmosferin de etkisiyle oyun içerisinde farklı kimlikler içerisinde bulunabilmektedir. Bireylerin sahip oldukları gündelik yaşam deneyimleri oynadıkları oyunların etkisiyle sürekli yenilenmektedir. İnsanların kişilik özelliklerinin gelişmesine veya değişmesine neden olan dijital oyunlar bireyin gündelik hayatında gerçekleştiremediklerini yapabilme imkanına sahip olmalarına neden olmaktadır (Akbulut, 2009, s. 75-76)

2.5. Zorbalık

Zorbalık; bireylerin sürekli karşı karşıya geldikleri, bireyler arasındaki ilişkileri etkileyen hem zorbalık eylemini gerçekleştiren hem de zorbalığa maruz kalan bireyde birtakım sonuçları meydana getiren bir durumdur. Zorbalık üzerine literatür değerlendirmesi yapıldığında zorbalık küresel bir problem olarak görülen ancak 1970'li yılların başlarına

kadar sistematik çalışmalar tarafından konu edinilmemiş olduğunu, her kültürde farklı şekilde ifade edinilmiş bir kavram olduğu sonucuyla karşılaşılmaktadır (Gökler , 2009, s. 518).

Zorbalığın yaygınlığı üzerine oldukça detaylı bilgiler özellikle Norveç olmak üzere İskandinav ülkelerinde toplanmıştır. Bunun başlıca nedeni küçük boyuttaki çalışmalara ek olarak yürütülen iki büyük çalışmadan kaynaklanmaktadır. Zorbalık hakkındaki en geniş ve en çok temsil edici çalışma 1983 yılında okulda siber zorbalığa karşı ulusal kampanyanın bir parçası olarak gerçekleştirilmiştir. Çalışma en fazla ilk ve orta dereceli okullarda gerçekleştirilmiştir. Çocukların yaklaşık olarak %10'undan elde edilen veriler analiz edilmiştir. 2 ila 10. sınıflar arasında okuyan 140000 öğrenciyi temsil eden bir çalışma olmuştur (Roland, 1998, s. 25).

Zorbalık üzerine yapılan tanımlar incelendiğinde; İsveçli bilim insanı Peter Paul Heinemann zorbalık konusu ile ilgilenen ilk bilim insanı olarak ve bu kavramı tanımlamak için ‘mobbing’ sözcüğünü kullanmıştır. Akran zorbalığı veya okul zorbalığı olarak da tanımlanan zorbalık türünü ise Heinemann ‘grup şiddeti’ kavramıyla kullanmıştır (Yaman, Eroğlu, & Peker, 2011, s. 13). Bir grubun başka bir birey ya da grup tarafından rahatsız edilmesine gösterilen tepkinin amacının grubu savunmaya yönelik olduğunu belirtmiştir. Heinemann grubun tepkisine neden olarak ise, grubun kendi bütünlüğünü koruma isteğini görmüştür (Yelboğa ve Koçak, 2019, s. 2291). Zorbalık durumu için önceden ‘mobbing’ kelimesini kullanmış olan Norveçli Dan Olweus da özellikle bu terimin olguyu karşılayamadığını görerek bu olguyu karşılamada ‘bullying’ terimini uygun görmüştür (Yaman, Eroğlu, ve Peker, 2011, s. 13). “Bullying at Scholl” kitabında Dan Olweus zorbalığı ve mağduriyeti şu şekilde genel bir ifade ile tabir ederek; bir kişinin defalarca ve uzun zaman içerisinde bir ya da daha fazla kişinin olumsuz eylemleri ile karşı karşıya geldiği durumlarda zorbalığın ve mağduriyetin oluştuğunu belirtmiştir (Olweus, 1994, s. 97). Yine Norveçli Erling Roland’ın tanımıyla zorbalık, bir kişi ya da grup tarafından kendini savunamayacak durumda olan kişiye karşı yapılan, fiziksel ve psikolojik şiddet ögelerini içerisinde barındıran uzun süre devam eden davranıştır (Roland, 1998, s. 21). Zorbalık terimi Ken Rigby’nin tanımıyla ise bir kişi ya da grubun kendisinden daha az güçlü bir kişi ya da gruba karşı sergilediği tekrar eden zarar verici, saldırgan davranışlardır. Bu davranış fiziksel saldırı ve sözlü tacizde olduğu gibi açık bir şekilde ya da kasıtlı ve uzun süreli devam eden şekilde;

dışlama, söylenti yayma ve siber teknoloji kullanarak başkasını üzmek şeklinde de gizli olabilmektedir (Rigby, 2011, s. 274).

2.5.1. Zorbalığın Yaygınlığı ve Türleri

Beale'in yaptığı incelemeler sonucunda dört zorbalık türünden bahsettiğini aktaran Gökler; ilk türün okul ortamında çok iyi bilindiğini ve fiziksel zorbalık olarak adlandırıldığını söylemiştir. Fiziksel zorbalıkta eylem faktörü önemlidir ve fiziksel zorbalık eylemi gerçekleştirenler karşıdaki bireye vurmak, onu itmek, tekme atmak gibi doğrudan zorbalık olarak da adlandırılabilecek davranışlarda bulunabilmektedir. Bu zorbalık türü diğerlerinden daha kolay bir şekilde ayrılabilecek zorbalık türüdür. Fiziksel zorbalık eylemi gerçekleştirenler yüksek oranda erkektir. Zaman ilerledikçe fiziksel zorbalık eylemi gerçekleştirenlerin saldırganlık düzeylerinde yükselme meydana gelebilmektedir. Bununla beraber zorbalık davranışlarını yetişkinliklerinde de sergileyebilmektedirler. Bahsedilen ikinci tür ise sözel zorbalıktır. Bu tip zorbalık eylemi gerçekleştirenler ise kullandıkları sözlerle karşılarındaki bireyleri incitmektedirler, aşağılamaktadırlar ve onurlarını kırmaktadırlar. Üçüncü zorbalık türü olarak ise ilişkisel zorbalıktan bahsedilmiştir. Bu tür zorbalık eylemini gerçekleştirenler ise ağırlıklı olarak kadınlardır. Sonuç olarak ise sosyal ilişkilerde reddetmeye neden olmaktadır. Son bahsedilen zorbalık türü ise tepkisel zorbalık olarak adlandırılmıştır. Bu zorbalık türünün belirlemek çok güçtür. Ancak öncelikli olarak kurbanın ten farkının ya da başka bir özelliğinden dolayı kurbana yönelik uygulanan uzun süreli baskı altına alma ve adeta onun sahip olduğu özelliklerin farklılıkların zorbalık için bir neden olduğunu ortaya koymaktır (Gökler , 2009, s. 519).

Zorbalık eyleminin fiziksel ve sözel, farklı şiddet formlarının var olduğu bilinmektedir. Fiziksel saldırganlık türlerine; bir başkasına karşı dövme, tekmeleme, tükürme, itme ve bir diğerinin malını zorla almaya çalışmak vb. davranışlar örnek olarak verilebilmektedir. Sözsel saldırganlık türlerine örnek olarak ise azarlama, alay etme, tehdit etme, aşağılayıcı lakaplar takma, iftira atma ve sinir bozucu davranışlarda bulunmak olarak gösterilmektedir (Hawker ve Boulton , 2000). İki boyutlu ve yüz yüze bir durum olarak tanımlanan zorbalık dijital teknolojilerin gelişmesi ile siber zorbalık olarak adlandırılan yeni bir hal almıştır.

Zorbalığa maruz kalan mağdur öğrenciler kendilerini, diğer öğrencilere kıyasla genellikle kaygılı ve güvensiz hissetmektedirler. Onlar hassas, sessizdirler ve kendilerini tehlike altında olarak görmektedirler. Diğer öğrencilere tepki olarak ağlamaktadırlar ve kendilerini ortamdan çekmektedirler. Onlar kendilerine ve kendi durumları hakkında negatif görüşlere sahiptirler. Kendilerini genellikle başarısızca görürler, aptalca, utangaç ve etkisiz hissetmektedirler. Bununla beraber okulda kurbanlar yalnız ve terk edilmiş durumdadırlar. Öyle ki bazılarının tek bir arkadaşı dahi bulunmamaktadır (Olweus, 1994, s. 99).

Zorbalık kavramıyla ilgili olan tanımların kesiştiği temel noktalar incelendiğinde şu durumlar göze çarpmaktadır.

1) Zorbalık devamlılık arz eden bir durum olma niteliğine sahiptir. Bir seferlik meydana gelen bir durum değildir.

2) Zorba ile mağdur arasında kesin olarak mağdurun aleyhine olan bir güç dengesizliği bulunmaktadır.

3) Zorbalık yalnızca fiziksel şiddet eylemlerini içeren bir olgu olarak görülmemelidir. Bu eylemler sözel ya da psikolojik olma özelliğine de sahiptir.

2.5.3. Zorbalığın Sonuçları

Zorba olma ve mağdur olma eylemlerine dahil olma sonuçlarının incelendiği çalışmalar incelendiğinde zihinsel ve fiziksel sağlık sonuçlarının var olduğu görülecektir. Rigby bu sonuçları dört kategoride tanımlanmıştır (Rigby, 2003, s. 584).

1. Düşük Psikolojik İyi Olma Durumu: Genel mutsuzluk, düşük benlik saygısı ve hayal kırıklığı hissiyatı ve üzüntü gibi durumların oluşturduğu genel acı verici zihinsel olayların toplanmasıdır.

2. Zayıf Sosyal Adaptasyon: Sosyal çevrede birine doğru yöneltilen nefret hissini içermektedir. Okul ya da çalışma alanı için net bir şekilde ifade edilmeyen

hoşnutsuzluk durumu, açıkça görülen yalnızlık, sosyal izolasyon ve devamsızlığı içermektedir.

3. Psikolojik Stres ve Kaygı: Bu kategori ilk iki kategoriye göre daha ciddi olduğu düşünülen yüksek seviyede anksiyete, depresyon ve intihar düşüncesi içermektedir.

4. Fiziksel Rahatsızlık: Tıbbi teşhislerle ortaya konan fiziksel hastalık durumu açık bir şekilde belirtiler göstermektedir. Psiko-somatik semptomlar bu kategoride içerisinde bulunmaktadır.

2.6. Siber Zorbalık

1984 yılından yayınlanan 'Neuromancier' romanında ilk kez William Gibson'ın bahsettiği sanal gerçeklik, siber uzay ve yapay zekâ gibi kavramlar günümüzdeki dijitalleşmiş kültürün bir parçası haline gelmiştir.

> *"Siber uzay matematiksel kavramların öğretildiği çocuklar tarafından, her milletten milyarlarca yasal operatörün deneyimlediği, her gün yaşanan içgüdüsel ve tepkisel bir halüsinasyon... İnsan sistemindeki tüm bilgisayar kümelerinden oluşturulmuş verilerin grafiksel gösterimi. Düşünülemez bir karmaşıklık. Belleğin mekansızlığında, verilerin kümelerinde ve takımyıldızlarında gezinen ışık çizgileri. Şehir ışıkları gibi, geri çekilen…"* (Güzel, 2006, s. 14).

Nisan 2020 verilerine göre dünyada belirlenen internet kullanıcı oranı tüm nüfusa göre %58,7'dir. (Internet Usage Statistics The Internet Big Picture , 2020) Türkiye'de Nisan 2020 verilerine göre belirlenen toplam kullanıcı sayısı ise 69,107,183'tür. Bu oran ise toplam nüfusun %83'üne tekabül etmektedir. (Internet in Europe Stats, 2020) İstatistiklere bakıldığında internet kullanıcı sayısındaki artışa mukabil olarak, kullanılmakta olan iletişim teknolojilerinin beraberinde kötüye kullanımdan dolayı meydana gelen problemler oluşmaktadır. Karşı karşıya kalınan bu problemler ise ağırlıklı olarak; anonim şekilde atılan

zararlı içerikli veya virüs yüklü e-postalar, bir başkasının onurunu kıracak şekilde içeriklere sahip ya da tehdit içerikli mesaj ya da e-maille gönderilen ses, görüntü ve metinler biçiminde olabilmektedir (Küçükkaya, Süt, & Aslan, 2019, s. 33).

2.6.1. Siber Zorbalık ile Klasik Zorbalık Arasındaki İlişki

Klasik zorbalık üzerine çok sayıda araştırma Olweus'un öncülüğündeki çalışmalarla 1970'lerden beri kümülatif bir biçimde ilerlemiştir. Ancak şaşırtıcı biçimde siber zorbalık üzerine odaklanmış daha az çalışma bulunmaktadır. Birçok öğretmen ve yönetici okul zorbalığı üzerine problemi tanımışlardır. Daha azı ise elektronik iletişimde tacizin veya siber zorbalığın farkında olmuşlardır. Okul yöneticilerindeki farkındalığın yetersizliğinin kalıcılığıyla birlikte araştırmacılar siber zorbalığın doğasına dair henüz yeterli bir çalışmayı gerçekleştirememiştir (Beran ve Li, 2005). Bu cümleler Siber Zorbalık üzerine yazılan ilk makalelerin yazarları olan Beran ve Li tarafından 2005 yılında kurulmuştur. Ancak 2005 yılından bu zamana gelen çalışmalar incelendiğinde bilgisayar, cep telefonu ve internet kullanımının yüksek bir artışı mukabilinde siber zorbalık üzerine yapılan çalışmalar da sistematik bir hale gelmiştir.

Ergenlerin siber zorbalık eğilimlerinin araştırıldığı çalışmada klasik zorbalığı siber zorbalıktan ayıran ve daha da güçlenmesini sağlayan özellikler olarak; siber zorbalığın gizlilik niteliğine sahip olması, mekân ve zamanın belli bir sınır dahilinde kalmış olmaması, fiziksel güç gerektirmemesi, mağdurun kolay ulaşılabilir durumda olması, sahip olduğu etkinin güçlü olması, dijital teknolojinin olanaklarıyla birlikte mağdurun baskı altına alınmasının zor olmaması gibi özellikler gösterilmiştir (Sönmez & Yaman, 2015, s. 20).

2.6.2. Siber Zorbalığın Tanımları

Teknolojik araçlara dolayısıyla teknolojinin kendisine günlük hayattaki kolay erişilebilirlikle birlikte, teknolojinin ortaya koyduğu imkanların denetime uygun olmaması ve bireyler tarafından kötü yönde kullanımı zorbalık olgusuna yönelik bir takım yeni boyutların meydana gelmesine neden olmuştur. Bu durumun daha iyi bir biçimde açıklanabilmesi adına siber zorbalık kavramı ortaya konulmuştur (Durak & Seferoğlu, 2016,

s. 170). Başka bir ifadeyle sanal zorbalık, bireyin veya grubun kasten teknoloji yoluyla başka bir bireye uygun olmayan metin veya görüntüler göndererek kasıtlı ve sürekli bir şekilde taciz veya tehdidi kolaylaştırmak amacıyla bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmasıdır. Literatürde elektronik zorbalık (electronicbullying), siber zorbalık (cyberbullying), internet zorbalığı (internet bullying), siber tehdit(cyberthreat), sanal kurban olma (cybervictimization) ya da sanal taciz (cyberharrassment) olarak da yer almaktadır. Bu davranış hızla yaygınlaşmış ve gençlerin evlerine kadar girmiştir. Zamanlarının büyük bir çoğunluğunu sanal ortamlarda geçiren çocukların ve gençlerin sanal zorbalığa maruz kalma olasılıkları daha da artmaktadır.

Siber zorbalığın elektronik zorbalık ve elektronik iletişim zorbalığı olmak üzere iki çeşide sahip olduğu kabul edilmektedir (Korkmaz, 2016). Siber zorbalık için iyi bir teknolojik bilgiye ihtiyaç duyulmaktadır. Bu zorbalık çeşidi içerisinde web sitelerinin hacklenmesi, kişilerin banka hesaplarının ve banka ve kredi kartlarının ele geçirilmesi, spam içeren maillerin gönderilmesi gibi durumları içermekteyken; elektronik iletişim zorbalığı ise sosyal medya gibi iletişim mecralarının kullanılması üzerinden yapılmaktadır (Tunca, 2019, s. 32).

Siber Zorbalık, elektronik ya da dijital medya kullanılarak bireyler ya da gruplar tarafından, başkalarına zarar vermek veya rahatsızlık vermek için defalarca kez uygulanan, düşmanca ve saldırgan mesajları göndermektir (Tokunaga, 2010, s. 278). Siber zorbalık üzerine geniş bir bakış açısıyla bakılmak istenirse, online ya da kablosuz iletişim teknolojileri ve aygıtları yoluyla birey tarafından başkasında yöneltilen uygunsuz, istenmeyen davranışları içeren bir olgudur (Piotrowski, 2012, s. 45).

Siber zorbalık, sürekli ve tekrar eden bir şekilde elektronik metin ortamında bir başkasına zarar vermek maksadıyla yapılmaktadır (Patchin & Hinduja, 2006, s. 152). Siber zorbalar grup niteliğinde ya da bireysel olarak kasıtlı zarar verici etkiye sahip olan, etkileşimin dijital formalarını kullanan, devamlı tekrarlayan ve uzun zaman boyunca mağdurun kendini ondan kolayca koruyamadığı kimselerdir (Smith, ve diğerleri, 2008, s. 377).

2.6.3. Siber Zorbalığın Yaygınlığı ve Türleri

Siber zorbalık ölçeğinin ilk psikometrik bulguları üzerine yapılan araştırmada elektronik zorbalığın, bireysel yapılabileceği gibi birden fazla kişiyle organize bir biçimde aynı anda yapılabileceği belirtilmektedir. Hedefteki sistemi kullanılmasını engellemek amacıyla yapılan bu tarz saldırılar Ddos olarak adlandırılmaktadır. Bu tür saldırılarda hedef, tekil bireylerin sahip olduğu web siteleri olabildiği gibi, devletlerin ve büyük kuruluşların sahip oldukları web sitelerine ve yazılımlara da yapılabilmektedir. Elektronik iletişim zorbalığı ise bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılmasıyla hedefteki kişilerin devamlı rahatsız edilmesi, kişilerin aşağılanması, lakap takma, dedikodu üretme ve yayma, hakaret etme, kişinin izinsiz fotoğraflarının yayınlanmasıyla onun rencide edilmesi gibi ilişkisel saldırganlık eylemlerini içermektedir. Bu durum ise direkt olarak bireylerin psikolojilerini etkilemektedir (Arıcak, Kınay, ve Tanrıkulu, 2012, s. 103).

Siber Zorbalık kavramı teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak ortaya çıkan ve devamlı gelişen bir olgu olma niteliği taşımaktadır. Bu tür zorbalık biçimi sosyal ağ siteleri ya da mesaj gönderimi ve e-mail yoluyla devamlı aktarılma gücüne sahiptir (Crosslin ve Golman, 2014, s. 14)

2.6.4. Siber Zorbalığın Nedenleri

Siber zorbalığın sahip olduğu nedenler bireylerin bir başkasına internet ortamında uyguladığı taciz ve saldırganlıkların bir bileşimi olarak görülmektedir. Çeşitli araştırmalarda siber zorbalık nedenleriyle ilgili değerlendirmeler şu şekildedir.

Bozulan arkadaşlık ilişkilerinin siber zorbalığın yaşanmasında nedenlerden biri olduğu aktarılan araştırmada, duygusal ilişki yaşayan gençlerin ilişki bitiminde de intikam maksadıyla siber zorbalık girişiminde bulundukları ortaya konuşmuştur. Diğer taraftan kıskançlık hissi, bazı bireylerin ise başka alt kimliklere yönelik sahip oldukları ön yargılar da siber zorbalık davranışına neden olmaktadır. Bununla birlikte gençler grupta kendi pozisyonlarını korumak amaçlı olarak, diğer grup üyelerini grup dışına itmek amaçlı olarak siber zorbalık yapmaktadırlar (Özdemir ve Akar, 2011, s. 610).

Erden ise çalışmasında bu nedenleri; siber zorbalığa gençler açısından eğlence olarak bakılması, siber zorbalığın intikam amaçlı olarak kullanılması, siber zorbalık eylemini gerçekleştiren bireyin kimliğini açığa çıkarmama imkanına sahip olması, bir çok tehdit içeren, aşağılayıcı, saldırgan mesajın diğerlerine ulaştırabilme olanağının bulunması, mağdur ile yüz yüze iletişim kurulmamasından dolayı sorumluluk sahibi olunmaması, siber zorbalıkla birlikte başkalarının üzerinde tahakküm kurulması ve sanal ortamda saldırganca davranışlarda bulunmaktan haz alma gibi etkenlerle açıklamıştır (Erden, 2017, s. 4).

Zorbalık fiziki dünyadan sanal dünyaya geçişte son derece artış gösteren bir olgu olma özelliğine sahiptir. Zorbalığa maruz kalanların fiziksel ortamda uğradıkları zorbalıktan kurtulma şansları bulunmaktayken, sanal alemdeki ise zorbalıktan kurtulmak ise kolay değildir (Uysal, Duman, Yazıcı, ve Şahin, 2014, s. 194).

2.6.5. Siber Zorbalık Üzerine Yapılmış Olan Araştırmaların Bulguları

Siber zorbalıkla ilgili erken dönemdeki çalışmalar ağırlıklı olarak batı ülkelerinde (Amerika Birleşik Devletleri, Avustralya ve Avrupa ülkeleri) yapılmıştır. Buna rağmen araştırmalar ilerleyen yıllarda batıda yer almayan ülkelerde (örneğin Kore, Çin, Tayvan) daha çok yoğunlaşmıştır (Baek ve Bullock, 2013, s. 21).

Güngören, Erdoğan ve Ayas tarafından yapılan çalışmada 2016 yılı Kasım ayına kadar olan siber zorbalık üzerine yapılmış olan tüm tezler incelenmiştir. Çalışmalarında ortaya çıkarmış oldukları bulgular şu şekildedir. Türkiye'de siber zorbalık ile ilgili tezler daha çok devlet üniversitelerinde yürütülmüştür ve bu tezler en çok eğitim bilimleri enstitülerinde ve yüksek lisans düzeyinde yapılmıştır. Buna sebep olarak siber zorbalığın, eğitim alanına yönelik çalışmalarla daha çok ilişkilendirilmesi gösterilmiştir. Bununla beraber genel anlamda akran zorbalığının teknolojiyle beraber siber zorbalığa dönüşme durumunun genç nesil üzerinde en fazla ortaya çıktığı ortamlar okullar olmuştur (Güngören, Erdoğan, ve Ayas, 2018, s. 16).

Cinsiyete göre ve 5. 8. 11. sınıfları kapsayan şekilde üç zorbalık biçiminin araştırılmış olduğu çalışmada özellikle yaş değişkeni üzerinde durulduğu gözlemlenmiştir. 5. Sınıfların nispeten daha küçük bir yüzdesi (%4,5) siber zorbalık eylemine katılırken, 8.

Sınıflarda en yüksek seviye olan %12,9'a yükseldiği ve 11. Sınıflarda biraz daha azalıp %9,9 olduğu ortaya çıkmıştır (Williams ve Guerra, 2007). Wolak ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada ise yaşları 13-17 arasında değişen gençlerle yürütülen çalışmada %43 oranında siber zorbalık yaşamış oldukları ortaya çıkmıştır (Wolak, Mitchell, ve Finkelhor, 2007).

Erden tarafından liselerde görev yapan okul yöneticilerinin lise öğrencilerin siber zorbalık yapmaları hakkındaki görüşleri üzerine yapılan çalışmada, lise öğrencilerinin siber zorbalık davranışını hangi araçlarla gerçekleştirdiği sorusuna cevap olarak, adeta cep bilgisayarları haline gelen akıllı telefonları kullanmaya başlamış oldukları cevabı alınmıştır (Erden, 2017, s. 6).

Lise öğrencilerinde sanal zorbalık ve problemli internet kullanımı ilişkisinin incelendiği Altundağ tarafından yapılan çalışmadaki bulgulara göre çalışmaya katılan erkek öğrencilerin siber zorba olma ve siber mağdur olma puanlarının kız öğrencilerden daha yüksek olduğu ve problemli internet kullanımıyla siber zorbalık yapma/siber mağdur olma puanları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Altundağ, 2016, s. 34,37).

Sönmez ve Yaman tarafından yapılan çalışma sonucunda ergenlerin siber zorbalık düzeyleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Bu farklılık; erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla siber zorbalık yapmalarıdır (Sönmez & Yaman, 2015).

Lise öğrencileri ile yapılmış olan çalışmada 'öznel mutluluğun' siber zorbalık ve mağduriyeti negatif biçimde etkilediği ortaya konulmuştur. Öznel mutluluktaki artışın bireylerin siber zorbalık yapmalarını ve siber zorbalığa maruz kalmayı azalttığı sonucu ortaya çıkmıştır (Padır, Eroğlu, ve Çalışkan, 2015, s. 42).

Ergenler arasındaki siber zorbalığın ve siber mağduriyetin incelendiği bir araştırmada genç kızların siber zorbalık ve siber mağduriyet toplam puanlarının genç erkeklere oranla anlamlı derecede düşük olduğu görülmüştür. Buna göre erkekler kızlara oranla daha fazla siber zorbalık yapmakta ve siber zorbalık yaşamaktadırlar. Yine aynı araştırmada siber zorbalığın ve siber mağduriyetin sosyoekonomik düzeye göre farklılaşma durumu incelendiğinde; sosyoekonomik düzeyin artmasının siber zorbalığa ve siber mağduriyeti de arttırdığı ortaya konulmuştur. Ailenin ekonomik durumu, internet temelli

araçların teminini ve kullanımını etkilemektedir. Bununla birlikte çalışan ebeveynlerin çocukların internet kullanımları üzerindeki denetimi daha az olabildiğinden siber zorbalık yapma ihtimallerinin daha yüksek olabileceği bulunmuştur (Taştekin ve Bayhan, 2018, s. 35,37).

İlköğretim öğrencileriyle yapılmış olan bir çalışmada siber zorba ve siber mağdur deneyimleri yaşama durumu erkeklerde kız öğrencilere oranlara daha fazladır. Erkek öğrenciler tarafından en çok sergilenen siber zorba davranışları ise 'telefon numarası gizleyerek rahatsız edici cinsel sesler çıkarma', 'mail adresini ele geçirme ve zarar verme' ve 'birinin kullandığı telefon ve bilgisayar modeliyle dalga geçme' olarak ortaya çıkarken; kız öğrencilerin ise en fazla ''telefon numarasını gizleyerek rahatsız edici cinsel sesler çıkarma', 'birinin kullandığı telefon ya da bilgisayar modeli ile alay etme' ve 'mail kutularını doldurarak mail gelmesini engelleme' gibi siber zorbalık davranışlarını gerçekleştirdikleri ortaya çıkmıştır (Kavuk ve Keser, 2015, s. 5).

Defalarca siber zorbalığa maruz kalanlarda üzgünlük, sinir, kaygı ve korku bulunmakla birlikte; onların başarılı akademik konsantrasyon yeteneklerinin azalmasına neden olmaktadır (Beran ve Li, 2005, s. 10).

İsviçre'de öğrencilerle geçekleştirilen bir çalışmada siber mağduriyetin depresyon semptomları için yüksek ölçüde risk faktörü olduğunu ortaya çıkarmıştır. Sonuçlar göstermiştir ki siber mağduriyet ergenler için geleneksel zorbalığa göre daha fazla risk faktörler taşımaktadır (Machmutow, Perren, Sticca, ve Alsaker, 2014, s. 413).

Literatür incelendiğinde katılımcıların gelir düzeyleri ile siber zorbalık/mağduriyet düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Stys Kanadalı ergen öğrencilerdeki siber zorbalık durumunu araştırmıştır. Yapılan çalışma sonucuna göre gelir düzeyinin siber zorbalık ve siber mağduriyete doğrudan bir etki etmediği bulunmuştur (Stys, 2004). İnternete erişim maliyetlerinin azalması ve insanların internete girme olanaklarının iyileşmesi ile bu durum kendisini göstermiştir.

2.7. Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık

İnternet ağları üzerinde oynanmakta olan popüler dijital oyunlar; rekabetin yoğun bir biçimde yaşandığı ortamlardır. Bununla birlikte oyuncuların ilgilerinin her zaman en üst seviyede tutulması maksadıyla oyunların zorlayıcı oyun dinamiğine sahip bir biçimde üretilmesinin sonucunda düşmanca hislerin oyuncular arasında gelişmesi durumu yaşanabilmektedir. Netice olarak bazı oyunlardaki dijital ortamlarda olumsuz sosyal etkileşim ağlarına dönüşüm yaşanabilmektedir. Oyunlarda bulunan diğer özellikler incelendiğinde ise; server bulundurma hizmetindeki (co-location) yetersizlikler ve oyuncuların oyunlarda anonim kimlikleriyle bulunmaları gibi faktörler çevrimiçi oyunlarda tacizin artmasında etkili olabilmektedir (Tang ve Fox, 2016, s. 2)

Tönnies tarafından ortaya koyulan toplumların sınıflandırma şemasına göre değerlendirme yapılmak istendiğinde; League of Legends oyunundaki takımların, görev odaklı işbirliklerine (Gesellschaft), sosyal topluluk işbirliğine (Gemeinschaft) göre daha yakın olduğu keşfedilmiştir. Görev odaklı olarak oluşturulmuş olan işbirliği oluşumlarında; oyuncular arasındaki ilişki soğuk bir şekilde gerçekleşirken bu tür ilişkilerde sosyal bağlarının olması gerekmemektedir. Bundan dolayı oyun içerisinde siber zorbalık yapan oyunculardaki takımdaşlık duygusu oluşmayabilmektedir. Düşmanlarını yenebilmek maksadıyla düşmanlarını tanımaktan ziyade kazanmalarına engel olan takım arkadaşlarını taciz etme konusunda herhangi bir rahatsızlık hissetmeyebilmektedirler (Kwak, Blackburn, ve Han, 2015, s. 3742)

Popüler çevrimiçi oyunlarında amatör şekilde oynamakta olan oyuncular, profesyonel oyuncu olabilmek devamında ise profesyonel e-sporcu olabilmek maksadıyla yoğun bir rekabetin içersinde kendilerini bulmaktadırlar. Oyunların sahibi oldukları yazılı ve sözlü mesajlaşma ortamına sahip olma durumu oyun içerisinde siber zorbalığın yaşanabilme ihtimalini daha fazla arttırabilmektedir. Bazı oyunlarda bulunun mesajlaşma ayarları ve siber zorbalığa müsait ortam; siber zorbalığın oyundan çıkılması durumunda dahi yaşanabilme ihtimalini devam ettirebilmektedir (Woda , 2014).

Oyun tasarımlarında büyük ölçüde rekabete odaklanılması eğlence unsurunu arttırmaktayken olumsuz düşünceler hakkındaki odaklanmaları da arttırmaktadır. Çevrimiçi

oyunlardaki; griefing (kederlendirme), hile yapma ve aldatma, küfür ve hakarete varan mesajlar yöneltme siber zorbalığın içerisindeki türler olarak ifade edilmektedir. Ancak çevrimiçi oyunlardaki siber zorbalığın kapsamı kişiden kişiye değişebilmektedir. Bu durumun mukabilinde oyunlarda beklenen davranışlar, geleneklerin, kuralların ve etik farklılıkların nedeniyle genellikle belirli değildir. Bu şekilde meydana gelen bir belirsizlik ve kişisel zorbalık algısı; zorbaların kendi yaptıklarını algılayamamalarına neden olmaktadır (Kwak, Blackburn, ve Han, 2015, s. 3739). Çevrimiçi oyunlarda taciz ortamı, oyuncuların anonimliği ve genel olarak 'trash talk'ın yaygınlığı ile de artmaktadır. Geçmişte yapılan araştırmalar, anonimlik, ani sonuçların eksikliği ve duyguların yüksek koştuğu rekabetçi bir oyun ortamının birleştirilmesinin, oyuncuların başkalarına karşı daha saldırgan hale gelmeleri anlamına gelmekte olduğu keşfedilmiştir (Cote, 2015, s. 4)

2.7.1 Elektronik Spor Oyunlarında Kadınların ve Diğer Grupların Maruz Kaldığı Siber Zorbalık

Qing tarafından yapılmış olan literatür taraması araştırmasına göre siber zorbalıkla oyun arasındaki ilişkinin araştırılmış olduğu çalışmaların tutarsız, bazen de çelişkili sonuçlar gösterdiği keşfedilmiştir. Ancak çevrimiçi oyunlarda bireylerin siber zorbalık yapma ve siber zorbalığa maruz kalabilme ihtimallerinin çok yüksek olduğu sonucuyla karşılaşılmıştır. Cinsiyet gibi birçok faktörün siber zorbalık ve çevrimiçi oyunlar arasındaki ilişkiyi belirlediği sonucuna ulaşılmıştır (Qing, 2015, s. 7).

Kadın oyuncular çevrimiçi oyun ortamlarında yoğun bir biçimde taciz içerikli siber zorbalıkla karşı karşıya kalmışlardır. Medya eleştirmeni olan Anita Sarkessian da hazırlamış olduğu '*Video Oyunlarında Kuşatılmış Kadın Teorileri'* adlı bildirisiyle bu durumu anlatmak istemiştir. Sarkessian'a karşı olan oyuncular ise Sarkessian'ın kişisel bilgilerini internet ortamında yayınlamışlardır. Bu durumun sonucunda Sarkessian'da güvenlik endişeleri oluşmuştur (Cote, 2015, s. 3)

Çevrimiçi oyunlarda yoğun bir biçimde trash talk, sakıncalı sözler ve saldırgan bir biçimde oluşturulmuş düşmancıl alanlar bulunabilmektedir. Özellikle kadınlar ve diğer

major etkiye sahip olmayan oyuncular tacizin sık sık hedefi olabilmektedirler (Tang ve Fox, 2016, s. 2)

Çevrimdışı ortamda cinsel taciz erkekler tarafından kadınlar hedef gösterilerek yapılmaktadır. Çevrimiçi cinsel taciz ortamı, çevrimdışındaki olan durumla benzer niteliklere sahiptir. Oyunlarda zorbalık yapanların kimliklerinin de sıklıkla anonim olduğu bilinmektedir. Bireylerin sahip oldukları cinsel tacize olan eğilim, bu tür durumları fırsat bilerek; oyunlarda siber zorbalık sergilemelerine neden olmaktadır. (Tang ve Fox, 2016, s. 6) Bununla birlikte Ballard ve Welch tarafından yapılmış olan çalışmada kadınların ve LGBT'li oyuncuların çevrimiçi oyunlarda yoğun bir biçimde siber zorbalığa hedef gösterildiği ve erkeklerin ise çevrimiçi oyunlarda kadın oyunculara göre daha fazla siber zorbalık faili oldukları bulunmuştur (Ballard ve Welch, 2015, s. 1).

Meg Fryling tarafından 2018 yılında yapılmış olan bir çalışmada çevrimiçi oyunlardaki erkek oyuncuların daha fazla siber zorbalık eyleminin faili olma, kadın oyuncuların ise siber zorbalık eylemlerine maruz kalma olasılıklarının daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Benzer biçimde kadın oyun ortamlarında siber zorbalık eylemi sergileme ihtimallerinin daha az olduğu şeklindeki düşünce destekleyen biçimde bulgular keşfedilmiştir (Fryling, 2018, s. 146).

2.7.2 Elektronik Sporlarda Siber Zorbalığa Karşı Geliştirilen Stratejiler

Çevrimiçi oyunlardaki siber zorbalığın kapsamlı ve devamlı tekrarlayan bir sorun olmasından dolayı, birçok oyun şirketi insan serverlarla çalışmayı ve oyuncuların kullanması için üretilen otomatik raporlama sisteminin oyuncular tarafından kullanılabilmesi gibi farklı yollarla mücadele etmek istemişlerdir. Konuyla ilgilenen araştırmacılar da durum üzerine analizler yaparak var olan mücadeleye katlı sağlayarak önerilerde bulunmuşlardır.

Hilvert-Bruce ve Neill yapmış oldukları değerlendirmede az sayıda siber saldırılardan koruma programları bulunduğunu, bu programların etkilerinin çok az olduklarını ancak ilerde yaşanabilecek yeni müdahaleler için de ümit vermekte olduğunu belirtmiştir (Hilvert-Bruce ve Neill, 2020, s. 304). Örneğin oyun şirketi Blizzard

Entertainment tarafından prososyal davranış olarak nitelendirilen ‘diğer insanlara ya da bir bütün olarak topluma fayda sağlayan’ eylemler için oyun içi olumlu destek stratejisi uygulamıştır. ‘Endorsement ve LFG’ kurallarının yayınlanmasından sonra kötüye kullanılan sohbeti içeren rekabetçi eşleşmeler Amerika'da %26.4, Güney Kore'de %16.4 oranında azalma gösterirken bir başka oyuncuyu taciz eden günlük oyuncular ise Amerika'da %28.8 , Güney Korede %21.6 oranında azalış göstermiş durumdadır (Kaplan, 2018). Ubisoft oyun şirketi ise Rainbow Six Siege oyunu için davranış kuralları yayınlamış ve bu oyunda hile yapan, bir başkasına karşı saldırgan dil kullanıp tehdit eden, taciz eden oyunculara ve oyun şirketinin diğer ortakları tarafından cezalandırılan oyuncuların da Ubisoft tarafından cazalandırılabileceğinden bahsedilmiştir. Davranış Kuralları'nın ihlali durumunda disiplin cezası verileceğini ihlalin ciddiyetine bağlı olarak, yaptırımlar uyarıdan kalıcı bir yasağa kadar değişebileceğinden bahsedilmiştir. Oyun şirketleri tarafından atılan bu tür adımlar son derece önemli bir mahiyete tezahür etseler dahi; oyunlarda gerçekleşen siber zorbalığın kendisini, sonuçlarını tespit etmek ve etkilerini ortadan kaldırabilmeyi başarabilmek için birtakım yeni stratejilere gereksinim duyulmaktadır. Bundan dolayı siber zorbalığın teorik bir şekilde değerlendirmeye alınması ve anlaşılması önem arz etmektedir (Raınbow Six Siege Code of Conduct, 2018).

Siber zorbalığın çok kapsamlı ve tekrarlayan bir sorun olduğu görüldüğünden, birçok video oyunu şirketi ve çevrimiçi platform, insan moderatörleri işe almak ve oyuncuların kullanması için otomatik raporlama sistemleri geliştirmek gibi farklı yollarla mücadele etmeyi denemişlerdir. Araştırmacılar siber zorbalık konusunu incelemişler ve siber zorbalık faaliyeti içeren davranışlarla mücadelenin farklı yollarına yönelik bazı önerilerde bulunmuşlardır. Genel olarak, çevrimiçi ortamdaki eylemlerin önlenmesinin ve düzeltilmesinin zor ve pahalı olduğu bulunmuştur (Pohjanen, 2018, s. 17).

Manuel gözetim teknikleri de çevrimiçi oyunlardaki siber zorbalıkla savaşmanın bir yolu olarak görülmektedir. Oyun forumlarında ve bazı çevrimiçi topluluklarda belli bir seviyeye gelmiş olan ve ayrıcalıklarını arttırmış olan moderatörler yayınları incelemekte, uygunsuz içeriği değiştirmekte veya kaldırmaktadırlar. Moderatörler kendilerine verilen yetkiye göre platform kurallarını ihlal etmeyi yineleyen kullanıcıları banlayabilmektedirler. Moderatörlerin kullanımı çevrimiçi ortamlardaki siber zorbalığın kökünü kazıma için iyi bir çalışma olabilirken; ayrıcalıklı moderatörlerin diğer kullanıcılar üzerindeki güçlerini kötüye kullanmaktan kaçınmalarını sağlayabilmek için eğitilmelerine gereksinim duyma gibi

problemlerden dolayı son derece maliyetli ve hantal olmaktadırlar. Kuralların basit ancak katı bir biçimde zorunlu olduğu, otomatik gözetim sistemi ise temel olarak seçilen bir sistem olarak görülmektedir. Bu sistemlerle küfür sansürlenebilmekte, kullanıcıya uyarı gönderilebilmekte, tekrarlanan siber zorbalığı ve yüksek şiddet gösteren zorba kullanıcıları banlayan sistemleri ihtiva etmektedir. Bu tür otomatik sistemlerin varlığıyla açık siber zorbalık içeren davranışların yasaklanması sağlayabilmektedir. Ancak siber zorbalık durumlarını gizli bir biçimde taşımakta olan eylemlerin anlaşılmasını sağlamayabilmektedir (Davies, 2002, s. 2).

Çevrimiçi ortamlarda olumsuz davranışlarla karşı karşıya kalmış olan kullanıcılar; karşılaştıkları problemlerle kendileri mücadele etmek durumunda kalmaktadırlar. Çevrimiçi ortamların varlığıyla kullanıcılar olumsuz durumlarda kullanabilecekleri araçlara sahip olabilmektedirler. Örneğin sosyal dışlama siber zorbalık eylemini gerçekleştirenlere karşı güçlü bir yaptırım gücü olabilmektedir ve mağdurların oyun deneyimlerinin daha iyi olabilmesini sağlayabilmektedir. Bu durum mağdur kullanıcının failden gelen tüm mesajları engellenebileceği ‘engelleme’ ya da ‘susturma’ mekaniği sayesinde gerçekleşebilmektedir (Davies, 2002, s. 7).

Riot Games oyun şirketi, milyonlarca oyuncunun oynamış olduğu MOBA türünde bir oyun olan League of Legends'taki siber zorbalık içeren davranışlar üzerine araştırmalar gerçekleştirmiştir. Riot Games dizayn direktörü olan Jeffrey Lin tarafından yapılan bir sunumda oyundaki siber zorbalıkla mücadele edebilmek adına faydalı olarak düşündükleri beş temel sütünün varlığından bahsetmişlerdir. İlki ve en önemlisi oyunda bulunan sohbet kutusunun oyuncular tarafından bir tercih haline getirilmesiyle oyuncuların karşı karşıya kalmış oldukları olumsuz davranışlardan korunmasının sağlanabilmesidir. Bu değişikliğin etkisi ise büyük olmuştur. Sohbet kutusunun belli bir tercih ile açılabilmesinin devamında olumlu sohbet oranında %34,5 artış gözlenirken ve olumsuz sohbet oranında ise %32,7 azalma yaşanmıştır. İkincisi ise toxic oyuncuların kendilerini yenilemelerinin sağlanabilmesi veya onların tamamen oyundan çıkarılmasının sağlanabilmesidir. Siber zorbalık eylemi yapan oyunculara uyarı e-postaları, yasaklar koymayla ilgili mesajlar gönderebilmenin işe yaramadığı anlaşıldıktan sonra oyunculara ‘reforma kartları’ adından geri bildirim mesajları gönderilmiştir. Bu kartlar oyuncuların davranışlarını değiştirmeleri gerektiğine dair bilgiler içermektedir. Davranışlarını değiştiren ve yenileyen oyuncuların hakkındaki raporların düşmesini sağlayan bu sistem oyuncuların kendi davranışlarının daha

iyi farkında olabilmelerini sağlamıştır. Üçüncü kısım ise sportmenlik kültürü oluşturmayla oyundaki siber zorbalığın azaltılmasıyla ilgilidir. Riot Games oyuna hazırlık evresindeki (priming) oyunculara yönelik olarak deney gerçekleşirmiştir. Burada oyunculara yönelik olarak; oyundaki eğlenceli gerçeklikler, olumlu ve olumsuz davranış istatistikleri, öz eleştiri yapmayan sağlayan bilgiler ve oyunda başarılı olabilmek adına birtakım ipuçlarının yer aldığı görsellerin oyunculara yansıtılması sistemidir. Bu sistemle oyunlardaki olumsuz tutumların, sözlü taciz ve saldırgan dil raporlarının azaltılmasında %10'luk olumlu bir sonuç görülmüştür. İpucu araçlarında gösterilen metnin rengi, oyuncuların oyunda nasıl davranacaklarını şekillendirmede de güçlü bir unsur olarak görülmüştür. Dördüncü ve beşinci kısımda yer alan sütunlar ise olumlu davranışları pekiştirme ve daha iyi eşleşme kimyası yaratabilmeyle ilgilidir. Olumlu davranışın, iyi davranışı vurgulaması ve iyi davranışın nasıl bir durum olduğunun gösterilmesine dayanan ve devamında bir dizi topluluk normunun da oluşturulmasıyla bunun başarılabileceği yorumlanmıştır. Daha iyi eşleşme kimyasının varlığıyla ise oyuncuların aynı beceri aralığındaki başka oyuncularla eşleştirilmesi gerektiği bir akış deneyimi yaratabilecek sistem seviyesinin tasarımıyla meydana gelebilecektir (Pohjanen, 2018, s. 20).

2.7.2.1 Oyunlardaki Raporlama Stratejisi

Oyunlarda var olan yoğun rekabet ortamı oyuncuların olumsuz davranışlarla ifade edilebilecek siber zorbalık ortamı içerisinde olabilmelerine neden olabilmektedir. Oyunları üreten ve geliştiren oyun şirketleri de bu tip davranışların engellenebilmesi amacıyla oyunlarda siber zorbalık yapan oyuncuların raporlanabileceği bir sistem geliştirmişlerdir. Bir oyuncu oyunda olumsuz bir davranışla karşılaştığında; fail olan oyuncuyu rapor etmektedir. Bu raporlar ise daha sonrasında algoritmaya bağlı bir otomatik sistem ya da serverların var olduğu manuel bir gözetim sistemiyle değerlendirilmeye alınmaktadır (Adinolf ve Türkay, 2018, s. 367). Farklı türdeki oyunlar içerilerinde benzer ya da farklı nitelikleri barındırmaktadırlar. Örneğin Overwatch ve Heroes of the Storm oyunlarında oyuncunun maç sırasında ve sonrasında raporlanabileceği gibi buna karşılık, League of Legends oyuncuları sadece maç bittiğinde, maç sonrası sohbet sırasında diğer oyuncuları rapor edebilmektedirler (Pohjanen, 2018, s. 22-23).

Raporlanacak zaman, oyuncular toxic oyunculuğun tanımlı kategorilerinden seçim yapmaktadır; ‘düşman takıma yardım etme, kasıtlı olarak kendini öldürme, saldırgan dil, sözlü şiddet, negatif düşünce, açık olmayan isim, spam mesaj atmak, yeteneksiz oyuncu, takımla iletişimi reddetme, oyundan ayrılma’. Her raporlama bir kategori içerisine girmektedir. Bu kategoriler ya siber zorbalık olarak ya da belirli alana özgü toxic davranış olarak isimlendirilmektedir (Kwak, Blackburn, ve Han, 2015, s. 3740).

2.7.2.2. Bloklama ve Susturma

Oyuncular siber zorbalık eylemini gerçekleştiren failleri susturarak veya engelleyerek olumsuz ifade ve küfürlerle mücadele edebilmektedir. Oyun sırasındaki susturma işlevi maçlardaki tüm oyuncuları gösteren bir menü ile elde edilebilmektedir. Sıklıkla bu menü oyuncuların siber zorbalık yapan oyuncuları bildirmeye başladıkları menüdür. Metin sohbetinin sesinin kapatılıp kapatılmayacağı, ping gibi diğer tüm metin tabanlı iletişimlerin oynatıcıdan kesilip kesilmeyeceği söz konusu oyuna bağlı olarak değişmektedir. Bir oyuncunun engellenmesi durumu basit bir susturmayla daha sıkı bir iletişim yasağına doğru bir ilk adımdır. Bir oyuncunun engellenmesiyle genellikle o oyuncudan genel veya özel oyun içi metin sohbeti, sesli sohbet, pingler ve arkadaşlık istekleri gibi tüm iletişimi durdurulmaktadır (Pohjanen, 2018, s. 23).

Blizzard oyun şirketi tarafından geliştirilmiş olan Owerwatch oyununda ise siber zorbalık eylemi gerçekleştiren oyunculara yönelik olarak ‘Buckets’ adı verilen bir ceza sistemi geliştirilmiştir. Bu sistemin ana fikri devamlı siber zorbalık eylemi gerçekleştiren oyuncu adeta bir fanus içine sıkışacaktır. Bu oyuncular yalnızca birbirleriyle oyun oynamak için eşleşebileceklerdir. Raporlama yapan oyuncu ise bir bilgilendirme mesajı ile durumdan haberdar olabilmektedir (Adinolf ve Türkay, 2018, s. 367).

2.7.2.3. Pozitif Eylem Stratejileri

Riot Games’in oyununun stratejilerinin başarılarından etkilenmiş olan birçok oyunun da olumlu davranışlar göstermekte olan oyuncuları desteklemekte olduğu bilinmektedir. Oyuncuların bir havuç sopa metoduyla adeta ödüllendirilmesinin sağlanmış olduğu sistemin

sayesinde onurlandırılan oyunculara özel oyun itemleri verildiğine dair mesaj alabilmektedir. CS GO geliştiricileri bu durumun oyuncuların dostlukları, mentorlukları veya liderliklerinden ötürü alabilecekleri "övgüler" ile uygulamaktadır (Adinolf ve Türkay, 2018, s. 367-368).

Riot Games şirketi League of Legends oyunundaki onurlandırma sisteminin geliştirilmesini sağlamıştır. Oyuncuların onur liderliğinde mücadele ederek, farklı ödülleri kazanma istekleri bulunmaktadır (Honor 2018 delivers checkpoints and more rewards | League of Legends). Owerwatch oyunu ise oyuncularını desteklemek maksadıyla 'endorsements rules' adı verilen genel kullanıcı kurallarını içeren bir sistemi ortaya koymuştur (Welcome to Owerwatch). Bu sistem de LOL de olduğu gibi oyunların oyuncuları geliştirmek adına ilerledikleri bir sistemdir.

2.7.2.4. Oyuncuların Başvurduğu Stratejiler

Elektronik spor ortamlarında bulunan oyuncular siber zorbalıkla mücadele edebilmek adına birtakım stratejileri uygulamaktadırlar. Bu stratejiler incelendiğinde ise özellikle kadın oyuncuların ve diğer azınlıklarda bulunan oyuncuların oyunlarda olumsuz durumlardan kaçınabilmek, bu durumlara cevap verebilmek ve kendi tecrübe durumlarındaki farklılıkları ortadan kaldırabilmek maksadıyla 5 başlıca stratejiyi uygulamaktadırlar. Bu stratejiler ise; oyundan çıkmak, tanımadığı oyuncularla oyun oynamaktan vazgeçmek, cinsiyetlerini kamufle etmek, yetenek ve deneyimlerinin oyun ortamına göre düzenlenmesinin sağlamak ya da saldırgan kişilik kullanmaya başlamak olarak ifade edilmektedir (Cote, 2015, s. 8)

2.7.2.5. Literatürde Konuyla İlgili Yapılmış Olan Araştırmalardan Bulgular

Elektronik Sporlarla ilgili mevcut literatürdeki çalışmaların incelenmiş olduğu bir çalışmada e-sporlarla ilgili yapılan sosyolojik araştırmalarda genellikle canlı elektronik spor etkinlikleri ve seyirciler ile oyunların konusu ve oynanış şekilleri arasındaki ilişkinin araştırıldığı belirtilmiştir. Buna ek olarak sosyologlar ağırlıklı olarak rekabetçi oyun alanlarında kadınların hızla artan sayısından hareketle elektronik spor oyunlarındaki kadın oyuncuları incelemişlerdir (Reitman, Anderson-Coto, Wu, Lee, & Steinkuehler, 2019, s. 8). J. Kim'in çalışmasında LOL oyuncularının cinsiyetler arasındaki farklılıkları algılamaları ve e-sporlarda cinsiyetler arasındaki farkları daraltmak amacıyla e-spor topluluklarında cinsiyet söylemi ile ilgili algılara odaklanmayı benimsemiştir (Kim, 2017, s. 60).

Animal Crossing Online Platform'unda daha önce yapılmış olan bir çalışmaya katılanların %38'i (kadınların %43'ü ve erkeklerin %28'i) siber zorbalık davranışından kaçınmalarından dolayı çevrimiçi oyunlara girmekten kaçınmışlardır. Siber zorbalığa maruz kalmalarından dolayı katılımcıların %54'ü (kadınların %57'si ve erkeklerin %49'u) çevrimiçi oyun oynamayı bırakmıştır. Araştırmaya katılanların %63,5'i ise siber zorbalığın çevrimiçi oyun ortamında ciddi bir sorun olduğu konusunda hemfikir ya da güçlü bir şekilde hemfikir olmuşlardır (Fryling, Cotler, Rivituso, Mathews, ve Pratico, 2015, s. 8).

Geleneksel zorbalık ve siber zorbalıkla mücadele etmekte olan Ditch The Label platformunun Habbo şirketi ile birlikte gerçekleştirmiş olduğu 12-25 yaş arasındaki 2515 genç bireyle gerçekleştirilen 'In Game Abuse' araştırmasında oyunlarda çevrimiçi zorbalığın kapsamı ve niteliği araştılmıştır. Katılımcıların %57'si oyunda siber zorbalığın olduğunu, %57'si oyunlarda nefret söylemine maruz kaldığını, %47'si çevrimiçi oyunda herhangi birinden tehdit içerikli mesaj aldığını, % 40'ı cinsel tacize maruz kaldığını, % 38'i hacklendiğini belirtmiştir. Siber zorbalığın oyun deneyimi üzerine olan etkileriyle ilgili sorularda siber zorbalığa maruz kaldığından dolayı oyundan çıktıklarını belirtenlerin oranı %22 olarak gerçekleşmiştir. Katılımcıların %24'ü ise oyundan çıkmayı düşündüklerini belirtmişlerdir. Zorbalık ve trollleme olmasa oyundan daha güzel bir deneyim sağlardım diyenlerin oranı ise %62 olarak gerçekleşirken, %29'u bu durumdan etkilenmediğini, %9 ise siber zorbalığın daha iyi bir oyun deneyimi sağladığını belirtmiştir. Çevrimiçi oyunda bir başkasında siber zorbalık yaptığını belirtenlerin oranı ise %20 olarak görülmüştür. Çevrimiçi

oyunda siber zorbalığı raporladıklarını belirten oyuncuların oramı ise %72 olarak gerçekleşmiştir. Siber zorbalığın önlenmesi için neler yapılması gerekli olduğu sorusuna verilen cevaplarda ise %53 ile insanların daha fazla yönlendirilmesiyle, %49 oyuniçi önlemlerin tavsiye edilmesi ve destek verilmesi, % 48 ile siber zorbalık yapmayanlara ödül verilmesiyle çözebileceğini belirtmiştir (In: Game Abuse, 2017).

Çevrimiçi oyunların sahip oldukları yüksek popülerite ve siber saldırganlığın sonuçları düşünüldüğünde dijital oyun ortamlarında varolan toxic oyun kültürü önemli problemler arz etmektedir. Toxic oyun kültürünün en önemli yansımalarından biri olan siber zorbalığa maruz kalma durumu; bireylerde düşük öz saygı, eğitimsel kazanımları reddetme, okul devamsızlığında yükselme, öz-değerde azalma, umutsuzluk ve yalnızlık durumlarında artış görülmektedir (Hilvert-Bruce ve Neill, 2020, s. 304).

Genç jenerasyon arasında çevrimiçi oyunlar oldukça popüler bir aktivitedir. Oyuncular zamanlarının ve enerjilerinin büyük miktarını oyun içerisinde harcamaktadırlar. Çevrimiçi oyunlarda yoğun bir biçimde bulunan siber zorbalık başka problemlerin oluşmasına neden olablmektedir. Genel olarak siber zorbalık depresyon, anksiyete ve intihar gibi ani aksiyonlar içeren sonuçlar meydana getirebilmektedir. Siber zorbalık içeren davranışların kurbanları da benzer duygusal etkileri gerçek dünyada da devam ettirebilmektedirler (Kwak, Blackburn, ve Han, 2015, s. 3739-3740)

3. MATERYAL ve YÖNTEM

3.1 Araştırmanın Yöntemi

'Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık' adlı bu çalışma nitel araştırma yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Toplumsal sürecin ve örnek olayların kendi sosyal ortamlarında incelenmesi, bireylerin konu ile ilgili anlam yaratımlarından ve düşüncelerinden yararlanılması gereken araştırmalarda nitel araştırma tekniğinin kullanılması yerinde olmaktadır (Neuman, 2013, s. 232).

Araştırmanın alıcı kitlesi ve kullanımına göre değerlendirme yapıldığında; toplumsal gerçekliğin temel doğasını anlamaya çalıştığından dolayı temel araştırma türünde bir araştırmadır. Elektronik Spor oyunlarındaki siber zorbalık ortamının genel çerçevesi göre anlaşılması istenilmektedir. Bundan dolayı araştırmanın amacına göre incelemeci araştırma türünde kabul edilmektedir.

Araştırma, zaman boyutuna göre değerlendirildiğinde ise örnek olay inceleme çalışmasıdır. Bu çalışmadaki veriler Şubat 2020 ile Mart 2020 arasında yaklaşık bir aylık zaman dilimi boyunca toplanmıştır. Belirli bir süre içerisinde az sayıda olayın pek çok özelliğinin derinlemesine incelemesi yapılmıştır. Neuman; örnek olayların bireyler, gruplar, kurumlar, hareketler, olaylar ya da coğrafi birimlerin olabileceğini belirtmiştir (Neuman, 2013, s. 70). Bu araştırmadaki araştırma nesnesi ise elektronik spor oyuncularıdır.

Nitel araştırmacılar, büyük toplumsal kuramlar ortaya koyabilmek maksadıyla belirli olayları ve ortamları incelemektedirler (Neuman, 2013, s. 93). Elektronik Spor oyunlarındaki siber zorbalık ortamlarının araştırıldığı bu araştırmada; kullanılan temellendirilmiş kuramlar istikrarlı sayılabilecek toplumsal etkileşimi sağlayan mikro süreçleri açıklamak için ve araştırma esnasında karşılaşılan toplumsal durumlar önemsenerek bu durumlar hakkında derinlemesine bir tasvir yapılmıştır.

Araştırma, kuramsal açıklama türlerinden yorumlayıcı açıklama türündedir. Yorumlayıcı kuramda, bir toplumsal olayın ya pratiğin ne anlama geldiği onun belirli bir

toplumsal bağlam içerisinde değerlendirilmesiyle keşfedilmeye çalışılmaktadır. Toplumsal dünyanın işlevinin kavranmak ve zihinsel olarak anlamanın istendiği açıklama türüdür. Bununla birlikte toplumsal dünyanın bireylerin gözünden görülmeye çalışıldığı ve olayların ve olgulara dair iç görü edinme yeteneğinin gelişmesinin önemli olduğu bir açıklama türüdür. Bireylerin olaya yaklaşımlarında sahip oldukları mantık ve olaylara bakış açısı keşfedilmeye çalışılmaktadır (Neuman, 2013, s. 109).

3.2. Araştırma Desenleri

Kuram oluşturma yaklaşımı Amerikalı Sosyologlar Barney Glaser ve Anselm Strauss tarafından geliştirilmiş olan bir araştırma desenidir. Bu araştırma deseninin bir diğer ismi ise "gömülü teori" (grounded theory) yaklaşımıdır. Bu araştırma desenine "gömülü teori" yaklaşımı denilmesindeki neden bu yöntemle tasarımı yapılmış ve yürütülmüş bir araştırma sonunda ulaşılmak istenen teorinin araştırma sürecinde "*sistematik*" olarak toplanmış ve analiz edilmiş verilere dayanıyor olmasıdır. Araştırma esnasında veri toplama, verilerin analizi aşamaları ve ortaya çıkarılmak istenen teoriyle yakın bir ilişki içerisindedir ve bu ilişki ise kuram oluşturma deseninin (gömülü araştırma deseni) temelini oluşturmaktadır (Strauss ve Corbin, 1998, s. 3-12).

Glaser ve Strauss araştırmacıların, araştırma sürecinin kontrolünü elinde tutmaları ve çalışmalarının analitik gücünü arttırmalarını sağlayabilmeleri için takip etmeleri gereken, Kuram Oluşturma Yaklaşımı'nın uygulamadaki en önemli bileşenlerini aşağıdaki gibi sıralamıştır;

Veri toplama ve veri analizi süreçleri arasında eş zamanlılık ve ilişkinin önemsenmesi

Analitik kodların ve temaların peşin hükümlü, mantıksal çıkarımlara dayalı hipotezlere dayalı değil, veriden türetilmesi prensibi

Analiz sürecinin her aşamasında sürekli karşılaştırma analiz metodunun kullanılması

Veri toplama ve analizi sürecinin her adımında teoriyi sürekli olarak geliştirebilmeyi başarabilmek

Kategorileri detaylandırarak, özelliklerini belirgin hale getirmek, kategoriler arası ilişkileri tanımlamak ve teori içindeki boşlukları tespit etmek için sürekli olarak düşünce ve görüşleri içeren notların tutulması

Örneklem seçimini bir popülasyonu temsil etmesi için değil, geliştirilecek teoriye uygun yapılması

Literatür taramasını (kavramsal ve kuramsal çerçeveyi oluşturmak anlamında), veri analizini tamamladıktan sonra yapılması (Charmaz, 2006, s. 6)

Kuram oluşturma yaklaşımı belli bir yöntem, yaklaşım ve strateji olarak görülmektedir. Kuram oluşturma yaklaşımı en iyi biçimde verilerden kuram türetme amacı taşıyan bir araştırma stratejisi olarak tanımlanabilir. Kuram oluşturma yaklaşımında, kuram doğrulamaya karşı kuram geliştirme söz konusudur. Kuram geliştirme ile kuram doğrulama birbirinden farklıdır. Kuram oluşturma yaklaşımında var olan 'temellendirilmiş' ifadesi, kuramın veriler temelinde geliştirileceği, verilerle temellendirileceği anlamına gelir. Verilerin nitel çözümlemesiyle kuram inşa edilmektedir. Kuram oluşturma yaklaşımında, var olan kavramlara ve anlayışlara özgün bir katkı vardır. Kuram oluşturma yaklaşımında araştırmacı veri toplarken veya yorumlarken verilerin içine gömülü olan teoriyi ortaya çıkartır ve araştırma boyunca yeni kavram ve teorilere ulaşabilir (Ilgar ve Ilgar, 2013, s. 206)

Araştırma nitel araştırma desenlerinden kuram oluşturma yaklaşımı ile oluşturulmuş bir çalışmadır. Kuram oluşturma yaklaşımında görüşmeler ve gözlemler en çok kullanılan veri toplama metotlardır. Bu yaklaşımın en önemli görülen özelliklerinden biri veri toplama ve veri analizinin birlikte yürütülmesidir. 'Sürekli karşılaştırmalı analiz' adı verilen bu yöntemde veriler toplandıktan hemen sonra analiz edilir ve ortaya çıkan kavramlar, olgular ve süreçler daha sonraki veri toplama aşamalarına dahil edilmektedir. Elde edilen verilerin analizi ve ortaya çıkan kavramların ve olguların genel durumu veri toplama aracının esnek bir yapıda olmasını ve devamlı bir değişime açık olması gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 76).

3.3. Araştırmanın Örneklemi

‘Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık’ araştırmasında araştırma nesnesi elektronik spor oyuncuları, üniversitelerin e-spor öğrenci kulüplerinden yer alan üniversite öğrencilerinden seçilmiştir. Bu tercihin yapılmasındaki ana etken ise e-spor oyuncularına bu ortamlarda daha kolay bir şekilde ulaşılabileceği düşüncesidir. Alan araştırması sürecine başlanırken üniversitelerin e-spor oyuncu kulüplerinin Instagram ve Twitter hesapları takip edilmiş ve bilgi toplanılmıştır. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Elektronik Spor kulübü olan ‘METU e-sports’un 27-28 Ocak 2020 tarihinde düzenlemiş olduğu ‘METU GEEX 2’ etkinliğine katılınmış ve METU e-sports kulübü başkanı ile tanışılmıştır. Kaynak kişi olarak değerlendirme yapılarak onun yönlendirdiği ODTÜ’lü öğrencilerle görüşülmüştür. İstanbul Aydın Üniversitesi e-spor kulübü olan ‘IAU E-spor’ kulübü başkanı ile dijital ortamda tanışılmıştır ve onun yönlendirmeleri ile İstanbul Aydın Üniversitesi, Doğuş Üniversitesi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi ve Çankırı Karatekin Üniversitesinde öğrenim görmekte olan e-sporcularla görüşmeler yapılmıştır.

Araştırmanın örnekleminin oluşturulması esnasında; amaca yönelik örnekleme ve kartopu örnekleme yöntemleri seçilmiştir. Araştırma birimini oluşturan elektronik-spor oyuncularına ulaşılabilecek en iyi yöntemin içinde bulundukları üniversite öğrenci kulüpleri ile görüşme yapabilme imkanına ulaşılabileceğinden amaca yönelik örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Ulaşılmış olunan katılımcıların bağlantılı olduğu katılımcılara erişim imkanının araştırmanın alan araştırması sürecini hızlandırmasından dolayı kartopu örneklem yöntemi de kullanılan örnekleme biçimlerinden birisi olmuştur.

3.4.1. Amaca Yönelik Örnekleme

Olasılıklı olmayan örneklem türlerinden biri olan ve nitel araştırma geleneği içinde gelişen amaca yönelik örnekleme; açıklayıcı araştırmalarda ya da saha araştırmasında kullanılan ve önemli birtakım örnek olayları seçmek için insanların zihinlerinde örnek olayları seçmeleriyle oluşturulmaktadır. Amaca yönelik örnekleme ile özellikle bilgilendirici niteliğe sahip örnek olayları seçmek için uygun olan örnekleme türüdür.

Örneklem ‘belirli bir kriter ya da özelliğe bağlı olarak seçilmekte olan birey ve gruplardan oluşmaktadır (Neuman, 2013, s. 323).

3.4.2. Kartopu Örnekleme

Olasılıklı olmayan örnekleme yöntemlerinden birisi olan kartopu örneklem toplumsal araştırmalarda ağırlıklı olarak birbirleriyle ilişkili bireyler ve toplumsal örgütlenmeler ağı incelenen analiz birimleridir. Kartopu örneklem biçimindeki en önemli olan özellik bir kişi ya da birimin diğeriyle doğrudan ya da dolaylı olarak bağlantılı olmasıdır. Kartopu örneklem ağ, zincirleme ya da nama dayalı örnekleme olarak isimlendirilmektedir. Bir ağdaki var olan birbirleriyle ilişkili örnek olayların seçilmesiyle mümkün olabilmektedir. Bu örnekleme tekniğiyle kurulan araştırmalarda örneklem oluşumu araştırma yapılan alanda kaynak görevi gören kişilerden diğer görüşülebilecek kişilere ulaşılmasıyla mümkün olmaktadır. Kısacası araştırma yapılacak konuyla ilgili olarak en çok bilgi sahibi olabilecek kişilerin seçilmesi için önemli olabilecek bir yöntemdir (Neuman, 2013, s. 324-325).

Tablo 1: Katılımcı Listesi

1	Katılımcı No.	Yaş	Cinsiyet	Üniversite	Bölüm	Anne Meslek	Baba Meslek	Oynadığı E-Spor Oyunu
2	Katılımcı 1	19	Kadın	ODTÜ	Çevre Mühendisliği	Öğretmen	Doktor	LOL
3	Katılımcı 2	18	Kadın	ODTÜ	Psikoloji Hazırlık	Öğretmen	Ziraat Mühendisi	LOL
4	Katılımcı 3	19	Erkek	ODTÜ	İktisat Hazırlık	Ev hanımı	Giyim Sektörü	CS GO
5	Katılımcı 4	20	Erkek	ODTÜ	Bilgisayar Öğretim Teknolojileri	Ev hanımı	Asker	Rainbow
6	Katılımcı 5	22	Erkek	ODTÜ	Mühendislik	Öğretmen	Asker	CS GO
7	Katılımcı 6	28	Kadın	ODTÜ	Havacılık Mühendisliği	Öğretmen	İnşaat Mühendisi	CS GO
8	Katılımcı 7	19	Erkek	Doğuş Üniversitesi	Gastronomi ve Mutfak Sanatları	Ev hanımı	Esnaf	LOL
9	Katılımcı 8	20	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	Öğretmen	İnşaat Mühendisi	CS GO
10	Katılımcı 9	24	Erkek	Çankırı Karatekin Üni.	Bilgisayar Programcılığı	Servis Elemanı	Satış Elemanı	CS GO
11	Katılımcı 10	24	Erkek	Cumhuriyet Üni.	Metalurji Mühendisliği	Ev hanımı	Polis	CS GO
12	Katılımcı 11	23	Erkek	Aksaray Üniversitesi	Elektrik Elektronik Mühendisliği	Ev hanımı	Mühendis	LOL
13	Katılımcı 12	20	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	Öğretmen	İnşaat Mühendisi	LOL
14	Katılımcı 13	22	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	Ev hanımı	Emekli	CS GO
15	Katılımcı 14	26	Erkek	ODTÜ	Elektrik Elektronik Mühendisliği	Hemşire	Elektrik Teknisyeni	LOL
16	Katılımcı 15	19	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	Öğretmen	Öğretmen	Rainbow
17	Katılımcı 16	19	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	Ev hanımı	Bakkal	LOL
18	Katılımcı 17	22	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	İngiliz Dili Edebiyatı	Stilist	Muhasebeci	Rainbow
19	Katılımcı 18	20	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Bilgisayar Programcılığı	Ev hanımı	Öğretmen	Rainbow
20	Katılımcı 19	20	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	Öğretmen	Sigortacı	LOL
21	Katılımcı 20	19	Erkek	İst. Aydın Üniversitesi	Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	Tıbbi Sekreter	Şoför	LOL

3.4. Veri Toplama Süreci

Saha araştırması görüşmesi yapılmış bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme diğer adıyla görüşme formu yaklaşımı olarak anılan görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme tekniği sosyal bilimlerde özellikle de sosyoloji alanında yoğun bir şekilde kullanılan veri toplama tekniklerinden birisidir. Görüşme tekniğinin bireylerin deneyimlerine, tutumlarına, görüşlerine, duygularına ve inançlarına ilişkin bilgi etmek için önemli olan bir yöntem olmasından dolayı sosyal bilimler alanında yoğun bir biçimde kullanıldığı belirtilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 119). Görüşme formunda demografik soruların yanında; elektronik sporlarda siber zorbalığın boyutlarını görüşmecilerden elde edilen bilgilerle ölçmeyi amaçlayan 8 soru sorulmuştur. Araştırma verileri derinlemesine görüşme yöntemi ve Discord ortamında görüşmeler yapılmıştır. Oyuncuların oyun içi ve oyun dışı ortamda diğer oyuncularla görüşmek içim kullandıkları Discord ortamı özellikle farklı üniversitelerde bulunan oyuncularla görüşmeler yapılabilmesi için çok önemli bir yere sahip olmuştur. Elektronik spor oyuncuları arasında görüşmeyi kabul eden 20 oyuncu ile Şubat 2020 ile Mart 2020 arasında görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmada 2 e-spor oyuncusu ile yüz yüze 18 oyuncu ile ise Discord ortamında görüşülmüştür. Katılımcılara görüşme esnasında ses kaydı alınacağı belirtilerek, bu konudaki rızaları alınarak görüşmelere başlanmıştır. Nitel çalışmaların sahip oldukları güç yeterli örneklem ile konunun etkin bir biçimde ortaya konulabilmesiyle kendini gösterebilmektedir. Nitel çalışmaların ele alınan konuyla ilgili olan amaç ve hedefleri iyi bir şekilde karşılaması ve çalışmanın örneklem birimlerinin uygunluğunun sağlanması gerekmektedir. Örneklem birimleri ise kişiler, kelimeler, gözlemler, olaylar, aktiviteler, sosyal süreç ya da çalışmadaki herhangi bir konu doygunluğun olduğu benzer çalışmalara (Adinolf ve Türkay, 2018) bakılması araştırma için çok önemli bir niteliğe sahip olmuştur. Çalışmaya başlanılmadan önce inceleme yapılan ve benzer niteliklere olan Adinolf ve Türkay tarafından yapılmış olan bu çalışmada 3'ü kadın olan toplam 17 görüşmeciyle görüşme yapılmıştır. Yapılan çalışma sürecinde konunun kendini tekrarladığı ve devamında görüşülen 20. kişi itibariyle de benzer nitelikte cevapların alınmakta olduğu anda yani doyum noktasına ulaşıldığında görüşme sonlandırılmıştır.

3.5.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme (Görüşme Formu Yaklaşımı)

Görüşme esnasında elde edilmek istenen veriler için oluşturulmuş olan soruların ve soru başlıklarının ortaya koyulmasıyla görüşmede kullanılmak istenen rehber görüşme formu düzenlenmektedir. Rehber görüşme formuyla formun içeriğindeki yer alan konu başlıkları ve bunların alanlarıyla ilgili olan sorular üretilmesine faydası olmaktadır. Görüşme formunun varlığıyla araştırmacılar görüşme esnasında sorulması planlanan soruları unutmaması da sağlanmaktadır. Görüşme formunun varlığıyla görüşmeci görüşme esnasındaki görüşme zamanını etkili bir biçimde kullanabilmekte ve bütünlüklü bir görüşme yapabilme imkanına sahip olabilmektedir (Kümbetoğlu, 2019, s. 75). Görüşme sürecinde planlanan verilere daha kolay bir şekilde ulaşılabilmenin mümkün olabilmesi için soruların açıklığı ve anlaşılırlığı öncelenmiş ve sorular arasındaki bağlantıların da yerinde olması istenmiştir. Kullanılan görüşme soruları Ek 1' de verilmiştir.

Görüldüğü gibi katılımcılara kişisel bilgi edinmeyi amaçlayan bir giriş sorusunun ardından alanda çalışma konusuyla ilgili 7 temel açık uçlu soru (Bkz. Ek-1) yöneltilmiştir. Bazı soruları detaylandırmak için ve daha kapsamlı verilere ulaşmak için genellikle önceden belirlenmiş sondaj soruları kullanılmıştır. Görüşme esnasında kritik noktalarda soruların çeşitlendirilmesi ve detaylandırılmasından kaçınılmamıştır. Görüşme soruları bütün olarak değerlendirildiğinde yapılan görüşmelerin yarı yapılandırılmış olduğunu söylemek mümkündür.

3.5. Veri Analiz Süreci

Nitel araştırma yönteminin kullanılmış olduğu bu araştırmada katılımcılarla yapılmış olan görüşmelerin ardından elde edilen ses kayıtları, görüşme esnasında alınan notların da katkısıyla düz konuşma metinleri haline getirilmiştir. Nitel verilerin kodlanması aşamasına geçilmeden görüşme metinleri detaylı okumalara tabi tutularak yeni kavramlar oluşturulmuş ve verilere dayalı olarak elde edilen kavramlar rafine hale getirilmiştir. Bununla birlikte verilerin düzenlenme işlemi yapılarak onlardan çıkan anlamların anlaşılması istenmiştir (Neuman, 2013, s. 664). Devamında verilerin kodlama aşamasında yönlendirici olması amacıyla kavramlar, kategoriler ve temalar Excel programında ayrıştırılmıştır. Excel programının kullanılması verilerin işlenmesi, verilerin görsel bir hale getirilmesi ve

sonuçların çıkarılması ve bir değerlendirilmeye tutulması durumlarında büyük avantajlar sağlamıştır (Kümbetoğlu, 2019, s. 153). Devamında araştırmanın amacına binaen verilerin analizi için 'sistematik analiz' yaklaşımının gerekli ve yeterli olduğu konusunda karar verilmiştir. Kümbetoğlu sistematik analizi şu şekilde ifade etmiştir.

> "*Bazı nedensel ve açıklayıcı sonuçlara ulaşmak anacıyla verilerin betimsel olarak sunulmasına ek olarak, verilerde yer alan bazı kavram ve temaların belirlenmesinden sonra bunlar arasındaki ilişkiyi tanımlamak esastır. Bu ilişki temelinde verilerde karşılaştırmalar yapmak, birbirine karşıt noktaları saptamak, temalar arasındaki benzerlikleri ortaya çıkarmak ve sistematik bir analiz yapmak mümkün olabilecektir. Anlama ve kavramaya yönelik okumalardan sonra, yorumlayıcı okuma yapılır; oluşturulan metnin sunduğu 'anlamı' yorumlamak için metnin içeriğini, görüşme sürecinin ortaya çıkardığı söylemi, bu söylemin nasıl oluştuğunu ve incelenen sosyal gerçekliği nasıl kapsadığını anlamak mümkün olabilecektir."* (Kümbetoğlu, 2019, s. 154)
>
> Temalar ve kodların belirlenmesindeki ana durumu etkileyen kriterler ise şu şekildedir:
>
> 1. Bir temanın diğer temalara kıyasla merkezi olması,
> 2. Veride görülme sıklığı,
> 3. Tüm bileşenleri içermesi ve diğer temalara bağlanma kolaylığı,
> 4. Daha genel bir kuram oluşturulabilmesi için çıkarımların net olması,
> 5. Temaların detayları işlendikçe kuramsal güce olan yönelimi,
> 6. Boyutlar, özellikler, koşullar, sonuçlar ve stratejiler yönünden maksimum çeşitliliğe olanak tanıması (Ilgar ve Ilgar, 2013, s. 231).

Verilerin düzenlenmesi ve kavramsal kategoriler arasında karşılaştırmaların kurulabilmesiyle veriler ve kavramlar arasında bağların kurulabilmesi ve hangi veri grubumun daha anlamlı olduğu keşfedilebilmektedir. Bu durumun devamında ise kodlama süreci başlamaktadır. Araştırmamızda nitel veri analizi ATLAS. Ti. 8 programı kullanılarak yapılmıştır. Nitel verileri ilk kodlama esnasında; araştırmacının verileri inceleyerek diğer aşamaya geçmek için bir hazırlık ifade eden açık kodlama kısmında başlangıçtaki 5 kavram ve 3 ana temayla ortaya koyulmuştur. Kodlama sürecinde verilerin üzerinden ikinci kez geçişi ifade eden eksenli kodlamada ise başlangıçta kodlanmış olan temalara odaklanılmıştır. Bu kısımda yeni kodlar ve fikirlerle başlangıçtaki ortaya çıkan kodlar ve temalar

denetlenmiştir. Fikirleri veya temaları düzenlemeye ve analizin temel kavramlarının ekseni ortaya çıkmaya başlamıştır. Kodlar arasındaki bağıntılar da ortaya çıkarılmıştır. Seçici kodlama aşamasına gelinmeden önce araştırmanın ana temaları ortaya koyulmuştur. Seçici kodlama aşamasında ise veri kodlama kısmının büyük bölümünün de tamamlanmasıyla birlikte seçici bir biçimde kodlamalar yapılarak temalara örnek oluşturan vakaların ortaya çıkarılması ve karşılaştırmalarının yapılması sağlanmıştır. Son aşamanın da bitirilmesiyle de birlikte; araştırmayla ilgili 7 tema ve 49 kod oluşturulmuştur.



Şekil 2. Görüşmelerin Word Cloud Diyagramı

Kelime bulutları veya etiket bulutları, bir kaynak metinde daha sık görünen kelimelere daha fazla önem veren kelime frekansının grafiksel temsilleridir. Görseldeki kelime ne kadar büyükse, kelimeler de o kadar yaygınlık göstermektedir. Bu tür bir görselleştirmeyle, bir dizi röportajda, belgede veya başka bir metinde sıklıkla görülen kelimeleri tanımlayarak değerlendiricilere açıklayıcı metin analizi konusunda yardımcı olabilmektedir. Raporlama aşamasında en dikkat çekici noktaları veya temaları iletmek için de kullanılabilmektedir (Henderson, Evergreen, ve Jarosewich, 2020). Şekil 2'de görüldüğü gibi metinde en çok tekrar eden kelimeler incelendiğinde oyun, küfür, siber gibi kavramların ortaya çıktığı gözlemlenmektedir. Word cloud diyagramının merkezinde yer alan en fazla tekrar eden kelimeler Tablo 2'de görülen temaların oluşturulmasını sağlamıştır

Tablo 2. Araştırmada Ortaya Çıkan Temalar

Name	Size
Siber Zorbalıkla Baş Etme Yöntemi	8
Oyuncunun Bir Başkasına Yönelttiği Siber Zorbalık	5
Oyuncunun Maruz Kaldığı Siber Zorbalık	5
Oyundaki Siber Zorbalığın Yoğunluğu	9
Oyunlardaki Siber Zorbalığın Nedeni	6
Oyunu Oynamaya Başlama Etkeni	9
Oyunculardaki Siber Zorbalık Algısı	5

3.6.1. Bilgisayar Destekli Niteliksel Veri Analizi (CAQDAS) Programlarının Kullanımı

Nitel verilerin bilgisayarda analiz edilmesinde kullanılmakta olan birçok program 1980'lerden beri kullanılmaktadır. Bilgisayar Destekli Niteliksel Veri Analizi Programlarının (CAQDAS) nitel araştırma analizinin el ile yapılması durumunda meydana gelebilecek hataların en aza indirilmesi amacıyla kullanılması düşünülmüştür. Nitel veri analizinde bilgisayarın kullanılmasını sağlayan programların sayesinde 'analizin daha çabuk, daha düzenli ve daha özenli, güvenilir ve şeffaf olması sağlanabilmektedir (Kümbetoğlu, 2019, s. 158). Araştırmamızda ATLAS Ti. programı kullanılmış olmasından dolayı bu program üzerine değerlendirme yapılacaktır. ATLAS. Ti. programının ilk prototipi ATLAS projesi kapsamında Thomas Muhr tarafından Berlin Teknik Üniversitesinde 1989-1992 yılları arasında Thomas Muhr tarafından geliştirilmiştir. ATLAS. Ti. yazılımı nitel sosyal araştırmalardaki metinlerin yorumlanmasını içeren faaliyetler için destek sağlayabilmek üzere tasarlanmıştır. Bu program önemli miktardaki metinle başa çıkabilmeyi sağlamanın yanında, araştırma projesinin yorumlanması sürecindeki kavramsal ilişkilerin yanı sıra ek açıklamalar, kavramlar, temalar ve karmaşık durumdaki yapıları yönetebilme imkanına sahip olabilmektedir (Muhr, 1991, s. 350).

Nitel araştırmalarda, araştırmacılar içinde bulunmuş oldukları süreçlerden doğan bilgilerin derin özelliklerini anlayabilmek adına birtakım faaliyetleri gerçekleştirebilmeleri

gerekmektedir. Bu faaliyetler içerisinde bilginin doğru bir biçimde anlamlandırılması, isabetli ve doğru açıklamalar yapılabilmesi gibi konuların yanı sıra, gerçeğe uygunluk, doğruluk ve isabetlilik gibi etkenlerin hangi kriterlere göre değerlendirileceği de araştırmaların en önemli muhteviyatını içermektedir. Nitel araştırmaların genel anlamda nicel araştırmaların içerisindeki anlamlılık, teori-gözlem bağdaşması, genellenebilirlik, tutarlılık, yeniden üretilebilirlik, hassaslık ve doğrulanabilirlik gibi kavramlarla birlikte anılmasının uygun olmadığı görüşünün yanı sıra birçok araştırmacı da nitel araştırmada bu kavramların tamamıyla önemsiz olmadığını nitel araştırma içerisinde anlaşılmaya çalışılan sosyal fenomenin mahiyetine göre düzenlenip, değiştirilerek kullanılabileceği görüşüne sahiptirler. Bununla birlikte nitel araştırma sürecinin kurgu, varsayım ve sınırlılıklarını kapsayan yapısal kısımları, karşılaşılan engeller ve güçlükler, çalışma grubu ya da örneklemin belirlenmesi veri toplanması, verilerin analizi gibi aşamalarında ne yapıldığı, araştırma sürecinde araştırmacının rolünün ne olduğu gibi noktalarda araştırmalarda inanılırlık, sonuçların doğruluğu ve araştırmacının yetkinliği gibi ilkelere dayalı içsel geçerlilik-güvenilirlik kriterleri önem kazanmaktadır (Demirhan, 2015, s. 24). Bu çalışmada da özellikle bu ilkeler en önemli değerlendirme kriteri olarak kabul edilmiştir. Bu çalışmada araştırma esnasındaki araştırmacı rolünde tercih edilen araştırma metodolojisinin yeri büyük olmuştur. Kuram oluşturma yaklaşımının kullanıldığı bu çalışmanın esnekliğinin korunabilmesi maksadıyla radikal ve kesin söylemlerden kaçınılmıştır. Bu yaklaşımın benimsenmesi araştırma sürecinin içerisindeki sistematik analizlerin değer bağımsız nitelikte kapsayıcı bir biçimde olmasını sağlamıştır.

3.6.2. Yeni Medya Araştırmaları ve Etik

Mevcut araştırma yöntemlerinin yeni medya ortamlarına uyarlanmasını konusunda çeşitli soru işaretleri bulunmaktadır. Bu durumun neticesi olarak birtakım etik kaygıların ortaya çıkmış durumdadır. Dijital platformlarda ve sosyal medya ortamlarında kullanıcıların anonim kimliklerden ziyade gerçek kimliklere dayalı iletişim kurmaya başlamaları ve kişisel verilerin korunmasına yönelik Türkiye'de ve Dünya'da var olan yasal mevzuatın değişmesi, araştırmacıların yeni medya çalışmalarında katılımcıların etik ilkeler etrafında korunmasına yönelik bilinçlerinin değişmesi ve farkındalıklarının artmasını gerekli kılmaktadır (Binark ve Dikmen, 2020, s. 6).

Öncelikle araştırmacının katılımcıyla iletişim kurma esnasında niyetini etik bir yaklaşımla ortaya koyması gerekmektedir. Araştırmacının niyetini gösteren "akademik bir e-mail, etik ve niyet yazısı, katılımcıya araştırmayla ilgili bilgi yazısı göndermek…" Bu tip eylemlerle katılımcının araştırmacıya karşı güven kazanabilmesi mümkün olabilmektedir.

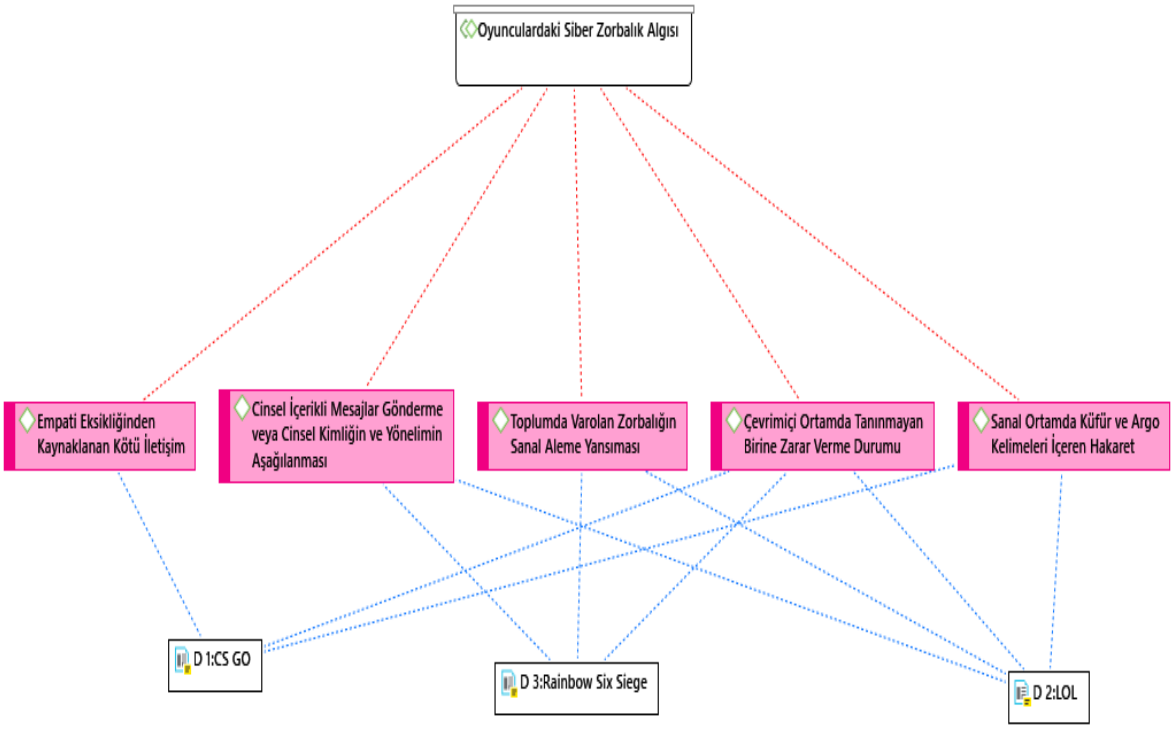
Buchanan da internet araştırmalarındaki etik üzerine yazmış olduğu eserinde yeni medya araştırmalarında katılımcıların rızalarının alınmasının belli bir süreç gerektirdiğini belirtmiştir.

> Araştırmaya katılan bireylerin isimlerinin anonimleştirilmesi ve katılımcılara ön bilgilendirme yapılarak araştırmaya başlanılması.
> Katılımcı kimliklerinin açık edilmemesi.
> Araştırma yayınlanmadan önce katılımcılara araştırma bulguları hakkında bilgi verilmesi (Buchanan, 2011, s. 97).

Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık araştırmasında etik unsurlara dikkat etmek amacıyla ilk olarak araştırmaya dahil edilmesi planlanan katılımcılarla sosyal medya platformu olan Instagram üzerinden etik ilkeler dahilinde iletişim kurulmaya çalışılmış ve çalışma hakkında bilgi sahibi olmaları istenmiştir. Devamında çalışmada kartopu örneklem çeşidinin kullanılabilmesi amacıyla kaynak kişilerle tanışılmış ve onların yönlendirmeleri dahilinde diğer katılımcılara da ulaşılmıştır. Katılımcılarla EK2'de yer alan Etik Kurul Onay Formu paylaşılmıştır. Katılımcılarla görüşme yapmaya başlanılmadan önce EK 3'te yer alan Bilgilendirilmiş Onam Formu inceletilerek onayları alınarak görüşmeye başlanılmıştır. Görüşmenin sonrasında katılımcıların isimleri anonimleştirilmiştir. Katılımcı kimlikleri açık edilmemiştir.

4. BULGULAR ve TARTIŞMA

4.1. Oyunculardaki Siber Zorbalık Algısı



Şekil 1. Oyuncuların Siber Zorbalık Algılarının Oyunlarla İlişki Ağı

Katılımcıların sahip oldukları genel siber zorbalık algıları incelendiğinde ise 5 hususun varlığı göze çarpmaktadır. Bu hususlar Şekil 1'de de görüldüğü gibi oyuncuların siber zorbalık algılarının; 'Cinsel İçerikli Mesajlar Gönderme veya Cinsel Kimliğin ve Yönelimin Aşağılanması, Çevrimiçi Ortamda Tanınmayan Birine Zarar Verme Durumu, Sanal Ortamda Küfür ve Argo Kelimeler İçeren Hakaret, Empati Eksikliğinden Kaynaklanan Kötü İletişim" biçimlerindedir. McInroy ve Mishna tarafından Kanada'da lise öğrencileriyle yapılmış olan bir çalışmada da oyunlarda saldırganlık yapanların genellikle mağdur olan oyuncuları tanımadıklarını ve bu tür saldırganca davranışların oyun platformlarındaki anonimliğin etkisiyle daha da kolaylaşmakta olduğu keşfedilmiştir. Bununla oyunlardaki anonim ortamın etkisiyle saldırganlığa tepki verme için var olan seçenekleri de sınırlandırdığı bulunmuştur (McInroy ve Mishna, 2017, s. 7). Bulgularımıza benzer biçimde sonuçların var olduğu bir araştırmada siber zorbalık ile çevrimiçi ortamın anonim yapısı arasındaki ilişki araştırılmıştır. Çalışmada algılanan anonim ortam algısının, siber zorbalık

davranışı ile doğrudan ilişkili olduğu bulunmuştur. Bu çalışmaya göre çevrimiçi ortamda bireyler anonim olduklarını ne kadar çok hissederse, başkalarına siber zorbalık yapma olasılıkları da o ölçüde artmaktadır. Bu durumun temelinde ise insanların ortamda siber zorbalığın yapılabileceğine dair olumlu tutumlarından kaynaklanan bir durum olması yatmaktadır (Barlett, Gentile, ve Chew, 2016, s. 177). Netice olarak bireylerde var olan anonim ortam algısının siber zorbalık davranışına neden olma konusunda önemli bir risk faktörü olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

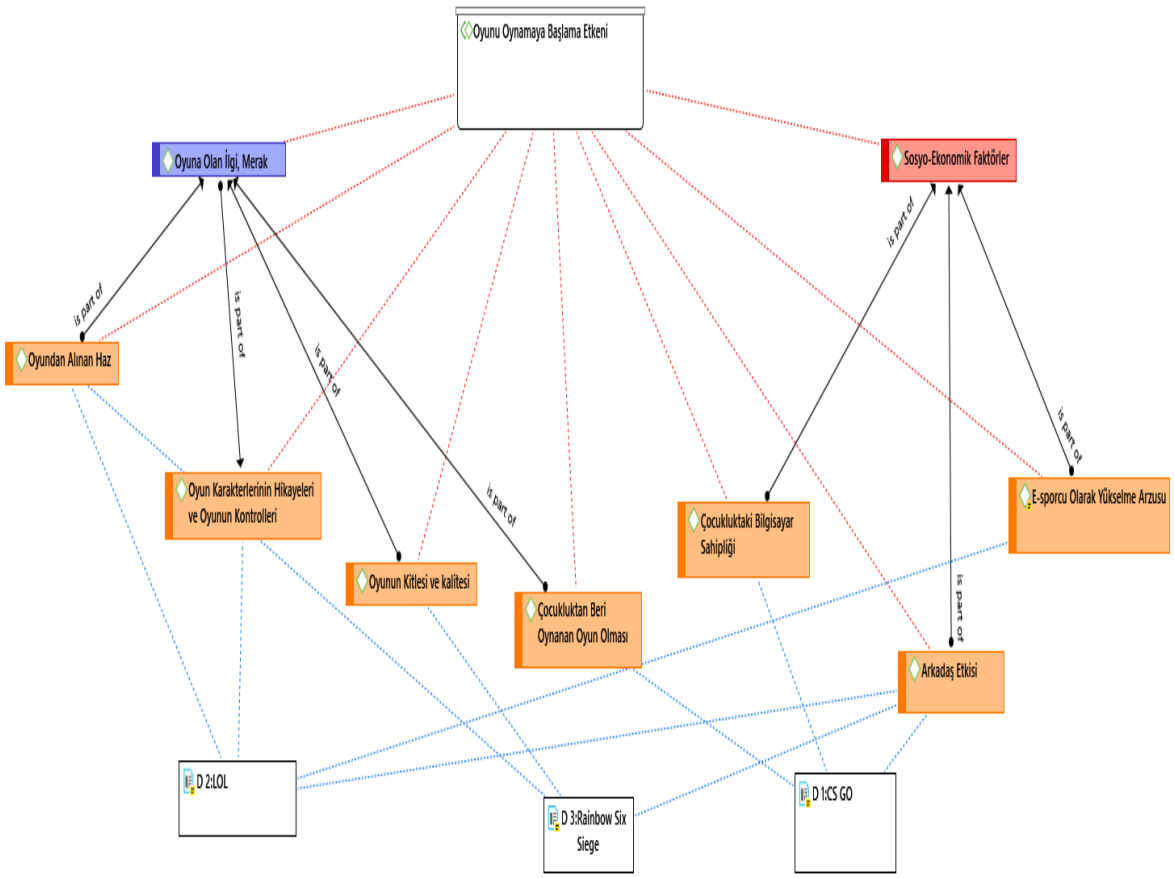
"*Genelde bu tarz şeylere çocuklar maruz kalıyor diye düşünüyorum. Oyun içerisinde küfür, argo, kelime çok fazla geçiyor. Kazanma hırsı herkeste oluyor. Kaybetmek istemiyorsun. Aynı dili konuştuğun kişilerle bir şekilde iletişime giriyorsun. Oyuna girerken normal mutlu, mesut giriyorsun. Aşırı şekilde sinirli bir halde çıkabiliyorsun oyundan. Senle konuşmadan önce ben oyundaydım stres oldum açıkçası. Oyunu iyi oynayamayana da tabi ki doğal olarak kızıyorsun Oyunu bildiği halde bu tarz yanlış hamleler yapana da bu tür şeyler olabiliyor. Oyunu bilse dahi oyunu odaklanamamaktan dolayı, bir anda 5 kişi birden konuşuyor kimse kimseyi anlamıyor. Yanlış karar verip yanlış şeyler uyguluyor. Devamında da tepki alıyor"* CSGO K8

"*Oyunda yetişkin oyunu olduğu için çok fazla küfür olabiliyor. Millet sinirlendiğinde ya da karşısına hile falan geldiğinde aşırı şekilde küfür edebiliyor. Ebeveynler oyun içerisinde olarak düşünmüyor. Yani sadece Counter silah oyunu olduğu için insanları öldürmeye yönelik bir oyun olduğunu düşünüyor sadece. Ama bence oyundaki zorbalık o değil. İnsanlara bir psikolojik baskı uygulama şekli"* CS GO K10

Yukarıdaki alıntılarda oyuncuların kazanma hırsları nedeniyle siber zorbalığa yoğun bir biçimde maruz kaldıklarını bu tür davranışlara maruz kalan oyuncuların ise genellikle çocuklar oldukları görülmektedir. Bununla birlikte çevrimiçi oyun alanlarının deneyimsiz oyunculara ve oyunda hata yapan oyunculara karşı da siber zorbalığın yoğun bir şekilde yaşandığı alanlar olduğunu belirtilmiştir. Bununla birlikte CS GO oyunu oynayan çocukların ailelerinin oyunun silahlı bir oyun olmasından dolayı endişe duyduklarını; ancak oyundaki asıl zararlı olabilecek tarafın bireyler arasındaki iletişimden kaynaklanan siber zorbalık olduğunu belirtmiştir. Ergen bireylerle yapılan bir çalışmada da çevrimiçi oyunlardaki siber mağduriyetin ve siber zorbalığın çok önemli bir sorun olduğu belirtilmiştir. Bunun nedeni olarak ise gençlerin teknolojik aygıtlarla, bilgisayar ve cep telefonlarıyla sürekli iç içe

olmaları olarak görülmüştür. Bu çalışmada siber zorbalığa maruz kalan gençlerin başkaları tarafından sindirme, manipülasyon, mağduriyet ve tehditlerle karşılaştıkları ve bu sorunların ilerde gençlerde depresyona, anksiyete ve hatta intihar davranışı gibi daha büyük problemlere yol açabileceği ve bu sorunların çözümünde gerekli tedbirlerin alınmasının gerekliliği üzerinde de durulmuştur (Makarova ve Makarova, 2019, s. 163)

4.2. Oyun Oynamaya Başlama Etkeni



Şekil 4. Oyuncuların Oyuna Başlama Etkenlerinin Oyunlarla Olan İlişkilerinin Gösterimi

Katılımcıların oyun oynamaya başlama etkenleri incelendiğinde ise konuyla ilgili olan 7 hususun iki ana etken ile ilgili olduğu keşfedilmiştir. Bu iki ana etken ise Şekil 3'te görüldüğü gibi oyuncuların 'Oyuna Olan İlgileri, Merakları' ve oyuncuların 'Sosyo-

Ekonomik Faktörleridir'. Bilgisayar oyunlarının Türkiye'de popülerlik kazandığı yılların 2000'li yıllara denk geldiği bilinmektedir. Katılımcılarımızın çocukluk yıllarının bu yıllara denk gelmesi de onların bilgisayar oyunlarıyla en yoğun ilişkilerinin yaşanmış olduğu yılları göstermekte olmasından dolayı özellikle çocukluklarından beri bilgisayar oyunlarını bildikleri ve tanıdıklarına dair olarak yorumlanmasına neden olmuştur. Bununla birlikte oyunun içeriğiyle ilgili olarak; oyunun kitlesi ve kalitesinden kaynaklı, oyuncuların oyundan aldıkları hazla ilişkili ve oyun kontrolleri ve hikayeleriyle ilişkili olarak oyuna başlama etkenleri keşfedilmiştir. Katılımcıların arkadaşlık ortamları ve çocukluk yıllarından itibaren bilgisayara sahip olma durumlarıyla birlikte e-sporcu olma isteklerinin bir arada değerlendirildiği sosyo-ekonomik faktörler ise oyuna başlangıçta önemli olan etkenler arasında görülmektedir.

Oyuncuların dijital oyunlardan beklentilerinin araştırıldığı ve literatür taraması tekniğinin kullanıldığı bir çalışmada da oyuncu beklentilerini oluşturan en önemli faktörler olarak oyuncuların oyunların gelişimde söz sahibi olmasını sağlayan oyun içi katılım, oyuncunun oyundan aldığı haz, oyuncuların kolayca oyun hedeflerine ulaşabilmesini sağlayan oyun içi kontrolleri ve diğer bileşenleri kapsayan oyun içi özellikler, oyun ara yüzünün kullanımın kolay ve anlaşılabilir olması, dijital oyunların anlamlı ve ilgi çekici sosyal etkileşimlere imkan tanıyabilmesi gibi faktörlerin ön planda olduğu görülmüştür (Aleem, Capretz, ve Ahmed, 2018, s. 58-60).

"Takım oyununa yönelik bir oyun olmasıydı ve sürekli oyun içerisinde çeşitlenebilir bir şey yapabiliyorsunuz. 200'e yakın karakterle 200'e yakın tema alıp farklı farklı kombinasyonlar yapıp oynayabiliyorsunuz. Bana göre gerçek zamanlı en iyi strateji oyunlarında bir tanesi, o yüzden bu oyuna zaman harcadım yani" LOL K11

"*Kitlesi ve kalitesi. Örneğin LOL ücretsiz olduğu için kolay erişim sağlanıyor. Bir sürü küçük kardeşimizin ya da oyun için elverişli olanların zaman geçirebileceği alanı oluşturuyor. Ama bu benim seçtiğim oyun (Rainbow) daha oyunun bilincinde ve oyun ortamını daha iyi saygın şekilde oyun oynamak isteyenlerin var olduğu bir ortam olduğu için bu oyunu seçtim"* Rainbow 6S K15.

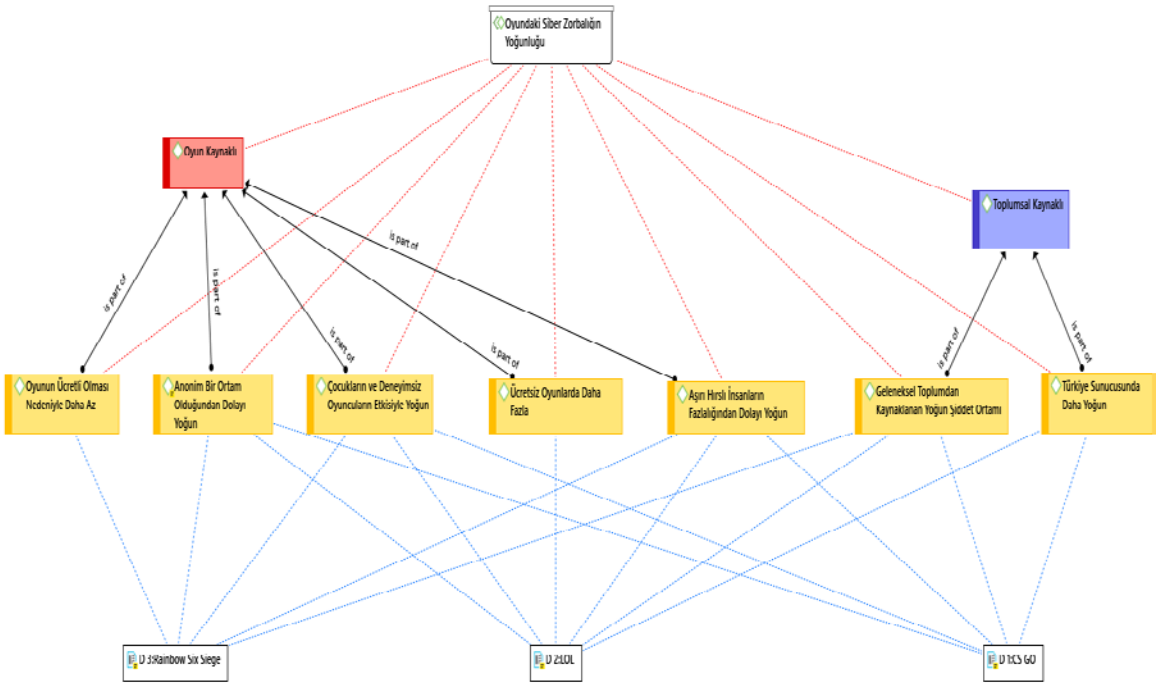
Yukarıdaki alıntılarda da görüldüğü gibi oyuncuların oyunlara başlama etkenlerinin farklı olabildiği gözlenmektedir. Öncelikle League of Legends oyununun takım oyunu

olması ve sahip olduğu oyun karakterlerinin çeşitliliği ve bu çeşitliliğin oyunda farklı varyasyonlar sağlayabilmesi oyuna olan ilgisini arttırdığını belirtmiştir. Rainbow Six Siege oyununun sahip olduğu kitlenin ve kalitenin bu oyununun oynamak için seçilmesinde direkt etkisinin var olduğu gözlemlenirken; özellikle League of Legends gibi oyunların ücretsiz bir biçimde herkes tarafından oynanabilmesinin birçok insanın oyuna katılabilmesine neden olduğu keşfedilmiştir. Rainbow Six Siege oyunu ise oyuncularının belli bir ücret ödeyerek oynadıkları bir oyun olma niteliğine sahip olmasından dolayı diğer oyunlara oranla toxic olmayan bir ortama sahip olduğu bulunmuştur.

"Çocukluğumdan beri Counter Strike 1.5 oynuyorum aslında oyun sürekli kendini yeniledi. 5 senedir de son sürümü olarak geçen bu oyunu oynuyorum. Seçmekteki motivasyon kaynağım ise çocukluğumdan beri izlediğim, gördüğüm bir oyun olduğu için adeta eskiyi yad ediyorum." CS GO K8

CS GO oyuncusu oyuna başlama etkeni olarak, Counter Strike'ın önceki versiyonlarının daha önceki yıllarda çıkmış olmasının öneminden bahsedilirken; özellikle internet kafelerdeki bilgisayarlar arası LAN bağlantılarıyla çok oyunculu bir şekilde oynanan Counter Strike sahip olduğu niteliklerinin etkisiyle popüler bir oyun haline gelmiş durumdadır. Oyunun kendisini sürekli geliştirmesinin etkisiyle ve online ortamda oynanma özelliğinin sonucu olarak oyun daha geniş kitleler tarafından tercih edilmeye başlamıştır.

4.3. Oyundaki Siber Zorbalığın Yoğunluğu



Şekil 5. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Yoğunluğuna İlişkin İlişki Ağı

Katılımcıların vermiş oldukları cevaplardan oyunlardaki siber zorbalığın yoğunluğunun nasıl ve ne şekilde olduğuyla ilgili yapılan 7 çıkarımın iki ana etken ile ilgili olduğu Şekil 10'da gösterilmiştir. Bu iki ana etkenin ise 'Oyun Kaynaklı' ve 'Toplumsal Kaynaklı' olduklarına dair olarak analiz yapılmıştır. Araştırmaya katılan oyuncuların vermiş oldukları yanıtlardan oynamış oldukları e-spor oyunlarındaki siber zorbalığın yoğunluğunu etkileyen faktörlerle ilgili inceleme yapılmıştır.. Özellikle bireylerin kendilerine örnek aldıkları rol modelleri ve akranlarının oyuncuların saldırganca davranışlarda bulunmalarına yönelik olarak etkisini ortaya çıkartan çalışmalar literatürde mevcuttur. Toplumun siber zorbalığa yönelik olarak destekleyici bir yapıya sahip olması özellikle toplumu oluşturan bireylerin sahip oldukları genel saldırganlık algısıyla ilişkili olduğu mevcut literatürdeki çalışmalarla tutarlı olmuştur (Ballard ve Welch, 2015, s. 4), (McInroy ve Mishna, 2017, s. 8).

"Bence insanlar sinirli, bir de şiddet ortamına çok alışmışız. LOL, CS GO, DOTA ortamları hoş değil. Ama bu ortamlar dışında da ne kadar şiddetsiz ortam sağlanabilir mi tartışılır. Ama insanların şiddetsiz iletişimi nasıl kurabileceklerini bilmediklerini

düşünüyorum. Şiddet ortamına alıştıklarını düşünüyorum. Bu şiddet ortamına alışmadığınızda ya da tepki gösterdiğinizde; 'narin kelebek' gibi yakıştırmalara maruz kalınabilir. 'Bunları kaldıramazsın' gibi... Ama günlük hayatımızda da siber ortamda da şiddetsiz ortamın var olabileceğini düşünüyorum ancak insanların nasıl şiddetsiz iletişim kurabileceklerini bilmediklerini düşünüyorum" LOL K1.

Yukarıdaki alıntılardan hareketle Kadın LOL oyuncusu olan Katılımcı 1 oyunlarda yoğun bir biçimde şiddet ortamının var olduğunu belirterek; buna neden olarak ise toplumdaki var olan şiddet ortamının varlığını göstermiştir. Katılımcı insanların şiddet içermeyen biçimde iletişim kuramadıklarından yakınmaktadır. Bunun devamında bu tip iletişim biçimlerine itiraz eden oyunculara ise siber zorbalık uygulayan bireyler tarafından birtakım yakıştırmalarla hakaretler yapıldığını belirtmektedir.

"Bu bir sanal alem yarışı olduğu için parayı veren düdüğü çalabiliyor veya para olmasa bile kişi reel dünyada gösteremediği çabayı oyuna gösterdiği zaman çarına eklenti yaptığı zaman kendini zihinsel olarak diğerinden *daha üstün görmeye başlıyor. Bu durum onun karakterini de çok etkiliyor açıkçası. Bu sefer diğer insanlara da başka gözle bakmaya başlıyor. Kendini o dünyaya kaptırıyor. Soyutluyor. Reel de iletişimi merhaba merhabadan ileri gitmiyor. Sanal dünyada aslan kesiliyor. Kendini oyun içerisinde rahat hissediyor güvende hissediyor. O yüzden oradan ilerleyebiliyor. Sadece üstünlük taslamasına da gerek yok. Arkadaşlık ilişkisi vb. olarak da kötü bir duruma düşebiliyor. Kendini komple toplumdan soyutluyor. Anlaşamayacağını falan düşünüyor. Siber zorbalığın en büyük sonuçlarından biri bu; adam kendini orada bir üstün görmeye başlayınca insanları aşağılamaya başlıyor. Kendini iyice ayrı bir ortama soyutluyor. Bizim grubumuzda bile var. Asosyallikten daha başka bir durum olarak görmek gerekiyor. Asosyallik insanla iletişimi olmaz.. Ancak az önce bahsettiğimiz durum biraz daha megolamanie'ye giriyor. Kendini üstün görmesiyle birlikte kendine farklı bir dünya yaratıyor. Saplantılı bir hastalık olarak değerlendirilebilir. Bu durum aslında biraz bağımlılıkla ilgili. Bunun tıptaki ismi Kişilik Bölünmesi olması lazım. Olduğundan farklı bir kişi gibi gösteriyor.... Ayrı bir dünya yani tıpkı dedeler ya da ninelerin torunlarına ayrı önem göstermesi gibi çocuklarına yapamadıklarını torunlarına yapma istemeleri gibi. Oyuncular da oyuna öyle bir önem gösteriyorlar ki avatar'ımı gerçekten olmak istediğim gibi yapayım istiyorlar. Kendilerine ayrı bir kimlik yapıyorlar ve böyleleri çok fazla. Karakterlere deli gibi para harcayanlar var.. Hesap çalanlar çok ayrı olaylar var yani bu ortamda. Genel olarak aslında bu biraz*

egoların çatışmasında kaynaklı. Bazıları aslında başarısız iseler başarısızlığını bu şekilde gidermeye çalışıyor. Elinin altında aslında en kolay ulaşabileceği şey bu adam direkt kendine dünya oluşturuyor. Reel dünyadan çok daha kolay. Kişilerin reel hayatlarındaki kız arkadaş veya erkek arkadaş ilişkilerine dahi zarar verebiliyor. Cinsellik artık ilgisini çekemeyebiliyor. Oyuna çok daha fazla önem verdiği için. Mesela bir haber vardı bir evli çift Maincraft oynarken bebeklerini unuttular ve bebekleri kendi kusmuğunda boğulup ölüyor. Onlar Maincraft oynarken. Oyunda kendini bıçaklayanın IP adresinden onun nerede olduğunu öğrenip gerçekten bıçaklayan bir kişi var. Trajikomik olaylar var." LOL K7.

LOL Oyuncusu olan Katılımcı 7 ise League of Legends oyunundaki siber zorbalığın 'Aşırı Hırsla Oyun Oynayanların' mevcut olmasından dolayı yüksek olduğunu belirtmiştir. Gerçek hayatlarında başarılı olamayan oyuncuların oyun ortamına yoğun bir biçimde ilgi gösterdiklerini de belirten katılımcı; oyuncuların gösterdikleri bu ilginin hırsa dönüşmesiyle kazanmak için yoğun bir uğraşı içinde olduklarını belirtmiştir. Bunun sonucunda bu oyuncuların rakip oyunculara ya da kendi takımından oyunculara karşı yoğun bir şiddet gösterebildiklerine değinmiştir.

"Oldukça fazla karşılaşıyoruz. Karşılaşma sebebiyse oyunda belli bir yaş kitlesinin belli olamaması… Oyunun herkese açık olması ücretsiz olması ve karşısındakinin hiçbir bilgisinin görülmemesi insanları küfre entegre etmektedir. Ücretsiz olması neden olarak en başta geliyor. Çünkü ücretli oyunda küfür edip yasaklanırsan para kaybetme gibi bir derdin olacağı için insanlar daha fazla dikkat etmektedir. Bir de LOL günde milyonları aşkın oyuncu girdiği için sistem herkesi kontrol altına alamamaktadır. Oyuncu sürekli küfretse de başına bir şey gelmediğinde küfür etmeye devam etmektedir. LOL'deki siber zorbalığın en büyük üç nedeni ücretsiz erişim, yaş sınırının olmaması ve tamamıyla açık bir dünyada, internet ağında olması" LOL K11

LOL oyuncusu olan Katılımcı 11 de oyunlarda siber zorbalığın yaygın olarak yaşanmasında üç önemli hususun baş rolde olduğunu dile getirmiştir. Bu faktörler; 'Çocukların ve Deneyimsiz Oyuncuların Varlığı', Oyunun Ücretsiz Olması', 'Oyunda Anonim Bir Ortam Olması' gibi etkenlerdir. Oyuncu, özellikle oyunların ücretsiz olmasını en önemli husus olarak görmektedir.

"Genellikle hangi dil olduğu fark etmeyecek şekilde küfür oluyor illa ki yabancılarla giriliyorsa eğer karşıdakiler maç içerisinde konuşmuyor. Kötü bir oyun yapıyorsun anında mikrofonu açıyor. Bu konu hakkındaki düşüncelerini belirtiyor. Sonra bir daha konuşmuyor. Kötü eleştiri dışında iletişim olmayan bir şekilde eleştiri yapabiliyor. Onun dışında arkadaşlarla girmeyip Türklerle oyuna girince maç boyu iletişim oluyor ama ne yazık ki empati olmuyor. Gereksiz tartışma çıkma durumu. Karşıdaki oyuncu şunu zannetmektedir. Ben bu oyuncuya bu şekilde davrandığımda onu iyi bir oyuncu yapıyorum zannetmektedir. Karşılıklı olarak güzel bir maç oynamaya gelmişken gereksiz yere sert eleştirilere maruz kalma durumu vardır. Empati yoksunluğundan dolayı bu durum meydana gelmektedir" CS GO K5

CS GO oyuncusu olan Katılımcı 5 ise oyundaki iletişim ortamının Türkiye sunucusunda diğer sunuculara göre daha çok var olduğunu bununla birlikte Türkiye sunucusunda siber zorbalığın yoğun bir şekilde yaşandığını ancak oyuncular arasındaki empati eksikliğinin kendisini daha çok belli ettiğini belirtmiştir.

"Geri zekalı mısın diye birbirlerine laf ederler sonra birisi birisinin kafasına sıkar oyunda sonra birisi oyundan atılır zaten devamında oyun çöp olur zaten. Planlanan şeyler yapılmayınca insanlar sinirlenebiliyor. Herkes bir vakit harcıyor ve eğlenmek için oyun oynuyor sonuçta. İnsanlar oyundan tatmin olmak istiyor yani açıkçası" CS GO K6 Kadın.

Kadın CS GO oyuncusu olan Katılımcı 6 oyundaki siber zorbalığın bazı oyuncuların oyunu kafalarında farklı bir fenomen olarak görmelerinin etkisi, oyuncuların zihinlerinde yapmak istediklerini, planladıklarını yapamamalarının etkisi ve özellikle oyuncuların oyundaki emeklerinin de bulunması nedeniyle oyunda siber zorbalığı bir başkasına sergileyebilmelerinin etkisinin olduğunu söylemiştir.

"*Fazlasıyla var genellikle veled diye tabi ettiğimiz 15 yaşına kadar olan çocuklar oynuyor. Bir şeye sinirlendikleri zaman başlıyorlar küfür etmeye, Bunlar ülke dışından da gelebiliyor Karşımda mesela 16 yaşında çocuk var bana İngilizce küfür ediyor. Ben de bunun altında kalmam çocukla çocuk oluyoruz kısaca. Amerikalı oyuncular da geliyor mesela bizimle dalga geçmek için Kebap kelimesini öğrenmişler sürekli 'Turkish Kebap' diyorlar. Bu da sinir bozucu bir durum. Ben oyun yüzünden sinir hastası olduğumu fark*

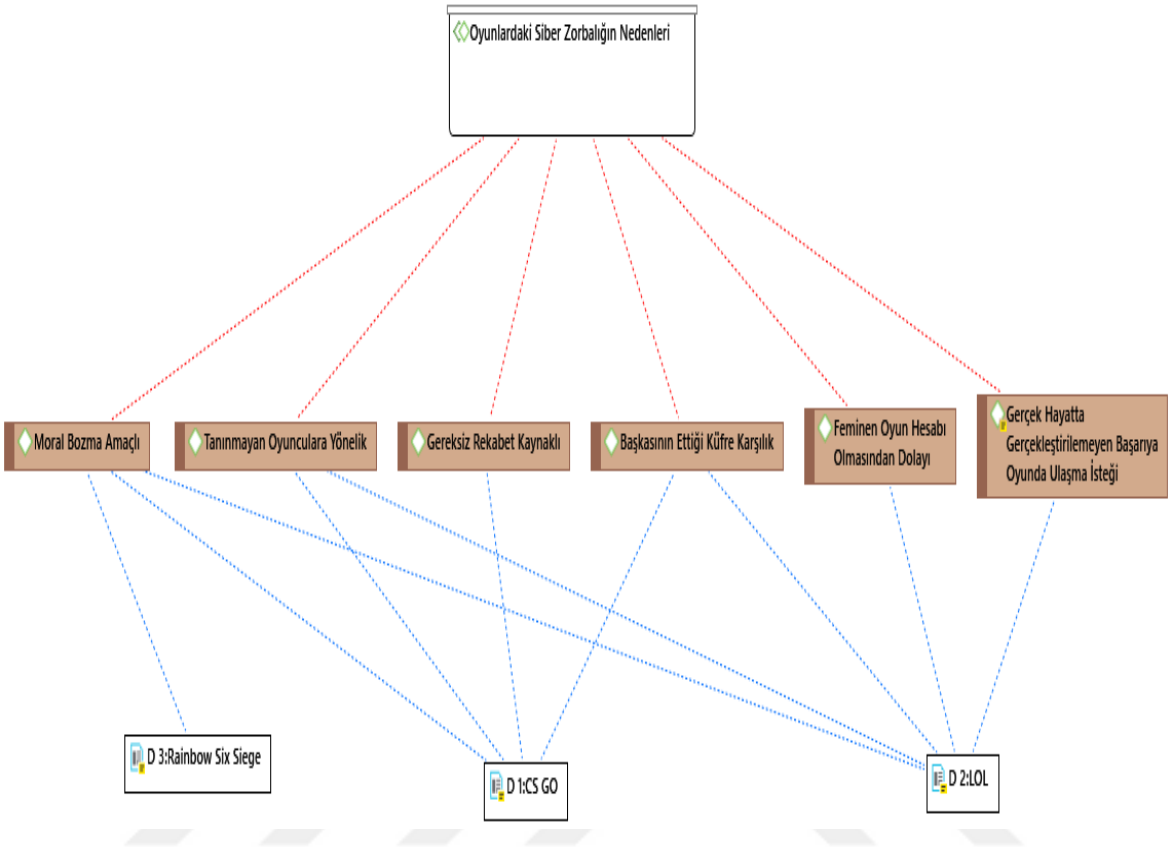
ettim. Ailem de bunu diyor. Ama oyundan tanışıp da yüz yüze görmediğim çok yabancı arkadaşım var" CS GO K9

CS GO oyuncusu olan Katılımcı 9 elektronik Spor oyunlarındaki siber zorbalığın çocukların ve deneyimsiz oyuncuların etkisiyle yoğun olduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte oyuncu oyun nedeniyle aşırı sinirli bir yapıya büründüğünü; ailesinin de bu durumu onayladığını söylemiştir.

"Yaşanmıyor. Benim oynadığım Rainbow camiası biraz daha aklı başında insanların oynadığı bir oyun. Bu oyunda mesela 'sen bunu neden yaptın sen salak mısın' diye bir şeyle karşılaşmazsınız. Çünkü orda insanlar birbirlerine bağırıp çağırma yapmıyor. En ufak bir hatada bu yapılmıyor. Oyun şirketi chat kullanılırken kullandığın laflar nedeniyle hesaba ban atıyor. Sen de o hesaba giremiyorsun. Oyunun da en düşük fiyatı 70 liradan başladığı için bunu kolay kolay yapamıyor, yapmıyor da. 'Voice Chat' ban'ı da getiriyor. Çok fazla bağırıp çağırmasından dolayı onun oyundan banlanmasını sağlıyor. Bu da böyle olunca insanlar daha bir tedbirli davranmaktadır" Rainbow 6S K15

Rainbow Six Siege oyuncusu Katılımcı 15 ise oynadığı oyunda siber zorbalığın daha az yaşandığını buna neden olarak ise oynadığı oyunun ücreti olmasındaki etken olduğunu belirtmiştir. Rainbow oyununda oyuncuların siber zorbalık yapmaları durumunda oyun tarafından banlanabileceğini bildiren katılımcı oyuncunun banlandığında ise ücret verdiği oyuna giriş yapamayacağını bundan dolayı siber zorbalığın daha az yaşandığını söylemiştir. Rainbow Six Siege oyuncusu olan Katılımcı 17 ise Rainbow oyununu oynamadan önce LOL oynadığını ancak LOL'de yoğun miktarda siber zorbalık yaşandığını ve birtakım oyuncu kitlesinin de bu durumdan hoşnut olduğunu belirtmiştir. Rainbow oyununda ise siber zorbalıkla daha nadir bir şekilde karşılaştığını ve oyunun ücretli olmasının bunda önemli etkisinin olduğunu söylemiştir.

4.4. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Nedeni



Şekil 6. Oyunlardaki Siber Zorbalığın Nedenlerine İlişkin İlişki Ağı

Katılımcıların elektronik spor oyun ortamlarında siber zorbalığın nedenlerine yönelik vermiş oldukları cevaplardan 6 hususun varlığı göze çarpmaktadır. Bu hususlar (bkz. Şekil 6'da) 'Moral Bozma Amaçlı, Tanınmayan Oyunculara Yönelik, Gereksiz Rekabet Kaynaklı, Başkasının Ettiği Küfre Karşılık, Feminen Oyun Hesabı Olması ve Oyuncunun Gerçek Hayatta Gerçekleştiremediği Başarıya Oyunda Ulaşma İsteği' olarak keşfedilmiştir . The Animal Crossing Community oyun forumunda yapılan bir nitel araştırmada da çevrimiçi oyunlardaki siber zorbalığın nedenleri araştırılmıştır. Katılımcılar tarafından en fazla dile getirilen nedenler arasında; %86 ile ortamın çevrimiçi olması, %76 ile siber zorbalığın diğer oyuncular üzerine reel yaşamda herhangi bir etkisinin olmayacağı düşüncesi, % 73 ile herhangi bir cezadan korku duyulmaması, %65 ile siber zorbalık yaparak dikkat çekmek ve % 56'lık oranla siber zorbalık için uygun bir cezanın olmaması olarak görülmüştür (Cotler, Fryling, ve Rivituso, 2016, s. 3).

"Mesaj bölümünde genellikle ben biraz beceriksiz olduğum için ve feminen bir hesabım olduğu için uğraşmayalım bununla ne yapıyorsa yapsın modu içerisinde olan insanlardan mesajlar almaktaydım. Üç boyutlu dünyada insanlar oyun kültürüne güzel bir şey olarak bakmıyorlar. Boş işlerle uğraşıyorsun sen diyorlar. Oyun oynadığını her yerde söyleyemiyorsun özellikle kadınsan; kimin dikkatini çekmeye çalışıyorsun bakışları olabiliyor. İstemediğin bir dikkati çekebiliyorsun. Mesela ben cosplay yaparken de karşılaşabiliyorum. Başımdan geçen bir olayı örnek vermem gerekirse 30 yaşlarında bir adam 18 yaşın altındaki cosplay kızların dans ederken resmini çekiyor. Bu kişi bir de kızlara mesaj atmış. 8- 9 kız toplanıp mesajların ekran görüntülerini çekmiş ve şimdi mahkeme süreci var nasıl ilerleyecek göreceğiz" LOL K1 Kadın.

"Hakaret yönelimli mesajlar aldığımı söyleyebilirim. Bana yöneltilmiyor olsa dahi, özellikle Türk serverlarında küfürler, tehditler, kişisel tehditler, telefon istemeye, adres istemeye giden şeylere bazı oyunlarda Metin 2 oynarken rastlamıştım. Tacizler, sürekli, spamlamalar, cinsel tacizler, rahatsız etmeler çok fazla gerçekten hala gerçekleşiyordur diye düşünüyorum. LOL'de cinsel taciz olayı gerçekleşmedi ancak Metin 2'de çok feminen bir karakter var ayrıca destekleyici bir karakter (Şaman). Erkek Şaman olarak oynadığız zaman işte 'top' musun, gay mısın bu kıyafet ne, bu nasıl bir saç stili, kadın şamanla oynadığın zaman "uvv. Bu göğüslerinin boyutu ne, kaç beden, gerçekte de böyle misin gibi şeyler" LOL'de bu tür cinsel tacizlerle karşılaşmadım sadece öfke bazlı olanlar ile karşı karşıya geldim" LOL K2 Kadın.

LOL oyuncuları olan Katılımcı 1 ve Katılımcı 2, LOL oyununda siber zorbalığın yaşanmasında en önemli hususlar olarak; öncelikli olarak o oyunu tam anlamıyla iyi bir şekilde oynayamayan oyuncuların ya da oyuna acemi olan oyuncuların siber zorbalığa maruz kaldıklarını belirtmişlerdir. Oyuncuların feminen oyun avatarlarıyla mücadele ettiklerinde de siber zorbalıkla karşı karşıya kaldıkları ve kadın oyuncuların da yoğun bir şekilde cinsiyetçi mesajlara maruz kaldıkları keşfedilmiştir.

"*Genel olarak insanların tavırları şu şekilde oluyor; Takım arkadaşınız ise örneğin güzel bir oyun çıkarıyorsanız gayet pohpohlayıcı, güzel olabilirken oyunun seyri kötü gittiğinde tatsız şeyler görebiliyorsunuz tabi, ama genel kitlenin yapısına bakınca hiç kimse olumlu bakmıyor durumlara. İyi bir şey yapsan dahi küfür edebiliyor, psikolojisi bozulmuş olabiliyor"* LOL K12.

LOL oyuncusu olan Katılımcı 12 oyunlardaki karşılaştığı mesajların oyun kitlesine göre değiştiğini belirtmiştir. Daha öncesinde World of Warcraft oynadığını söyleyen katılımcı oyunun ücretli olması ve abonelik sistemi ile çalışmasıyla oyuncu kitlesinin de insanları daha iyi bir şekilde eleştirdiklerini ve daha az küfür ettiklerini bildirmiştir. Bununla birlikte League of Legends gibi ücretsiz oyunlarda ise oyuncuların çevrimiçi ortamda birbirlerini tanımamalarının da etkisiyle küfürlü sözlerle diğer oyunculara yönelik siber zorbalık uyguladıklarını bildirmiştir.

"Başlangıçta düşük seviyelerin yüksek seviyede olanlar ile oynaması ile bir siber zorbalık durumu rekabetçi olunmaması gereken yerde gereksiz rekabetçi olunması olarak söylenilebilir" CS GO K5.

CS GO oyuncusu olan Katılımcı 5 elektronik spor oyunlarında siber zorbalığın yaşanmasına neden olarak oyuncular arasındaki rekabetin gereksiz bir biçimde abartılması olduğunu belirtmiştir. Oyunların taşıyıcı gücü olan rekabet ortamı bazı oyuncular tarafından hırsla beraber çok farklı bir şekle büründürebilmektedir.

"Bildiğim kadarıyla internet üzerinden harrestleme şeklinde gelişiyor. Oyundaki durumu düşünecek olursak rencide edici mesajlar olabiliyor ancak, ben pek aldırış etmedim bu mesajlara. Oyunda siber zorbalıktan ziyade oyunu trolleyenlerin varlığı fazlalıkta İnsanlar kazanmak istedikleri için ve rekabet işim içine girince oradan oluşuyor diyebilirim" CS GO K6 Kadın.

Kadın CS GO oyuncusu olan Katılımcı 6 oyun esnasında oyuncular tarafından rencide edici mesajlarla birlikte oyundaki trollerin varlığından söz etmiştir. İnsanlardaki oyunu kazanma isteği ve rekabet duygusunun da etkisiyle oyunlarda siber zorbalığın yaşandığını belirtmiştir.

"Kişinin üzerine oynayanlar çok fazla chat kısmında birini hedef alan şekilde olabiliyor. Oradaki skor kısmına bakıp dalga geçip, daha çok sinirlendirmeye çalışanlar oldu. Sürekli başıma gelen bir durum yani. Oyunu iyi oynasan da oynamasan da küfür ediyorlar sürekli. Maksat aslında karşıdakinin biraz moralini motivasyonu kırmak" CS GO K8.

"Ben de genel olarak şöyle bir düşünce var; insanların oyundan aldığı zevki düşürüyorsa siber zorbalık olarak görüyorum. Oynadığım oyun ortamında her iki maçtan birisinde kesin olarak 'Toxic' insan gelmektedir. Siber Zorba olarak tanımlayabileceğim insan gelmektedir. O iki maçtan gelmeyen de 5'li arkadaş ekibi olarak girmediğimiz tanımadığımız insanlar ile oynadığımız oyunlar olmaktadır. Şöyle açıklayım genel olarak biz zaten 5 kişi girmeye çalışmaktayız. 5 kişi giremediğimiz her iki maçtan birinde bir tane karşıya siber zorba gelmekte 5 kişi girdiğimiz bir maçta ise biz siber zorbalık yapıyoruz diyebilirim" CS GO K13.

CS GO oyuncusu olan Katılımcı 8 oyundaki siber zorbalığın oyunlarda meydana gelen skor farkından dolayı oyuncuların bir başka oyuncuyla alay etmesi biçiminde yaşandığını belirtmekle beraber karşı karşıya kalmış olduğu bu durumun sürekli yaşanmakta olduğunu söylemiştir. CS GO oyuncusu Katılımcı 13 siber zorbalığı oyundan alınan hazzı düşüren her türlü eylem olarak bir şemsiye kavram olarak gördüğünü belirtmiştir. Oyunlara 5'li arkadaş grubu olarak girmeye çalıştıklarını belirterek; 5 kişi oyuna girmedikleri her iki oyundan birinde bu tür davranışlarla karşı karşıya kaldıklarını belirterek, 5 kişi girdikleri oyunda ise kendilerinin siber zorbalık yaptıklarını söylemiştir.

"Genelde yaşanıyor. Türklerde daha çok oluyor bu. Yabancılarda daha az oluyor. Oyuncu yaşı kitlesine de bağlı olarak değişmekte, yüksek yaş kitlesiyse çok az oluyor. Düşük yaşlarda daha fazla oluyor. Nasıl olsa beni görmeyecek tarzında düşünüyorlar. Kendinden büyük de olsa olmasa da her türlü siber zorbalıkla karşı karşıya kalınıyor" CS GO K10.

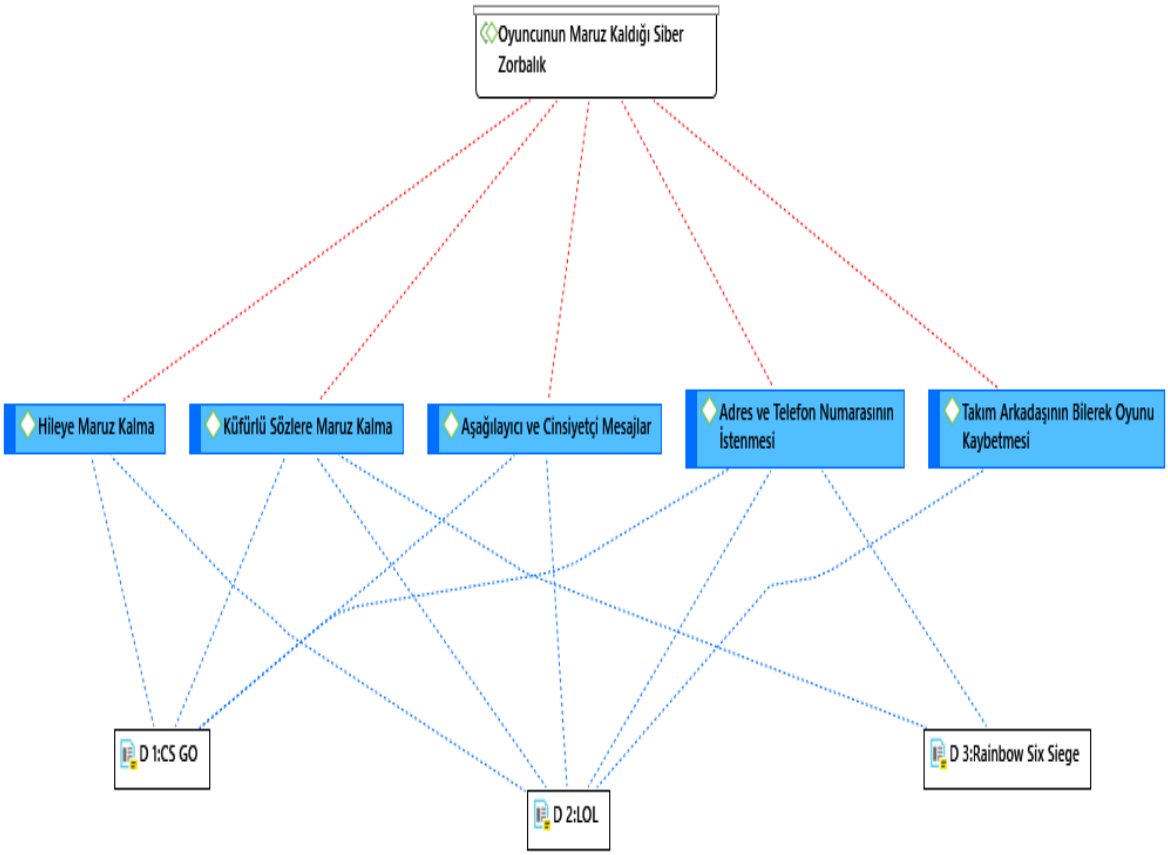
CS GO oyuncusu Katılımcı 10 ise oyunda yaşanmakta olan siber zorbalığın genellikle Türk oyuncular arasında daha yoğun olduğunu, yabancı oyuncularda ise daha az karşı karşıya kalındığını belirtmiştir. Oyuncular yaş kitlesinin de çok önemli olduğunu bildiren katılımcı, oyun platformlarının anonim bir ortam olmasından dolayı bir geri dönütü olmayacağını bilen oyuncular tarafından siber zorbalık yapıldığını söylemiştir.

Kadın LOL oyuncuları oyundaki maruz kalmış oldukları siber zorbalığı iki nedene bağlamış durumdadırlar. Öncelikle oyuna olan deneyimsizliklerinden dolayı ve feminen bir oyun hesabına sahip olmalarından dolayı oyunda siber zorbalığa maruz kaldıklarını belirtirken; özellikle kadın oyuncuların oyunlarda maruz kalmış olduğu siber zorbalıkla ilgili

yorumlarda bulunurken kadın oyuncuların toplumsal hayatlarında da oyun oynadıklarını söyleyemedikleri keşfedilmiştir. Kadın oyuncuların oyunlarda aşağılayıcı ve cinsiyetçi mesajların yanında adreslerinin ve telefon numarasının da istenildiği de ortaya çıkmıştır.. Benzer biçimde Amanda Cote tarafından yapılan çalışmada da kadın oyuncuların tamamen oyunlardan kaçınmadıkları ancak birçok katılımcının, geçmişte yaşanan olumsuz deneyimler ve hatta çevrimiçi tacize uğrama olasılıklarının daha yüksek olduğu algısı nedeniyle çevrimiçi oyun oynamaktan kaçındıkları verisine ulaşılmıştır. Kadın oyuncular için tek oyunculu oyunlar oynamak veya arkadaşlarla yüz yüze oynamak daha güvenli bir alternatif olarak görülmüştür ve var olan sorunları daha başlamadan ortadan kaldırdığı bulgusuna erişilmiştir. Çevrimiçi oyunlardaki tacizi önlemede kullanılan önemli yöntemlerden biri de cinsiyetin kamufle edilmesidir. Cinsiyetin kamufle edilmesi ise bireylerin cinsiyetlerinin diğer oyuncular tarafından tanınmaması amacıyla avatar özelliklerinin ve sesli sohbetin kullanımının dikkatlice yönetilmesidir (Cote, 2015, s. 8-10).

CS GO oyunundaki siber zorbalığın yoğun olarak yaşanmasında iki faktörün önemli olduğu keşfedilmiştir. Bu faktörler ise oyundaki oyuncu kitlesinin yaş seviyesindeki düşüklük ve oyuncuların yapmış oldukları siber zorbalığı özellikle sanal ortamda tanımadıkları oyunculara yöneltmeleridir. Oyun ortamlarının anonim olmasından dolayı siber zorbalığın da yoğun olarak yaşandığı keşfedilmiş ve bu durumun nedeni olarak siber zorbalığa maruz kalan oyuncuya yönelik verilen zararın karşılığında oyuncudan gelecek etkinin gerçek dünyada karşılığının olmadığını düşünülmesidir. Bununla birlikte oyuncuların rakiplerini sinirlendirerek onların konsantrasyonlarının bozulması ve hata yapmaları amacıyla siber zorbalık yaptıkları da keşfedilmiştir.

4.5. Oyuncunun Maruz Kaldığı Siber Zorbalık



Şekil 7. Oyuncuların Maruz Kaldıkları Siber Zorbalık Türlerinin Oyunlarla İlişki Ağı

Katılımcılarımızın verdiği yanıtlardan elektronik spor oyunlarında karşılaşılan siber zorbalık türleri incelendiğinde ise araştırmamızda Şekil 7'de da görüldüğü gibi 5 türün varlığından söz edilebilmektedir. Bu türler; "Adres ve Telefon Numarasının İstenmesi, Aşağılayıcı ve Cinsiyetçi Mesajlar, Hileye Maruz Kalma, Küfürlü Sözlere Maruz Kalma ve Takım Arkadaşının Bilerek Oyunu Kaybetmesi" olarak keşfedilmiştir. Kwak, Blackburn ve Han tarafından yapılmış olan bir çalışmada da bulgularımıza benzer biçimde bir elektronik spor oyununda oyuncuların farklı siber zorbalık türleriyle raporlanabildikleri belirtilmiştir. Bu türler incelendiğinde ise; karşı takıma yardım etmek, kasıtlı besleme yapmak (intentional feeding) yani kendi takımının daha kötü duruma düşmesi amacıyla rakip takıma karşı bilerek yenilmek, saldırgan içerikli dil, Sözlü tacizde bulunmak, uygun olmayan davranış, açık olmayan isim kullanımı, spam mesajlar, yeteneksiz oyuncu olmak, takımla iletişimi

reddetmek ve oyundan ayrılmak [AFK (away from keyboard)] 'bilgisayar başında olmama durumu gibi kategorilerdir' (Kwak, Blackburn, ve Han, 2015, s. 3740).

Elektronik Spor Oyunlarında maruz kalınan siber zorbalık çeşitleri incelendiğinde katılımcılarımızın verdiği cevaplardan en fazla 'Küfürlü Sözlere Maruz Kalma' türünün ortaya çıktığı görülmekteyken onu 'Adres ve Telefon Numarasının İstenmesi' ve 'Aşağılayıcı ve Cinsiyetçi Mesajlar' alma türlerinde mesajların takip ettiği görülmektedir. Buradan da anlaşılacağı üzere araştırmaya katılan katılımcılar oyunlarda en fazla küfürlü sözlere maruz kalmaktadır. Aşağılayıcı ve cinsiyetçi mesajlara maruz kalmak da sözlü taciz kapsamında değerlendirilebileceği gibi oyuncuların adreslerinin ve telefon numaralarının istenip sözlü bir şekilde küfür ve hakaret etme isteği ise siber zorbalığın geleneksel zorbalığa büründürülme isteğinin yansımasıdır.

"LOL çoğu kişiyi çok agresif olarak etkilemektedir. Beni de etkileyebiliyor. Bazen kazanmak için hırslanıyorsun. Bu oyun bir takım oyunu fakat dereceli sisteme en fazla iki kişi girebiliyorsun ve 2'ye 5 kazanma gibi bir şansın yok. Elinden geleni yapıyorsun. Ancak aynı adam seninle aynı çabayı, aynı özveriyi göstermediği halde seninle aynı statüde olduğu zaman sen adama bir flame atmasan bile kendi kendine insanın canı sıkılmaktadır. Ben iyi oynadım ama niye kaybettim. O an oyucunun morali bozuk olabilir. Kötü bir şey yaşamış olabilir. Bu nasıl bir oynayış. Ya hakarete sarılıyorsun düzelecekmiş gibi ya da kendi kendinin mentalini boştan yere yoruyorsun. LOL'de mesela kapıyı tutanlar var. Bunun için mesela hesap kasan insanlar var. Geliyor mesela çocuk bileğinin hakkıyla challengera çıkacak en iyilerin olduğu lige belki adam diyor ki ona "seni sevmiyoruz seni seçtik çıkarmayacağız seni o lige" diyor. Adamın maçlarına özel olarak snipe atıyorlar. Aynı takıma düşüyorlar bir şekilde snipe atıyorlar ve adamın oyununu baltalıyorlar. Oyuncu kazanamasın diye. Bu adamlar için account falan hiç sıkıntı olmuyor. Mesala çok ünlü bir yayıncı üç bölgede falan birinci olması lazım bir oyuncu var TR serverına geldi. İsmi ... olan bir grup onun her maçını snipe'ladı. Canlı yayında falan oyuncuyu rencide ettiler. Adama hakaret etmelerini falan geçtim. Adamın tamamen moralini bozdular o da bir daha TR'ye girmedi zaten. Bu bayağı sıkıntı yaratabiliyor. Sırf bunun için kasanlar var. Mesela bitrate olayı var. Adam gidiyor kasti olarak kaybediyor. Diğerinden kazancı yüksek olacağı için zaten diğeri hiç umrunda olmuyor." LOL K7.

LOL oyuncusu olan Katılımcı 7 oyunda görülmekte olan siber zorbalıkla genel olarak hileye maruz kalma ve takım oyuncusunun bilerek rakibe oyun kaybetmesi ile karşılaşıldığını belirtmiştir. Bazı oyuncuların ise oyuna çok büyük anlam atfetmesi nedeniyle oyunda istediklerini yapamadıklarında başkalarına karşı yoğun bir biçimde siber zorbalık yaptıklarını belirtmiştir.

"Ben oyun oynamaya başladığım dönem kimse bilmediği için oyunu oynamayı bu yüzden küfür yemedim. Ancak şu an oyuna yeni başlayanlara yönelik olarak küfür ortamı oluşmaktadır. Bundan dolayı oyuna başlamak zordur. Yeni geliştirilen sistem bunu biraz daha azaltmaktadır. Oyuna yeni başlayan oyuncu oyuna yeni başlayanlarla eşleştirildiği için bu yüzden artık o kadar da kötü değil" CS GO K14.

LOL oyuncusu olan Katılımcı 14 ise oyun oynamaya yeni başlamış olduğu dönemde oyunu kimsenin çok iyi bir biçimde bilmediğinden dolayı oyunda küfürlü sözlerle karşılaşmadığını belirtmiştir. Ancak bu dönemde önceden beri oyuna karşı ustalık kazanmış oyuncular taraşından amatör oyunculara karşı yoğun bir şekilde siber zorbalık yapıldığını belirtmiştir.

"Oyuna hile ile gelen Türk vatandaşı çok oluyor. İster istemez sinirleniyorum. İlk başta güzel bir uyarı ile kapatmalarını rica ediyorum. Sonra sana ne, düzgün oyna gibi şeyler dediği zaman benim şalterler atıyor. Sonrasında diğer arkadaşlar da olmak üzere grup olarak birbirimizi koruyoruz. Bana bir laf gelirse başkası beni koruyor, Başkasına laf gelirse onu da ben koruyorum. Ama küfür edilirse karşılık olarak en çok küfrü ben ediyorum" CS GO K9.

CS GO oyuncusu Katılımcı 9 oyunda hile kullanan Türk oyuncuların çok sayıda olduğu ve bunlara maruz kaldıklarında uyarlamaları karşılığında tepki olarak küfürle karşılaştıklarını belirtmiş ve onlar da karşı tepki olarak siber zorbalık uyguladıklarını söylemiştir.

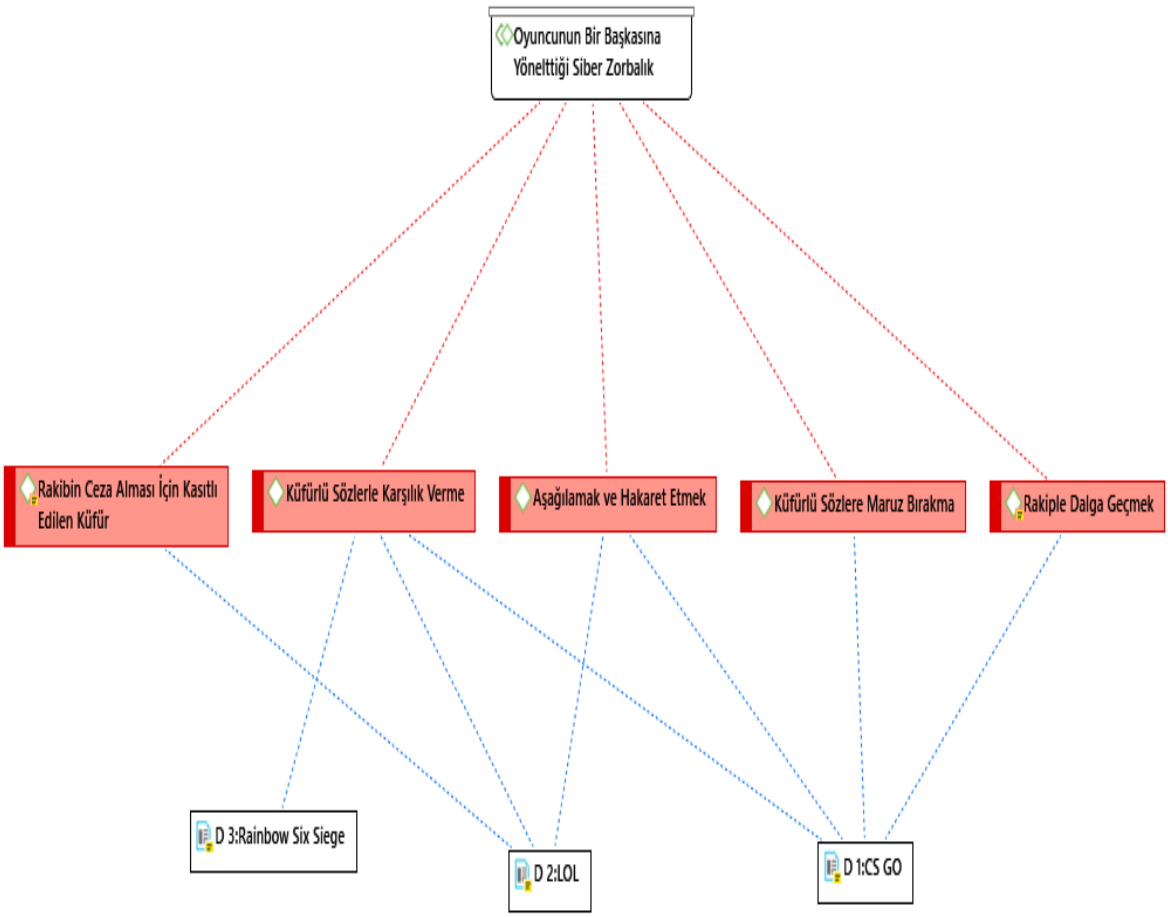
"Daha çok küfürlü şeyler oldu. Oyunlarda insan her zaman oynadığı gibi oynayamıyor. Bazı oyunlarda kötü oynayabiliyor. Oynaya oynaya öğrenecek illa ki. Bunlardan dolayı küfür olsun. Adresini ver telefonunu ver tarzında şeyler olsun. Bunun gibi siber zorbalık örneklerine maruz kalmaktayız. Telefon numarası çok istiyorlar. İstemişlerdi

veriyoruz. Bazen bir bakıyorsun 12-13 yaşında çocuklar, bazen sadece söylemek için söylüyorlar. Karşılık bir şey gelmiyor" CS GO K10.

CS GO oyuncusu Katılımcı 10 ise oyunda deneyimsiz olan oyunculara tahammül olmadığından yakınmıştır. Oyuncuların siber zorbalık eylemlerini küfür ederek ve adres ve telefon numarası istemeyle yaptıklarını belirterek bu kişilerle iletişime geçildiğinde yaşlarının ise 12-13 olduklarını belirtmiştir.

Yukarıdaki alıntılardan görüldüğü üzere LOL oyununda var olan siber zorbalıkla ilgili iki durumun varlığından bahsetmiştir. Öncelikle takım arkadaşlarının kendisiyle, aynı özveriyi gösteremediğini düşünen oyunculara yönelik gerçekleşen sinirlenme hali takım arkadaşına karşı hakarete varan değerlendirmelere neden olabilmektedir. İkinci olarak ise LOL oyununda bazı oyuncuların başarılarının engellenebilmesi adına ve bazı oyuncuların da oyunu kazanamaması adına bir takım hile içeren davranışlarla karşılaşılabildiği paylaşılmıştır. CS GO oyununda ise olan hile yapan Türk oyuncunun çok fazla sayıda olduğu ve oyun içerisinde birlikte oyun oynayan arkadaşların birbirlerinin zarar görmemesi için mücadele ettikleri keşfedilmiştir. Başkalarının sarf ettiği küfürlü sözlere oyuncular tarafından karşılık verildiği ve onların da küfür etmesiyle siber zorbalığın bir şekilde döngüye dönüştüğü anlaşılmıştır.

4.6. Oyuncu Tarafından Bir Başkasına Yöneltilen Zorbalık



Şekil 8. Oyuncuların Bir Başkasına Yönelttikleri Siber Zorbalık Türlerinin Oyunlarla Olan İlişkinin Gösterimi

Katılımcılar tarafından verilmiş olan cevaplardan 5 siber zorbalık türünün bir başkasına yöneltildiği keşfedilmiştir. Şekil 8'de de görüldüğü gibi bu türler "Aşağılamak ve Hakaret Etmek, Küfürlü Sözlere Maruz Bırakma, Küfürlü Sözlerle Karşılık Verme, Rakibin Ceza Alması İçin Kasıtlı Edilen Küfür ve Rakiple Dalga Geçmek" olarak keşfedilmiştir.. Bulgularımız göre oyunda var olan siber zorbalık ortamında var olan küfürlere karşın oyuncuların da küfürlerle karşılık verdiğini göstermektedir. Bununla birlikte katılımcılarımızın vermiş oldukları yanıtlardan var olan siber zorbalık ortamının sürekli adeta alevlendirilmekte olduğunu görmekteyiz. Bununla birlikte literatürde var olan bazı çalışmalarda da görüldüğü gibi elektronik spor oyunu ortamları siber zorbalık davranışı

açısından yoğundur. Karşılaşılan bu tür deneyimler oyuncuların saldırganca davranışlar göstermeleri olasılıklarını arttırabilecektir. Bu tür davranışlardan dolayı mağdur olmak da bir başkasına yöneltilmesi için bir motivasyon kaynağı işlevi görmektedir. Sonuç olarak bu durum siber zorbalıkta failler ve mağdurlar arasında önemli bir örtüşme olduğunu göstermektedir (Brooks, Chester,, Smeeton, ve Spencer, 2016), (McInroy ve Mishna, 2017, s. 9).

"Bunu yaptığımda ben ilk oynamaya başladığımda LOL'de feminen bir hesap açmıştım. Beni sinirlendirmişlerdi. Ben de sonrasında maskülen bir hesap açıp başkalarına yöneltmiştim. Bunu kesinlikle yanlış bulmaktayım. Ancak sinir olmuştum. Herkese genel olarak biraz sinirli davranmıştım" LOL K1 Kadın.

"Abimle birlikte oynadığım için o işlerle abim ilgilenirdi. O hallediyordu genellikle. Telefonda konuşmuştu insanlarla. Telefonu veriyor insanlar 'ara sana göstereceğim gibi laflar gibi' ben dinlemezdim konuşmaları bana sıkıcı geldiği için. Karşıdaki veriyor telefonunu ara beni diye. Genellikle karşıdakinin telefonunu isterler, ancak çok içini dökmek istiyorsa telefonlarını verirler. Ya direkt abimle ya da engellemeye başvururdum" LOL K2 Kadın.

LOL oyuncusu olan Katılımcı 1 geçmişte feminen bir hesap açtığında diğer oyuncular tarafından siber zorbalığa maruz kaldığını ve bunun karşılığında o da masculen bir hesap açarak diğer oyunculara karşı siber zorbalığı yönelttiğini belirtmiştir. LOL oyuncusu Katılımcı 2 ise oyunda siber zorbalıkla karşı karşıya kaldığında ağabeyine yönlendirdiğini ve kendisinin bu ortamlarda uzak kalmaya çalıştığını aktarmıştır.

"Ben kampüs elçisi olduğum için küfretmemiz yasak veya hakaret edici herhangi bir kelime ama bundan önceki hesabımda 1-2 kez zorbalıktan dolayı küfür etmiştim. O da şöyle gerçekleşiyor. Oyununuzdaki birisi size küfür ediyor. Siz de karşılık verince takım oyuncularınız da etkileniyor. Ondan başka adamın kötü oynamasından dolayı küfür ettiğimi hatırlamıyorum. Adam kötü oynuyorsa küfrün etkisiyle sana sinirlenip daha kötü oynuyor ama. Bazen dayanamayıp inanlarla atıştığım oluyordu eskiden" LOL K11.

"Benim genel hatlarıyla insanlara uyguladığım zorbalık şöyle oluyor. Yani kimi insanlar oyunun açıklarından sırf insanları rahatsız etmek için faydalanabiliyor. LOL'de

takım bazlı oyunlarda takım arkadaşlarınıza çok muhtaçsınız ve insanlar sırf siz kudurun, rahatsız olun, gününüz mahvolsun diye bilerek rakibe ölebiliyor ve bu tarz insanlara neden yaptığımı sorduğumda ben küfür yediğimde, a… cevap aldığımda ben de küfürle karşılık veriyorum yani, genelde sustururum ama cevap verdiğim de bayağı oluyor. Genelde başlatan olmuyorum. Karşılık da veriyorum. Oyuncunun bana mesaj atmasını bloklarım da" LOL K12.

"Lol oynarken karşı tarafı kışkırtaraktan onların daha fazla küfür edip ban yemeleri için siber zorbalık yapıyorum" LOL K14.

LOL oyuncusu olan Katılımcı 11 Riot Games kampüs elçisi olmasından dolayı küfür etmesinin yasak olduğunu ve kampüs elçisi olmadan önce oynamış olduğu oyunlarda küfürlü sözlere maruz kaldığında karşılık verdiğinden söz etmiştir. LOL oyuncusu olan Katılımcı 12 ise oyunda siber zorbalığı başlatan olmadığını ancak başkalarının siber zorbalık davranışına maruz kaldığında karşılık verdiğini belirtmiştir. LOL oyuncusu olan Katılımcı 14 ise rakibi kışkırtarak oyunda ceza almaları için siber zorbalık yaptıklarını aktarmıştır.

"*Yönelttiğim oldu, dalga geçmek maksatlı çok oldu hatta. Kazanıp ezici bir üstünlük sağladığımız zaman oyunun bitmesine yakın karşı tarafı sinir etmek için üzerlerine baskı yaptığımız çok oldu yani" CS GO K8.*

CS GO oyuncusu olan Katılımcı 8 oyunda bir başkasına yapmış olduğu siber zorbalığın genellikle kazandıkları bir oyunun ardından rakip oyuncuların üzerine psikolojik baskı kurmak için dalga geçme maksadıyla yapmış olduklarını söylemiştir.

"Fazlasıyla var genellikle veled diye tabi ettiğimiz 15 yaşına kadar olan çocuklar oynuyor. Bir şeye sinirlendikleri zaman başlıyorlar işte küfür etmeye, Bunlar ülke dışından da gelebiliyor Karşımda mesela 16 yaşında çocuk var bana İngilizce küfür ediyor. Ben de bunun altında kalmam çocukla çocuk oluyoruz kısaca. Amerikalı oyuncular da geliyor mesela bizimle dalga geçmek için Kebap kelimesini öğrenmişler sürekli Turkish Kebap diyorlar. Bu da sinir bozucu bir durum. Ben oyun yüzünden sinir hastası olduğumu fark ettim. Ailem de bunu diyor. Ama oyundan tanışıp da yüz yüze görmediğim çok yabancı arkadaşım var" CS GO K9.

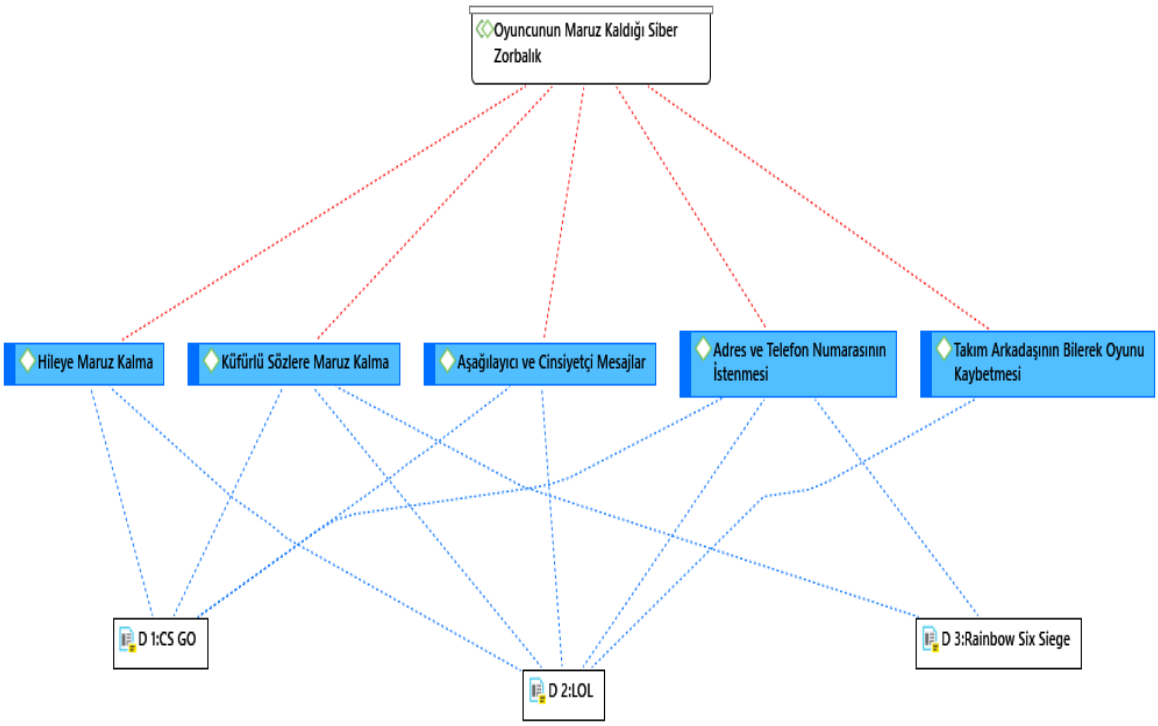
CS GO oyuncusu olan Katılımcı 9 ise oyunda 15 yaş altında olan çok fazla çocuk oyuncunu olduğunu ve onların da herhangi bir şeye sinirlendiklerinde küfür etmeye başladıklarını belirtmiştir. Kendisinin de küfürlere karşılık olarak onlara küfür ettiğini aktaran katılımcı Amerikalı oyuncuların da yabancılar tarafından Türkleri küçümseyici bir ifade olan '*Turkish Kebap'* ifadesini kullandıklarını belirtmiştir. Bu tür yaklaşımlara çok sinirlendiğini ve tepki gösterdiğini belirten katılımcı sinir hastası olduğunu ve ailesinin de bunu onayladığını söylemiştir.

"*Maruz da kaldım karşılık da verdim her türlü küfür hakaret. Bunun hakkında kötü hissettim mi hayır. Hatırlamıyorum bile yani. Mesela umarım bir adam tüm ailen ve akrabaların ölür demişti bana Kanserden öl dediler. Ama bunu çok içten söyledi" Rainbow 6S K1.*

Rainbow oyuncusu olan Katılımcı 18 ise siber zorbalığa hem maruz kaldığını hem de karşılık verdiğini belirterek bunun sayısını hatırlamadığını aktarmıştır.

Yukarıdaki alıntılardan hareketle katılımcıların oynamış oldukları üç oyunda maruz kalmış oldukları siber zorbalığa karşılık olarak siber zorbalığı bir başkasına yönelttikleri ve başkalarına karşılık yöneltilen bu siber zorbalık eylemlerinin altında kendini küçük düşürmeme hissi ve intikam alma duygusunun öne planda olduğu keşfedilmiştir. Bununla birlikte oyuncular tarafından bir başkasına yöneltilen siber zorbalığın amacının oyunu kazanma amaçlı olarak rakibin moralinin bozulması olduğu keşfedilmiştir. Bazı oyuncuların oyunda başarılı olmak adına siber zorbalığı bir strateji dahilinde kullanmakta olduğu ortaya çıkmıştır.

4.7. Oyuncunun Siber Zorbalıkla Baş Etme Yöntemi



Şekil 9. Oyuncuların Siber Zorbalıkla Baş Etme Yöntemlerinin Oyunlarla Olan İlişki Ağı

Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlardan elektronik spor oyunlarındaki siber zorbalıkla mücadele etme yöntemleri incelendiğinde Şekil 9'da görüldüğü gibi 8 yöntemin varlığı keşfedilmiş durumdadır. Bu yöntemler 'Ateşi Körüklemek, Başka Birine Yönlendirme, Bilinçlenmenin ve Farkındalığın Geliştirilmesi, Direkt Oyundan Çıkmak, Engellemek, Önemsememek, Raporlamak ve Susturmak" olarak keşfedilmiştir.. McInroy ve Mıshna tarafından yapılan çalışmada da oyuncuların karşı karşıya kalmış oldukları deneyimlerin siber zorbalık olarak görmeseler dahi oyuncuların saldırganlığa karşı verdiği oyundan çıkmak ve oyunu bir daha oynamamak gibi tepkilerin katılımcıları farkında olmasalar dahi olumsuz etkileyecek boyuta erişebileceğini göstermiştir (McInroy & Mishna, 2017, s. 6). Deneyimlerini her zaman siber zorbalık olarak çerçevelemese de birçok katılımcının oyun oynarken saldırganlığa verdiği tepkiler (ör. oyunu kapatmak veya oynamamak), bu deneyimlerin gençleri farkında olmasalar bile olumsuz etkileyebileceğini göstermektedir. Elektronik Spor oyuncularının siber zorbalık yapmakta olan oyuncular hakkında bildirim yapmak ya da olumlu işler yapan oyuncuları ödüllendirmek amaçlı olarak harekete geçmesine izin veren mevcut araçlara rağmen katılımcıların çoğunluğu bunları

uygulamayı tercih etmemektedirler. Failleri ya görmezden gelmekte ya da susturmaktadırlar (Adinolf ve Türkay, 2018, s. 370). Bu durum oyuncuların tacizcileri bildirme ihtimallerinin düşük olduğu önceki çalışmalarda bulunan seyirci etkisinin bir görünümünü içermektedir (Blacburn ve Kwak, 2014, s. 882). Siber zorbalık yapan bir oyuncunun cezasız onların başka oyunculara zarar vermesine neden olabilmektedir. Bununla birlikte insanların siber zorbalıkla sürekli karşılaşmalarından dolayı ve bu tür davranışların nadir bir biçimde cezalandırılmasının farkında olduklarından dolayı olumsuz davranışları normalleştirmektedirler. Genel oyuncu kitlesinin siber zorbalık ihtiva eden tutumları değiştirmeleri önemli bir mahiyete sahip durumdadır. Oyun şirketlerinin de daha sağlıklı oyun toplulukları kurabilmeleri ve çevrimiçi oyunun da daha güzel bir deneyim olmasının sağlanabilmesi maksadıyla Fair Play Alliance isimli bir oluşuma katılmışlardır. Bu oluşum kendilerinin taciz, ayrımcılık ve tacizlerden arınmış olan ve oyuncuların kendilerini oyun yoluyla rahatça ifade edebilmek onların da öngörülerini oluşturmaktadır (About The Fair Play Alliance).

"Baş edemiyorsun. Kişisel olarak hiçbir zaman baş edemezsin. İstediğin kadar oyunu sustur, sana küfür eden adamı sustur. Sonra o adam gelip tekrardan senin eşyalarını çaldığı zaman ya da oyunu bilerek kaybettirdiği, hakaretini yemesen bile sen o adamın davranışını bilerek yaptığını düşünüyorsan o kafaya giriyorsun ve direkt mental olarak bitiyorsun. Ama onun harici bunu biraz kişisel olarak halletmek lazım. Bundan etkilenmeyecek şekilde insan kendi kendine bunun bir oyun olduğunun farkına varmalı. Kazanıp ya da kaybetmenin aslında kendisi çok önemli olmadığının farkına varıp oyunda zevk alması daha önemli ve bunun bir eğlence sektörü olduğunun farkına varmalıdır. Genel olarak siber zorbalıkla baş etmenin en birinci yolu bireysel bilinçlenme Bireyselde bitiyor iş kesinlikle; kimi insanlar var kazandığına dahi mutlu olamıyor. Turnuvaya giriyoruz. Maçı üst koridor sayesinde kazanıyoruz. Diğeri mesela diyor ki bu maçı ben taşımalıydım ben kasamadım diyerek iyi yapamadım diyerek bu sefer de ondan dolayı flame atıyor. Bu konu aslında toplumsal bir şey. En fazla bunu azaltabilirsin tamamen ortadan kaldırmak imkânsız" LOL K7.

Katılımcılarımızdan LOL oyuncusu olan K7 alıntıda da görüldüğü gibi Elektronik Spor oyunlarındaki siber zorbalıkla bireysel anlamda baş edilemediğini; siber zorbalığa karşı yapılan susturma stratejisinin de işe yaramadığını böyle bir durumda zorbalık yapan oyuncuların oyunu bilerek kaybetme davranışı sergileyebildiğini belirtmiştir. Siber zorbalıkla bireysel anlamda baş edilememesinden dolayı kalıcı çözümler sergilenebilmesi

gerektiğini belirterek bu durumun oyuncuların bilinçlenmeleriyle ve oyunculardaki farkındalık duygusunun geliştirilebilmesiyle mümkün olabileceğinden söz etmiştir.

"*Oyunda siber zorbalıkla karşılaştığım zaman her oyunda direkt olarak oyuncuyu engelliyorum. Önce bir uyarıyorum. 'Oyunumuza bakalım, küfür etmeye ne gerek var diyorum. Yine de devam ederse oyundan direkt olarak engelliyorum. Engellenenler listemde rahat bir 200 kişi vardır. Her küfür edeni engelliyorum. Karşıdaki adam küfür ediyor. Onu susturmayıp engellemezseniz daha çok küfür ediyor. İster istemez gözünüz takılıyor ya siz de küfür etmek istiyorsunuz ya da niye böyle diyor ki bu diye kafanızda kuruyorsunuz. Ben de tepki olarak engelliyorum. Bazı psiko-manyaklar var mesela peşimi bırakmıyor"* LOL K1.

Profesyonel LOL oyuncusu olan Katılımcı 11 de oyunlarda siber zorbalık davranış sergileyen oyuncuların siber zorbalığı takıntı haline getirip başka hesaplar açarak zorbalık yapma girişiminde olduklarını belirtmiştir. Engelleme stratejisinin bazı takıntılı insanlar için önleyici olamadığını belirtmiştir.

"*Üç tane baş etme yöntemim var 1. Karşılık veriyorum hiçbir işe yaramıyor. 2. Susturuyorum; Ama susturduğunuz zaman mesela oyununuzu baltalayabiliyorlar. Yani bilerek ölme, sizi yakma … 3. En garanti yöntem oyun bitene kadar bekleyerek çok sinirlendiğim bir zaman yapmıştım bunu çok uzun bir aslında, uğraştırıcı. Ses kaydı alıyordum ya da ekran görüntüsü alıyordum onu mail oyun şirketine atıyordum, ban atıyordu sistem diğerine. Ancak bunu her maç yapmaya çalışırsan 6 saat olur 12 saat. Sustursanız dahi zarar vermek isteyen bir kişi size zarar verebiliyor"* CS GO K3.

CS GO oyuncusu olan Katılımcı 3 oyundaki siber zorbalıkla baş etmede kullanmış olduğu 3 yöntemin var olduğunu belirtmiştir. Bu yöntemler ise karşılık vermek, susturmak, siber zorbalığa maruz kaldığına kanıt olarak ses kaydı ve ekran görüntüsü toplamadır. Katılımcı son yöntemin çok uğraştırışı ve zaman alıcı olduğunu belirterek; siber zorbalık failini susturma yapıldığında dahi zarar görülebildiğinden bahsetmiştir.

"Sinirlendiğim zaman direkt oyundan çıkıyorum. Biraz level olarak gerilerde kalmış olabilirim ama bunlardan dolayı. Benim oyunda bu sebeplerden dolayı ilerleyememem belki de bir siber zorbalık örneği olarak sayılabilir" CS GO K6.

CS GO oyuncusu olan Katılımcı 6 siber zorbalıkla baş etme yöntemi olarak siber zorbalığa maruz kaldığı an direkt oyundan çıktığını ve bu nedenle oyunda yeterli seviyede ilerleyemediğini belirtmiştir. Bu durum siber zorbalığın oyundaki başarı durumu ile arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermektedir. Buradan da anlaşılacağı üzere siber zorbalık oyunculara psikolojik anlamda olumsuz bir durum oluşturmakla birlikte oyuncu başarısını direkt etkileyen bir yönünün var olduğunu da göstermektedir. Bununla birlikte oyun ortamında siber zorbalığa maruz kalındığında karşılık verildiği ancak işe yaramadığı ve siber zorbalık yapan oyuncuların susturulduğunda ise oyunu baltalayabildikleri belirtilmiştir.

"*Toxic insanlar gördüğümde ben de şikayet ediyorum. Ama takipçisi olmadım açıkçası"* Rainbow 6S K4.

"*Görmeyeceksin. Umrunda olmayacak. Sustur. Senin ona cevap vermene zorluyorlar da es geçeceksin…"* Rainbow 6S K15.

"*Genellikle oyunlarda sustur tuşu bulunuyor ben onu çok kullanıyorum. Bunun öne geçilmesi neredeyse imkansız bir şey. İnsanların buna karşı bilinçlenmesi gerekiyor diye düşünüyorum…"* Rainbow 6S K17.

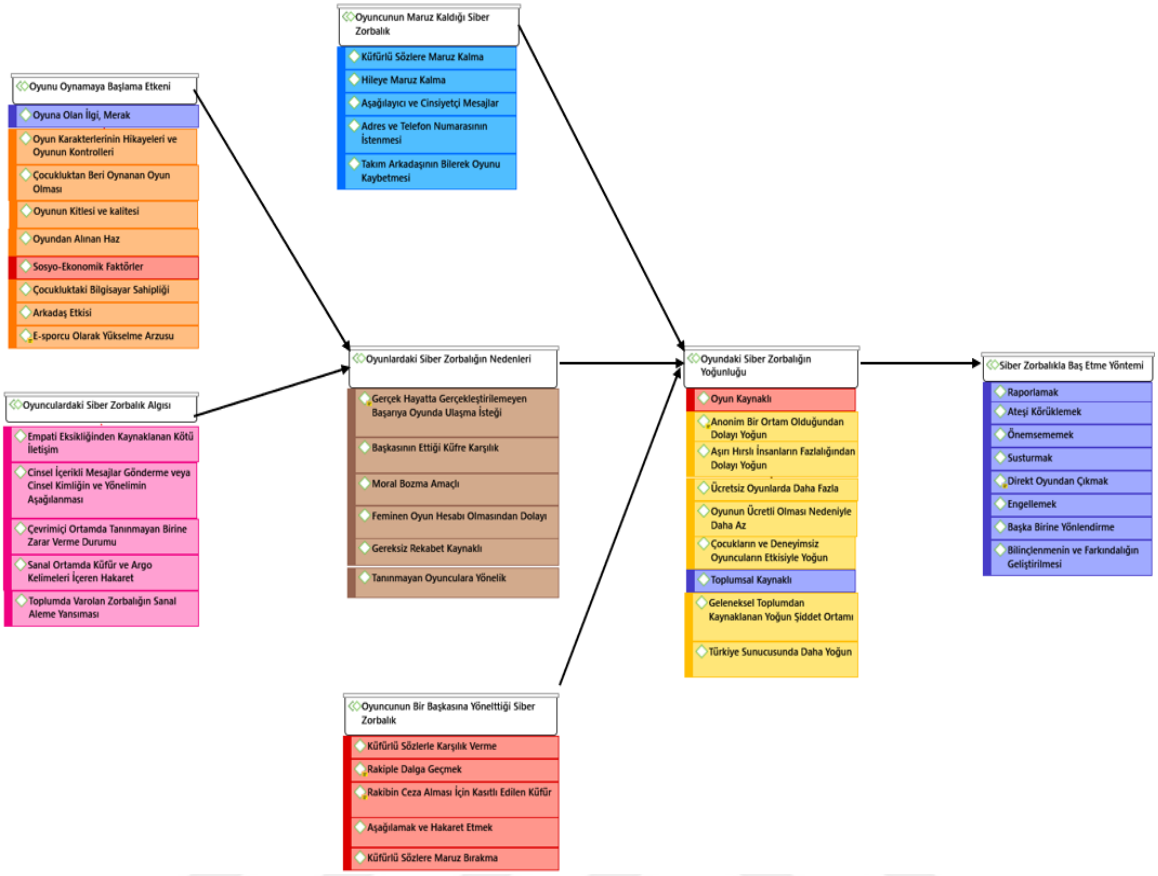
Rainbow 6S oyuncusu olan K4 ise oyunda raporlama bölümünden siber zorbalık faillerini şikayet ettiğini ancak takipçisi olmadığını belirtmiştir. Rainbow 6S oyuncusu Katılımcı 15 ve Katılımcı 17 ise oyunda siber zorbalıkla mücadele etme amaçlı olarak siber zorbalık faillerin susturduklarını belirtmişlerdir. Katılımcı 17, buna ek olarak oyunlara siber zorbalığın önüne geçilebilmesinin neredeyse imkansız olduğunu belirtirken bireylerin bilinçlenmesinin gerekliliği üzerinde durmuştur.

Yukarıdaki alıntılardan hareketle oyuncuların oyun ortamındaki siber zorbalıkla mücadele etme amaçlı olarak oyun mesaj kutusunu kapatmak anlamına gelen susturma (mute) tuşunu kullandıkları ya da direkt oyundan çıktıkları keşfedilmiştir. Bununla birlikte oyuncuların siber zorbalıkla baş edemediklerini kabul ettikleri ve önemsememe davranışında bulundukları keşfedilmiştir. Oyunda siber zorbalıkla mücadele etme amaçlı olarak bireysel raporlama (ses kaydı ve ekran görüntüsü) yapılıp oyun şirketiyle paylaşıldığında netice alınabildiği ancak bu yöntemin de zaman ve emek maliyetinin yüksek olduğu keşfedilmiştir. Katılımcıların vermiş oldukları cevaplardan hareketle e-spor

oyunlarındaki siber zorbalıkla mücadele edilebilmesinin öncelikle olarak oyunculardaki bilinçlenmenin ve farkındalığın arttırılmasıyla mümkün olabileceği keşfedilmiştir. Adinolf ve Türkay tarafından yapılan çalışmanın sonucunda da birçok katılımcının oyunlardaki siber zorbalığı normalleştirmesiyle beraber karşı karşıya kaldıkları siber zorbalık durumlarının farkında olamamakta olduklarına dair çıkarım yapılmıştır. Özellikle oyuncuların e-spor oyunlarında maruz kaldıkları siber zorbalık konusunda bilinçlendirilmesi ve farkındalıklarının arttırılmasının onların bu tür davranışlarla karşı karşıya kaldıkları durumlarda başa çıkabilmelerini ve var olan çatışmaların çözümü için de eğitim verilmesinin önemi ifade edilmiştir (Adinolf & Türkay, 2018, s. 370).

Yukarıdaki alıntılarda da görüldüğü gibi Rainbow 6S oyuncuları ise oyunda siber zorbalıkla mücadele etmek adına mesaj bölümünü susturma tuşunu kullandıklarını belirtmiştir. Başka türlü bir mücadele yapılamayacağını bildiren katılımcılar siber zorbalıkla tam anlamıyla mücadele edilebilmesi için bireylerin bu konuda bilinçlenmelerinin gerektiğini söylemişler. Sleglova ve Cerna'nın 2011 yılında yaptıkları çalışmada çevrimiçi ortamlardaki tekniğe dayalı baş etme mücadelelerinin en sık kullanılan mücadele etme yöntemleri olduğu keşfedilmiştir. Ancak bu tür stratejilerin kalıcı olarak işe yaramadığı ve yetersiz olduğu bulunmuştur. Çalışmada bireylere kişisel psikolojik yardımların yanında sosyal desteğin verilmesiyle bu tür durumlarla başa çıkmanın daha iyi bir şekilde gerçekleşeceği görülmüştür (Sleglova & Cerna, 2011).

Bu bölümde araştırma kapsamında ulaşılan sonuçlar toplu olarak değerlendirilerek, ortaya çıkan kuramsal yapının tanıtılmasına yer verilecektir.



Şekil 10. Elektronik Spor Oyunlarındaki Siber Zorbalığı Anlamak İçin Kuramsal Model

Bu araştırma üniversite elektronik spor kulüplerine üye olan çeşitli katılımcıların varlığıyla gerçekleştirilmiş bir çalışmadır. Katılımcılarla yapılmış olan görüşmeleri içeren mülakat tekniğiyle elde edilen verilere dayalı olarak Gömülü Teori araştırma deseniyle kurgulanan bu araştırmada, sonuç olarak 7 tema ve 49 kategoriden oluşan bir teorik yapı elde edilmiştir (Bkz. Şekil: 10).

Elde edilen teorik yapı, alandaki araştırma geleneği ve paradigmayı ana hatları itibariyle temelde Siber Zorbalık Algısı, Oyuna Başlama Etkeni, Oyun Ortamında Siber Zorbalığın Nedeni, Bir Başkasına Yöneltilen Siber Zorbalık, Maruz Kalınan Siber Zorbalık, Siber Zorbalığın Yoğunluğu, Siber Zorbalıkla Baş Etme Yöntemlerini içermekte olan bir temalar bütünlüğü olarak tasvir etmektedir.

Öncelikle katılımcılarımızın siber zorbalık algılarının analiz edilmiş olduğu çalışmamızda katılımcıların siber zorbalık algısının çevrimiçi ortamda tanınmayan bireylere yönelik gerçekleştirilen davranışlar ağı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Çevrimiçi ortamların

anonim niteliğe sahip olması bireylerin oyuncuların siber zorbalık yapmaları durumunda herhangi bir yaptırımla karşılaşmayacakları düşüncesine kapılmalarına neden olmaktadır. Bunun yanında siber zorbalık 'çevrimiçi ortamlardaki küfür ve argo ifadeler içeren hakaret olarak görülmüştür. Katılımcıların oynadıkları oyunlara başlama etkenleri de araştırma soruları içerisinde kendine yer bulmuştur. Katılımcıların oyuna başlama etkenlerinin bilinmesinin oyunlara sahip olduğu özelliklerin keşfedilmesi ve oyunların ilgi çekici kılan önemli noktaların farkında olunmasını sağlaması açısından önemlidir. Oyuncuların oyunlara başlamalarında iki ana etkenin baş rolde olduğu bulunmuştur. Bu etkenler ise "Oyuna Olan İlgi Merak ve Sosyo-Ekonomik Faktörler" olarak keşfedilmiştir. Bununla birlikte oyuna başlama etkenleri içerisinde 'Sosyo-Ekonomik Faktörler' içerisinde alan 'Arkadaşlık Etkisi' etkenin; 'Oyuna Olan İlgi Merak' kategorisi içerisinde ise 'Oyun Karakterlerinin Hikayeleri ve Oyunun Kontrolleri' değişkenlerinin en önemli hususlar oldukları keşfedilmiştir. Özellikle bir oyuna başlanırken oyuncuların arkadaşlarının etkisinin varlığı da önemli bir niteliğe sahiptir. Bununla birlikte oyuncunun oyun karakterlerine ve oyun hikayelerine olan ilgisi de oyunların bireyler tarafından tercih edilmelerinde son derece önemli görülmektedir. Oyunların sahip oldukları narratiloji (anlatı) etkisi ve oyun içi kontrollerin iyi olması oyunların oyuncular tarafından tercih edilmesi çok önemli olarak görülmektedir. Rainbow 6 Siege oyununda ise oyun kitlesinin de önemli görüldüğü fark edilmiştir. Rainbow Six Siege oyunun ücretli olması diğer oyunlara oranla daha az ilgi gösterilen ancak kitlesinin de diğer oyunlara oranla daha az siber zorbalık faaliyeti içermekte olan oyun olmasına neden olmuştur. 'Oyunlardaki Siber Zorbalığın Yoğunluğunun' bağlı olduğu iki ana etken ise oyun kaynaklı ve toplumsal kaynaklı etkenler olarak bulunmuştur. Oyun kaynaklı etkenler içerisinde en fazla 'Çocukların ve Deneyimsiz Oyuncuların Etkisiyle' daha fazla yoğun olması etkenine ulaşılmıştır. Toplumsal kaynaklı etkenlerden ise 'Geleneksel Toplumdan Kaynaklanan Yoğun Şiddet Ortamı' yoğunluğu meydana getiren etmelerden kaynaklanmaktadır. Oyunun ücretli ya da ücretsiz olması da oyunda siber zorbalığın yaşanma yoğunluğunu doğrudan arttıran etkenler içerisine yer almaktadır. Oyunlardaki siber zorbalığın nedenleri incelendiğinde ise tanınmayan oyunculara yönelik olarak gerçekleştiği ve moral bozma amaçlı olarak yapıldığı da keşfedilmiştir. Siber Zorbalık algısı temasında da bahsedildiği gibi siber zorbalık kavramıyla ilgili en önemli faktörlerden biri olarak ortamın anonim yapısı çok önemli bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Oyun ortamında bazı takımlar kazanma isteğinin nedeni olarak rakip takımın moralini bozma amaçlı birtakım faaliyetler yapabilmektedirler. Oyunlardaki maruz kalınan siber zorbalık türleri incelendiğinde ise öncelikle küfürlü sözlere maruz kaldıkları aşağılayıcı ve cinsiyetçi

mesajlara maruz kaldıkları ve siber zorbalık failleri tarafından adres ve telefon numaralarının istendikleri keşfedilmiştir. Oyuncular tarafından bir başkasına yöneltilen siber zorbalık çeşitleri incelendiğinde ise karşılaşılan küfürlü sözlere karşılık verme ve aşağılamak ve hakaret etmenin de oyuncular tarafından en fazla uygulanan siber zorbalık çeşitleri olduğu keşfedilmiştir. Oyuncuların başkalarına karşılık vererek siber zorbalık yapmaları oyunlar içerisinde yoğun bir şekilde karşılaşılan durumlardan biridir. Ancak bu durumun etkisiyle oyunlardaki siber zorbalığın etki boyutu sürekli gelişim göstermektedir. Son olarak ise oyuncuların oyun ortamlarında siber zorbalıkla baş etme yöntemleri de incelenmiştir. Oyuncuların en fazla 'susturma' yöntemini kullandıkları keşfedilirken onu önemsememe yöntemi takip etmiştir. Ancak oyunlarda susturma yönteminin kullanılması tam anlamıyla siber zorbalığı bitirememektedir. Bazı oyuncular tacizi oyun bitiminde de devam ederken bazıları ise oyun içerisinde ya bilerek yenilmekte ya da rakip takıma yardım etmektedirler. Bunun sonucunda ise oyuncuların oyunlardan aldıkları haz azalmaktadır. Bu durumun neticesinde ise bazı oyuncular oyundan çıkmakta ya da oyunu tamamen silebilmektedirler. Oyun şirketleri de bu durumun farkında olmaları nedeniyle birtakım stratejiler geliştirmişlerdir. Bu stratejiler içerisinde en önemlisi oyun içi kuralların oluşturulması ve bu kurallara binaen pozitif ve negatif strateji demetlerinin hazırlanması, oyuncuların oyuna hazırlanma evresinde oyun içi kuralları barındıran mesajlarla karşılaşmaları, raporlama sisteminin kurulması ve bu sistemin etkisiyle oyunculara yönelik ödül ve cezaların kapsamının belirlenmesi son derece büyük önem arz etmektedir.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada üniversite e-spor kulüplerinden bir grup üniversite öğrencisinin oynadıkları e-spor oyunlarında siber zorbalığı nasıl algıladıklarını, deneyimlediklerini ve bunlarla nasıl başa çıktıklarını incelenmiştir. Katılımcılar, rekabet edebilirlik düzeyine bağlı olarak farklı siber zorbalık türlerine maruz kaldıklarını belirtmişlerdir. Oyuncuların başarısızlıklarının başkalarından kaynaklandığına yönelik algıya sahip olmalarından dolayı yoğun biçimde başkalarına karşılık küfürlü sözlerle ve aşağılayıcı hakaretlerle saldırdıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışmanın sonuçlarına göre, toksik davranışların çevrimiçi oyunları genel olarak olumsuz etkilediği görülmektedir. Elektronik spor oyun ortamlarında meydana gelen siber zorbalık, grubun sosyalliği, rekabeti ve işbirliği üzerinde olumsuz etki yaratmaktadır. Oyuncuların siber zorbalığa yönelik düşüncelerinin genel anlamda dijital ortamların anonim olma durumunun etkisiyle ilgili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Siber zorbalığın, hangi yönden gelirse gelsin, genel oyun deneyimi üzerinde çok olumsuz bir etkiye sahip olduğu görülmüştür ve sonuç olarak mağdurlar için azalan zevk ve artan hayal kırıklığı ile sonuçlanmaktadır. Elektronik spor oyun ortamlarında hile de hiçbir zaman kabul edilen bir davranış olarak görülmemektedir ve özellikle oyunun rekabetçi yönü üzerinde yıkıcı bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aşırı durumda, sürekli hile davranışının varlığıyla, oyuncuların oyunu tamamen bırakmasıyla ya da hileye maruz kalan oyuncuların da hileye karşılık olarak saldırgan davranışlarda bulundukları sonucuna ulaşılmıştır.

Oyun şirketleri oyunlardaki siber zorbalığın olumsuz etkilerini en aza indirebilmek için birtakım stratejiler geliştirmişlerdir. Bu tip stratejilerin en çok kullanılanı ve bilineni ise raporlama sistemidir. Raporlama sistemi, olumsuz davranışa maruz kalan oyuncunun bu davranışı gerçekleştiren oyuncuyu raporladığı bir sistemdir. Bu raporlar daha sonra değerlendirilerek ceza verilip verilmemesine karar verilmektedir. Oyun şirketlerinin diğer stratejileri ise banlama (yasaklama) stratejisi, pozitif eylem stratejisi, priming (hazırlama evresi) stratejisi ve kısıtlama stratejisidir. Bu stratejilerin kullanıldığı oyun ve yoğunlukları farklılık göstermektedir. Oyun şirketlerinin stratejilerinin yanında oyuncuların da

oyunlardaki siber zorbalık içeren davranışlara karşı olarak geliştirdikleri stratejiler ise oyundan çıkmak, yabancılarla oyun oynamak istememek, cinsiyetlerini gizlemek, kendilerini oyun ortamına göre ayarlamak ya da saldırgan kişilik kullanmaya başlamak olarak görülmektedir.

Oyuncuların diğer oyuncuları bildirmek (veya ödüllendirmek) için harekete geçmesine izin veren mevcut araçlara rağmen, katılımcıların çoğunluğu bunu yapmamayı tercih etmektedir. Siber zorbalık faillerini ya görmezden gelmekte ya da susturmaktadırlar. Bundan dolayı siber zorbalığa yönelik olarak daha fazla önlem alınmasını gerekmektedir. Siber zorbalık yapan bir oyuncunun görmezden gelinmesi, onları başkalarına zarar vermekte özgür bırakmaktadır. Ayrıca, bireyler siber zorbalığı sıradan gördüklerinde ve siber zorbalığın nadiren cezalandırıldığını bildiklerinden dolayı siber zorbalık davranışını normalleştirmektedirler. Oyunların raporlama mekanizmalarına sahip olması, oyuncuların bunları kullanmayı reddetmeleri durumunda pek fazla bir anlam ifade etmemektedir. Bundan dolayı, genel oyuncu popülasyonunun siber zorbalık davranışına yönelik tutumlarını değiştirmek, mevcut araçların gerçekten etkili olması için çok büyük öneme sahiptir. Oyun şirketleri için sağlıklı oyun toplulukları oluşturmaya yardımcı olacak mevcut araçları daha fazla gözden geçirmek de önemlidir.

Çalışmadan elde edilen bilgiler ışığında öncelikle elektronik spor oyunlarının son derece büyük bir gelişim içerisinde olduğu ve sürekli yeni oyunları da içerisine katabilen niteliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür. Elektronik Sporların özellikle profesyonel oyunculara verdiği şöhret ve maddi güç, Çocukların ve gençlerin özenmelerine neden olabilmektedir. Elektronik sporlara olan ilginin devamında oyunların çocuklar ve gençler tarafından sürekli oynanmasına yol açmaktadır. Tecrübesiz bir biçimde oyun dünyasının içerisine giren çocuklar son derece ağır küfürleri duyabilmektedir. Bu durumda oyuncunun oyun oynamaya hevesi kalmamaktadır veya o da başkalarına karşı siber zorbalığı yapacağı anı beklemektedir. Özellikle sık yaşanmakta olan bu tür durumları bilmek ve siber zorbalık yapan oyunculara karşın bir bilgilendirme ve farkındalık kazanmalarını sağlama konusunda önemli bir niteliğe sahiptir. Siber zorbalığın çevrimiçi ortamlardaki anonimliğin etkisiyle yoğun bir biçimde yaşanmakta olduğu keşfedilmiştir. Oyun ortamlarındaki siber zorbalığın çözülebilmesi için ise bu tür platformlardaki anonimliğe yönelik çözüm bulunulabilmesi de gerekmektedir.

6. KAYNAKÇA

About The Fair Play Alliance. (tarih yok). Haziran 24, 2020 tarihinde fairplayalliance.org: https://fairplayalliance.org/about/ adresinden alındı

Achterbosch L., Miller C., Vamplew, P. (2017). A taxonomy of griefer type by motivation in massively multiplayer online role- playing games. *Behaviour & Information Technology, 36*(8), 846–860.

Adinolf S., Türkay S. (2018). Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies. *CHI PLAY 2018 - Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 365-372.

Akbulut H. (2009). Geleneksel Oyundan Sanal Uzama Oyun ve Dijital Oyun Tasarımı. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, & I. B. Fidaner (Dü) içinde, *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (s. 26-79). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Aleem S., Capretz, L. F., Ahmed F. (2018). A Consumer Perspective on Digital Games. *IEEE Consumer Electronics Magazine*, 56-61.

Altundağ Y. (2016). Lise Öğrencilerinde Sanal Zorbalık ve Problemli İnternet Kullanımı İlişkisi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 3*(1), 27-43.

Arıcak O. T., Kınay H., Tanrıkulu T. (2012). Siber Zorbalık Ölçeğinin İlk Psikometrik Bulguları. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, 1*(17), 101-114.

Baek J., Bullock L. M. (2013). Cyberbullying: a Cross-cultural. *Emotional and Behavioural Difficulties, 19*(2), 226-238.

Ballard M. E., Welch K. M. (2015). Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. *Games and Culture*, 1-26. doi:10.1177/1555412015592473

Barlett C. P., Gentile D. A., Chew C. (2016). Predicting Cyberbullying From Anonymity. *Psychology of Popular Media Culture, 5*(2), 171–180.

Batı U. (2011). Sekizici Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişimide Postmodernizim, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet". U. Batı, & G. Ünal (Dü) içinde, *Dijital Oyunlar* (s. 3-35). İstanbul: Derin Yayınları.

Baudrillard J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon.* Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bayrak A. (2019). Elektronik Spor Ve Tüketici Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *Yüksek Lisans Tezi*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Bilişim Bilim Dalı.

Beran T., Li Q. (2005). Cyber-Harassment: A Study of a New Method for an Old Behavior. *Journal of Educational Computing Research, 32*(3), 265-277.

Binark M. (2005). *Dijital Oyunlar: Sektör- İçerik ve Oyunlar.* http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf adresinden alındı

Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun.* İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. (2008). Türkiye'de İnternet Kafeler: İnternet Kafeler Üzerine Üretilen Söylemler ve Mekan-Kullanıcı İlişkisi. *Türkiye Amme Dergisi, 41*(1), 113-148.

Binark M., Bayraktutan-Sütçü G. (2009). Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, & I. B. Fidaner (Dü) içinde, *Dijital Oyun Rehberi* (s. 275-311). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Binark M., Dikmen E. Ş. (2020). Neden İnternet ve Yeni Medya Araştırmalarında Araştırma Etiği Gerekli? M. Binark, & E. Ş. Dikmen (Dü) içinde, *Yeni Medya Araştırmalarında Etik Bakış Açısı ve Uygulamalar* (s. 5-9). Ankara: Alternatif Bilişim Derneği.

Binark M., Bayraktutan-Sütçü G., Bucakçı F. (2009). İnternet Kafelerde Gençlerin Oyun Oynama Pratikleri: Ankara Mikro Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışmasının Bulgularının Değerlendirilmesi ve Yeni Medya Okuryazarlığı Önerisi. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, & I. B. Fidaner (Dü) içinde, *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* (s. 187-224). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Bjorkqvist K., Lagerspetz K. M., Kaukiainen A. (1992). Do girls manipulate and boys fight? Developmental trends in regard to direct and indirect aggression. *Agressive Behaviour, 18*(2), 117-127.

Blacburn J., Kwak H. (2014). STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games. *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web* (s. 877-887). Seul: International World Wide Web Conference Committee.

Bostancı B. (2019). Elektronik Spor Alanını Sektöre ve Akademik Bağlamda Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bountie Gaming. (2018, Haziran 3). *The History and Evolution of Esports*. https://medium.com/: https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257 adresinden alındı

Bourdieu P. (2006). *Sanatın Kuralları: Yazınsal Alanın Oluşumu ve Yapısı.* (N. K. Sevil, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Brooks F. M., Chester K. L., Smeeton N. C., Spencer N. H. (2016). Video gaming in adolescence: factors associated. *Journal of Youth Studies, 19*(1), 36-54. doi:10.1080/13676261.2015.1048200

Bryce J., Rutter J. (2003). Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. *Leisure Studies, 22*(1), 1-15. doi:10.1080/02614360306571

Buchanan E. (2011). Internet Research Ethics: Past, Present and Future. M. Consalvo, & C. Ess (Dü) içinde, *The Handbook of Internet Studies* (s. 83-108). Malden: Wiley&Blackwell.

Burns T. (2014, Temmuz 26). *'E-Sports' can now drop the 'e'*. Temmuz 18, 2020 tarihinde https://www.aljazeera.com/: https://www.aljazeera.com/indepth/opinion/2014/07/esports-can-now-drop-e-20147241125497242 48.html adresinden alındı

Caillois R. (2001). *Man, Play and Games.* (M. Barash, Çev.) Urbana & Chicago: University of Illinois Press.

Campbell M. A. (2005). Cyber Bullying: An Old Problem in a New Guise? *Australian Journal of Guidance and Counselling, 15*(1), 68-76.

Castells M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür: Ağ Toplumunun Yükselişi.* İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Castells M. (2016). *İletişim Gücü.* İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Charmaz K. (2006). *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide Through Qualitative.* London: UK: Sage Publications.

Cote A. C. (2015). ‘‘I Can Defend Myself’’: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture,* 1-20. doi:10.1177/1555412015587603

Cotler J., Fryling M., Rivituso J. (2016). Causes of cyberbullying in multi-player online gaming environments: Gamer perceptions. *Proceedings of the Conference on Information Systems Applied Research* (s. 1-11). Las Vegas: Information Systems & Computing Academic Professionals.

Crosslin K., Golman M. (2014). ‘‘Maybe you don’t want to face it’’ – College students’ perspectives on cyberbullying. *Computers in Human Behavior*(41), 14-20.

Çavuş S., Ayhan B. (2004). Computer Game Addiction: A Field Study on Adolescents. *12. International Symposium Communication in the Millennium,* (s. 197-208). Eskişehir.

Çiftçi H. (2015). Lise Öğrencilerinin Siber Zorbalık Eğilimlerinin Facebook Tutumları İle İlişkisinin İncelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çiftçi S. (2010). Dokuzuncu Sınıf Öğrencilerinin Sanal Zorbalık Düzeyleri İle Empatik Eğilim Düzeyleri Arasındaki İlişki. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Davies J. P. (2002). *The Experience of ’Bad’ Behavior in Online Social Spaces: A Survey.* Temmuz 29, 2020 tarihinde www.semanticscholar.org: https://www.semanticscholar.org/paper/The-Experience-of-%E2%80%98-Bad-%E2%80%99-Behavior-in-Online-Social

Davis/3a14a53d24fb1afb1c6d4ba6a9b20c633e625611 adresinden alındı

Demirhan G. (2015). Türkiye’de Eğitim Yönetimi Alanında Araştırma Geleneği ve Paradigmaların Gömülü Teori Bağlamında Değerlendirilmesi. *Doktora Tezi*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi, Teftişi Planlaması ve Ekonomisi Bilim Dalı.

Discoveresports. (tarih yok). *What Are The Game Types?* https://discoveresports.com/: https://discoveresports.com/what-are-the-game-types/ adresinden alındı

Doğu B. (2009). Yeni Bir Türün İnşası: Gerçek Yaşam Simülasyonları. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, & I. B. Fidaner (Dü) içinde, *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (s. 247-274). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Donaldson S. (2017). I Predict a Riot: Making and Breaking Rules and Norms in League of Legends. *Proceedings of DIGRA 2017* (s. 1-11). Melbourne: DIGRA.

Durak H., Seferoğlu S. S. (2016). Siber Zorbalık: Eski Bir Toplumsal Sorunla İlgili Yeni Tanımlamalar, Bakışlar, Değerlendirmeler. A. G. Baran, & M. Çakır içinde, *İnter-disipliner yaklaşımla gençliğin umudu toplumun beklentileri* (s. 167-187). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

Đuric B. O., Konecki M. (2015). Modeling MMORPG Players' Behaviour. *Central European Conference o Information and Intelligent Systems*, 177-184.

Erdem M. N. (2019). Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği: League Of Legends Oyunu Üzerine. *Mitsel Bir Çözümleme, 4*(2), 115-139.

Erden İ. O. (2017). Lise Öğrencilerinin Siber Zorbalık Davranışlarına İlişkin Okul Yöneticilerinin Görüşleri. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 4*(1), 1-26.

Fink E. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun.* Ankara: Dost Kitabevi.

Freeman G., Wohn D. Y. (2017). eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions. *CHI '17- Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 1600-1608). Denver: Association for Computing Machinery.

Fryling M. (2018). Gender, Over Sharing, and Cyberbullying In Online Multi-Player Gaming (MMOG) Environments. *Issues in Information Systems, 19*(2), 140-148.

Fryling M., Cotler J., Rivituso J., Mathews L., Pratico S. (2015). Cyberbullying or Normal Game Play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research, 8*(1), 1-18.

Genç G. (2007). Genel Liselerde Akran Zorbalığı ve Yönetimi. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Gestalt. (1999, Aralık 13). *The OGA What the hell is it?* Temmuz 16, 2020 tarihinde https://www.eurogamer.net/: https://www.eurogamer.net/articles/oga adresinden alındı

Good O. S. (2017, Ağustos 30). *If esports come to the Olympics, don't expect to see 'violent' titles*. Mayıs 2020, 15 tarihinde https://www.polygon.com/: https://www.polygon.com/2017/8/30/16228134/olympics-esports-violent-video-games adresinden alındı

Gökler R. (2009). Okullarda akran zorbalığı. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 6*(2), 511-536.

Griffiths M. D., Davies M. N., Chappell D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology and Behaviour*, 81-91.

Grohmann K. (2017, Ocak 28). *E-sports just got closer to being part of the Olympics*. https://www.businessinsider.com: https://www.businessinsider.com/e-sports-gets-closer-to-being-part-of-the-olympics-games-2017-10 adresinden alındı

Gülçek E. (2018). Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma. *Yüksek Lisans Tezi*. Elazığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Uygulamalı Sosyoloji Ana Bilim Dalı.

Güngören Ö. C., Erdoğan D. G., Ayas T. (2018). Sanal Zorbalık ile İlgili Yapılmış Lisansüstü Tezlerin Yapısal İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 5*(2), 1-20.

Gür M. R. (2018, Eylül). Çok Oyunculu Dijital Oyunlarda Oyun Oynama Pratikleri: MOBA VE MMORPG Oyunlar Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı Programı.

Güzel M. (2006). Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü. *Küresel İletişim Dergisi, 1*(1), 1-16.

Hamari J., Sjöblom M. (2016). What is eSports and why. *Internet Research Journal, 27*(2), 211-232.

Hawker D. S., Boulton M. J. (2000). Twenty Years Research on Peer Victimization and Psychosocial Maladjusment: A Meta-analyting Review of Cross-sectional Studies. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 41*(4), 441-455.

Henderson S., Evergreen S., Jarosewich T. (2020, Temmuz 21). *Word Cloud*. Erişim Tarihi: Eylül 16, 2020 Erişim Adresi: https://www.betterevaluation.org: https://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/wordcloud.

Hilvert-Bruce Z., Neill J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*(102), 303–311. doi:10.1016/j.chb.2019.09.003

Honor 2018 delivers checkpoints and more rewards | League of Legends. (tarih yok). Erişim Tarihi: Mayıs 15, 2020. Erişim Adresi: https://na.leagueoflegends.com/: https://na.leagueoflegends.com/en/featured/honor.

Hoppe D. (2018, Kasım 6). *A Short History of Esports*. https://gammalaw.com/: https://gammalaw.com/a-short-history-of esports/#:~:text=The%20first%20known%20video%20game,fiction%20combat%20title%20called%20Spacewar!.&text=The%20first%20large%2Dscale%20esports,national%20Space%20Invaders%20championship%20tournament. adresinden alındı.

Hornshaw P. (2019, Nisan 10). *Battle Royale'ın tarihi: Moddan dünya çapında fenomene*. Erişim Tarihi: Temmuz 19, 2020. Erişim Adresi: https://www.digitaltrends.com/: 10digitaltrends.com/gaming/history-of-battle-royale-games/.

Huizinga J. (2017). *Homo Ludens.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ilgar M. Z., Ilgar S. C. (2013). Nitel Bir Araştırma Deseni Olarak Gömülü Teori (Temellendirilmiş Kuram). *İZÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 197-247.

(2017). *In: Game Abuse.* Ditch the Label.org. https://us.ditchthelabel.org/research-papers/ingame-abuse/ adresinden alındı

Internet in Europe Stats. Erişim Tarihi: 2020, Nisan 2. Internet World Stats Usage and Population Statistics: Erişim Adresi: https://www.internetworldstats.com/stats4.htm#europe.

Internet Usage Statistics The Internet Big Picture . Erişim Tarihi: 2020, Nisan. Erişim Adresi: Internet World Stats Usage and Population Statistics: https://www.internetworldstats.com/stats.htm.

Jonasson K., Thiborg J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, *13*(2), 287-299.

Jull J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge: The MIT Press.

Kaplan J. (2018, Temmuz). *Our Progress So Far*. Temmuz 27, 2020 tarihinde us.forums.blizzard.com: https://us.forums.blizzard.com/en/overwatch/t/our-progress-so-far/159046 adresinden alındı

Kavuk M., Keser H. (2015). İlköğretim Okullarında Siber Zorbalık. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31*(3), 520-535.

Kids on Social Media and Gaming. (2018, Şubat 26). Erişi Tarihi: Temmuz 17, 2020 Erişim Adresi: https://www.stopbullying.gov/: https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/kids-on-social-media-and-gaming.

Kim S. J. (2017, Ağustos). Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends. *Master Thesis in Kinesiology*. Amerika Birleşik Devletleri: The University of Texas at Austin.

Kocaömer C. (2018). Elektronik Spor Faaliyetlerinde Sponsorluğun Marka Değeri Üzerine Etkisi League Of Legends Örneği. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Koçak Ş. (2014). *Pierre Bourdieu ve Meşhur Kavramları.* Erişim Tarihi: Temmuz 25, 2020. Erişim Adresi: www.academia.edu: https://www.academia.edu/5808619/Pierre_Bourdieu_ve_Me%C5%9Fhur_Kavramlar%C4%B1.

Konuksal S. (2013, Eylül 25). *Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu Kapatıldı*. Erişim Tarihi: Temmuz 18, 2020. Erişim Adresi: https://www.bolumsonucanavari.com/: https://www.bolumsonucanavari.com/HaberlerTurkiye_Dijital_Oyunlar_Federasyonu_Kapatildi-41855.htm.

Korkmaz A. (2016). Siber Zorbalık Davranışları Sergileme ve Siber Zorbalığa Maruz Kalma Durumlarının Karşılaştırılması. *TRT Akademi Dergisi, 1*(2), 620-639.

Kowalski R. M., Limber S. P. (2012). Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying. *Journal of Adolescent Health, 53*(1), 13-20.

Kowalski R. M., Limber S. P., Agatston W. P. (2008). *Cyber Bullying Bullying in the Digital Age.* Malden: Blackwell Publishing Ltd.

Küçükkaya B., Süt H. K., Aslan F. (2019). Hemşirelik Öğrencilerinde Siber Zorbalık ve Mağduriyet ile Sosyal Ağ Kullanım Amaçları Arasındaki İlişki. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 6*(1), 31-53.

Kümbetoğlu B. (2019). *Sosyolojide ve Anrtopolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma.* İstanbul: Bağlam Yayınları.

Kwak H., Backburn J. (2015). Linguistic Analysis of Toxic Behavior. *Springer International Publishing Switzerland*, 209–217. doi:10.1007/978-3-319-15168-7 26

Kwak H., Blackburn J., Han S. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 3739-3748). Seul: Association for Computing MachineryNew YorkNYUnited States.

Laegran A. S., Stewart J. (2003). Nerdy, Trendy or Healthy? Configuring the Internet Café. *New Media Society, 5*(3), 357–377. doi:10.1177/14614448030053004.

Larch F. (2019, Kasım 11). *The History of the Origin of eSports*. Erişim Tarihi: Temmuz 15, 2020. Erişim Adresi: https://www.ispo.com/: https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports.

Leung A. N.-m., McBride-Chang C. (2013). Game On? Online Friendship, Cyberbullying, and Psychosocial Adjustment in Hong Kong Chinese Children. *Journal of Social and Clinical Psychology, 32*(2), 159-185. doi:10.1521/jscp.2013.32.2.159.

Machmutow K., Perren S., Sticca F., Alsaker F. D. (2014). Peer victimisation and depressive symptoms: can specific coping strategies buffer the negative impact of cybervictimisation? *Emotional and Behavioural Difficulties, 17*(3), 403-420.

Makarova E. L., Makarova E. A. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic Journal of Elemantary Education, 12*(2), 157-165.

McInroy L. B., Mishna F. (2017). Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 1-11. doi:10.1007/s10560-017-0498-0

Muhr T. (1991). ATLAS/ti--A Prototype for the Support of Text Interpretation-Qualitative Sociology. *Human Sciencis Press, 14*(4), 349-371.

Navarria G. (2016, Kasım 2). *How the Internet was born: from the ARPANET to the Internet*. Temmuz 15, 2020 tarihinde https://theconversation.com/: https://theconversation.com/how-the-internet-was-born-from-the-arpanet-to-the-internet-68072 adresinden alındı.

Neuman W. L. (2013). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar.* (S. Özge, Çev.) Ankara: Yayın Odası Yayınları.

Olweus D. (1994). *Bullying at School.* Malden: Blackwell Publishing.

Özdemir M., Akar F. (2011). Lise Öğrencilerinin Siber-Zorbalığa İlişkin Görüşlerinin Bazı Değişkenler Bakımından İncelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 17*(4), 605-626.

Özenç O. E., Tınmazlar A. (2019). *Türkiye'de E-Spor ve League of Legends.* İstanbul: Profil Kitap.

Özsöz C. (2015). Pratik, Kültür, Sermaye, Habitus ve Alan Teorileriyle Pierre Bourdieu Sosyolojisi. *Anadolu Üniversitesi Felsefe Lisans Bölümü Sosyolojide Yakın Dönem Gelişmeler Ders Kitabı* (s. 1-19). içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Padır M. A., Eroğlu Y., Çalışkan M. (2015). Ergenlerde Öznel Mutluluk İle Siber Zorbalık ve Mağduriyet Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 2*(1), 32-51.

Palabıyık A. (2011). Pierre Bourdieu Sosyolojisinde "Habitus", "Sermaye" ve "Alan" Üzerine. *Liberal Düşünce Dergisi*(61-62), 121-141.

Paris Olympic bid committee is open to esports on 2024 Olympic program. (2017, Ağustos 9). Erişim Tarihi: Mayıs 15, 2020. Erişim Adresi: https://www.espn.co.uk: https://www.espn.co.uk/olympics/story/_/id/20286757/paris-open-esports-competition-2024-summer-olympics.

Patchin J. W., Hinduja S. (2006). Bullies Move Beyond the Schoolyard A Preliminary Look at Cyberbullying. *Youth violence and juvenile justice,, 4*(2), 148-169.

Piotrowski C. (2012). From Workplace Bullying to Cyberbullying: The Enigma of E-Harassment in Modern Organizations. *Organization Development Journal, 30*(4), 44-53.

Pohjanen A. E. (2018, Temmuz 3). Report, please! A survey on players' perceptions towards the tools for fighting toxic behavior in competitive online multiplayer video games. *Master's Thesis in Information Technology*. Finlandiya: University of Jyvaskyla.

Pong. (tarih yok). Temmuz 17, 2020 tarihinde https://en.wikipedia.org/: https://en.wikipedia.org/wiki/Pong adresinden alındı.

Qing L. (2015). When Cyberbullying and Bullying Meet Gaming: A systemic Review of the Literature. *Journal of Psychology & Psychotherapy, 5*(4), 1-11.

Raınbow Six Siege Code of Conduct. (2018, Kasım 6). Temmuz 27, 2020 tarihinde www.ubisoft.com/en-us/game: Erişim Adresi: https://www.ubisoft.com/en-us/game/rainbow-six/siege/news-updates/4h4MEtQwhxnOtNrH6KGMi2.

Rehak B. (2017, Ağustos 11). *Limbo 4: Working for A Living*. Erişim Adresi. https://graphic-engine.swarthmore.edu/:https://graphic engine.swarthmore.edu/tag/videogames.

Reitman J. G., Anderson-Coto M. J., Wu M., Lee J. S., Steinkuehler C. (2019). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture, 20*(10), 1-19. doi:10.1177/1555412019840892.

Rietkerk R. (2020, Şubat 25). *Newzoo: The Global Esports Audience Will Be Just Shy of 500 Million This Year*. Eylül 11, 2020 tarihinde https://newzoo.com/: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this year/#:~:text=The%20esports%20audience%20will%20grow,to%20295.4%20million%20in%202023. adresinden alındı.

Rigby K. (2003). Consequences of bullying in school. *Canada Journal Psychiatry, 48*(9), 583-590.

Rigby K. (2011). What can schools do about cases of bullying? *Pastoral Care in Education, 29*(4), 273-285.

Roland E. (1998). School in uences on bullying. *Doctoral Thesis*. Durham University. http://etheses.dur.ac.uk/1047/ adresinden alındı.

Saarinen T. (2017, Mayıs 11). Toxic Behavior in Online Games. *Yüksek Lisans Tezi*. Oulu: Oulu Üniverstesi: Elektronik Mühendisliği ve Bilgi Teknolojileri Fakültesi.

Salen K., Zimmerman E. (2004). *Rules of Play Game Design Fundamentals.* Cambridge: The MIT Press.

Sarı F. G., Seferoğlu S. S. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Sanal Zorbalık Farkındalık Durumları ile Sanal Zorbalık Yapma ve Mağdur Olma Durumlarının İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 6*(1), 54-77.

Schneider S. K., O'Donnel L., Smith E. (2015). Trends in Cyberbullying and School Bullying Victimization in a Regional Census of High School Students, 2006-2012. *Journal of School Health, 85*(9), 611-620.

Sezen İ. T. (2011). Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlar. G. T. Ünal, & U. Batı (Dü) içinde, *Dijital Oyunlar* (s. 119-148). İstanbul: Derin Yayınları.

Sleglova V., Cerna A. (2011). *Cyberbullying in Adolescent Victims: Perception and Coping.* https://cyberpsychology.eu/: https://cyberpsychology.eu/article/view/4248/3294 adresinden alındı

Smith P. K., Mahdavi J., Carvalho M., Fisher S., Russell S., Tippett N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 49*(4), 376–385.

Snavely T. L. (2014). History and Analysis of eSport Systems. *Master of Thesis*. Amerika Birleşik Devletleri: The University of Texas at Austin.

Sönmez Z., Yaman E. (2015). Ergenlerin Siber Zorbalık Eğilimleri. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 2*(1), 18-31.

Space Wars (Cinematronics 1977). (2018, Mayıs 24). Temmuz 17, 2020 tarihinde www.andysarcade.de: http://www.andysarcade.de/spacewars.html adresinden alındı

Steam. (2020). *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. Erişim Tarihi: 24 Ağustos, 2020. Erişim Adresi: store.steampowered.com: https://store.steampowered.com/app/359550/Tom_Clancys_Rainbow_Six_Siege.

Steamspy. (2020, Ağustos 24). *Counter-Strike: Global Offensive*. Ağustos 24, 2020 tarihinde steamspy.com: https://steamspy.com/app/730 adresinden alındı

Steamspy. (2020, Ağustos 24). *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. Ağustos 24, 2020 tarihinde steamspy.com: https://steamspy.com/app/359550 adresinden alındı

Strauss A., Corbin J. (1998). *Basics of Qualitative Research : Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory (2 ed.).* California: Sage Publications.

Stys Y. (2004). Beyond the Schoolyard: Examining Electronic Bullying Among Canadian Youth. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ontario, Kanada: Master of Arts Carleton University.

Suits B. (2012). *Çekirge; Oyun, Yaşam ve Ütopya.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Tang W. Y., Fox J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior Journal, 42*(6), 513-521.

Tassi P. (2013, Temmuz 14). *The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes*.Erişim Adresi: https://www.forbes.com/: https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/#6891145f3ac9.

Taştekin E., Bayhan P. (2018). Ergenler Arasındaki Siber Zorbalığın ve Mağduriyetin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 5*(2), 21-45.

TESFED. (2018). *FPS (Birinci Şahıs Nişancı*. Temmuz 19, 2020 tarihinde http://tesfed.gov.tr/: http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3083/3081/FPS.aspx adresinden alındı.

TESFED. (2018). *Hakkımızda*. Temmuz 18, 2020 tarihinde tesfed.gov.tr: http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3073/3072/hakkimizda.aspx adresinden alındı.

TESFED. (2018). *Hayatta Kalma Oyunları – Battle Royale'*s. http://tesfed.gov.tr/: http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3085/3081/battle-royale.aspx adresinden alındı.

TESFED. (2018). *MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası)*. Temmuz 18, 2020 tarihinde tesfed.gov.tr: http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3082/3081/MOBA.aspx adresinden alındı.

TESFED. (2018). *RTS (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu*. Temmuz 19, 2020 tarihinde http://tesfed.gov.tr/: http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3084/3081/RTS.aspx adresinden alındı

TESFED. (2018). *Spor Oyunları*. Haziran 18, 2020 tarihinde tesfed.gov.tr: http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3093/3081/SPOR.aspx adresinden alındı.

TESFED. (tarih yok). *Fighter*. Temmuz 19, 2020 tarihinde http://tesfed.gov.tr/: http://tesfed.gov.tr/Sayfalar/3095/3081/fighter.aspx adresinden alındı.

The Priesthood At Play: Computer Games In The 1950s. (tarih yok). Temmuz 13, 2020 tarihinde Erişim Adresi: https://videogamehistorian.wordpress.com: https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s.

Tokunaga R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*(26), 277-287.

Tunca G. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinde Siber Zorbalık ve Siber Mağduriyet Ankara Örneği. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi.

Türk Dil Kurumu. (2020). *Güncel Türkçe Sözlük*. Temmuz 12, 2020 tarihinde https://sozluk.gov.tr/: https://sozluk.gov.tr/oyun adresinden alındı

Twitter.com. (2020, Haziran 10). *Tarihteki ilk büyük çaplı video oyunu turnuvası, Space Invaders Şampiyonası, 1980*. Erişim Adresi: https://twitter.com/: https://twitter.com/TarihKurdu/status/1270822221263626241.

Uysal İ., Duman G., Yazıcı E., Şahin M. (2014). Öğretmen Adaylarının Siber Zorbalık Duyarlılıkları ve Siber Zorbalık Duyarlılık Ölçeğinin Bazı Psikometrik Özellikleri. *Ege Eğitim Dergisi, 15*(1), 191-210.

Wagner M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development* (s. 1-5). Las Vegas: ICOMP.

Welcome to Owerwatch. (tarih yok). (Blizzard Entertainment) Mayıs 17, 2020 tarihinde https://playoverwatch.com/: https://playoverwatch.com/en-us/about adresinden alındı.

Willard N. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress.* Illinois: Research Press.

Williams K. R., Guerra N. G. (2007). Prevalence and Predictors of Internet Bullying. *Journal of Adolescent Health, 1*(41), 14-21.

Woda S. (2014, Haziran 27). *How To Combat Cyberbullying In Online Games*. Erişim Tarihi: Nisan 3, 2020. Erişim Adresi: https://resources.uknowkids.com/:

https://resources.uknowkids.com/blog/bid/333749/how-to-combat-cyberbullying-in-online-games.

Wolak J., Mitchell K. J., Finkelhor D. (2007). Does Online Harassment Constitute Bullying? An Exploration of Online Harassment by Known Peers and Online-Only Contacts. *Journal of Adolescent Health, 1*(41), 51-58.

Yaman E., Eroğlu Y., Peker A. (2011). *Başaçıkma Stratejileriyle Okul Zorbalığı ve Siber Zorbalık.* İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Yelboğa N., Koçak O. (2019). Ergenlerde Akran Zorbalığını Yordayan Bazı Faktörlerin Zorba ve Mağdur Bireyler Açısından Değerlendirilmesi. *OPUS Uluslarası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 2289-2320.

Yengin D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet.* İstanbul: Beta Yayıncılık.

Yıldırım A., Şimşek Y. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldız M. (2002). Bir Kamu Politikası Aracı Olarak İnternet Kafeler. *Amme İdaresi Dergisi*, 77-92.

7. EKLER

EK 1: Derinlemesine Görüşme Soruları

Görüşme Soruları

Bu mülakat soruları, Doç. Dr. Zafer ÇELİK danışmanlığında yürütülen **"Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık"** isimli yüksek lisans tez çalışmasında kullanılmak üzere hazırlanmıştır. Sizlere elektronik spor oyunlarında siber zorbalık konusunu anlamaya yönelik sorular yöneltilecektir.

Görüşme formu yarı-yapılandırılmış bir form olarak hazırlanmıştır. Görüşme esnasında kimliğinizi belli edecek herhangi bir bilgi istenmeyecektir. Bununla birlikte vereceğiniz cevaplar yalnızca bu çalışma ile sınırlı tutularak başka bir amaçla kullanılmayacaktır. Görüşmeye katılımınız tamamen gönüllülük esasına dayalı olup, görüşmenin herhangi bir aşamasında vazgeçmeniz mümkündür. Çalışmanın amacına ulaşması için paylaşacağınız bilgilerin gerçek bilgiler olması çok önemlidir. İzin vermeniz durumunda görüşme verilerin analizi için ses kaydına alınacaktır.

Gösterdiğiniz ilgi ve tüm yardımlarınız için teşekkür ederiz.

Danışman

Doç. Dr. Zafer ÇELİK

Hazırlayan

Bilal ÇAVDAR

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi

1) Kendinizi tanıtır mısınız?

   Üniversite?

   Bölüm

   Kaçıncı Sınıfsınız?

   Yaşınız?

   Anne meslek?

   Baba meslek?

2) Hangi e-spor oyununu oynamaktasınız?

   Oyunu seçmekteki motivasyon kaynağınız nedir?

3) Siber Zorbalık kavramı ile ilgili bildikleriniz nelerdir?

   Bu kavram ile ilgili olarak oynadığınız oyun özelindeki düşünceleriniz nelerdir?

4) Oyun esnasında karşı karşıya kaldıysanız ne tür bir siber zorbalık davranışına maruz kaldınız?

5) Oyun esnasında eğer yaşandıysa ne tür siber zorbalık davranışını/ davranışlarını başkalarına yönelttiniz?

6) Oyunda siber zorbalığın yoğun bir şekilde yaşandığını düşünüyor musunuz?

   Cevabınız evetse bu durumun nedenleri sizce nelerdir.

7) Oyunda karşılaşmış olduğunuz siber zorbalıkla baş etme yönteminiz/ yöntemleriniz nelerdir?

EK 2: Etik Kurul Raporu

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ (AYBÜ)
ETİK KURULU
PROJE ONAY BELGESİ

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji bölümü öğrencilerinden Bilal Çavdar'ın, Elektronik Sporlarda Siber Zorbalık adlı araştırması değerlendirilmiştir.*(Bu kısım başvuru sahibi tarafından doldurulmalıdır)*

Proje etik açısından uygun bulunmuştur.	☒
Proje etik açısından geliştirilmesi gerekmektedir.	☐
Proje etik açısından uygun bulunmamıştır.	☐

AYBÜ ETİK KURULU KARARI (Etik Kurul tarafından doldurulacaktır)	
Araştırma kodu (Yıl – Araştırma sıra no)	2019 – 554
Başvuru formunun Etik Kurula ulaştığı tarih	19.12.2019
Etik Kurul Karar toplantı tarihi ve karar no	27.12.2019 – 60
Yer	Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Esenboğa Külliyesi
Katılımcılar	Formda imzası bulunan üyelerimiz toplantıya katılmıştır.

KURUL BAŞKANI, BAŞKAN YARDIMCISI VE ÜYELER:

		İMZA
Prof. Dr. Cem Şafak ÇUKUR	**Üye**	
Prof. Dr. Tekin AKDEMİR	**Üye**	
Prof. Dr. Muharrem KILIÇ	**Üye**	
Doç. Dr. Özge GÖKBULUT ÖZDEMİR	**Üye**	
Doç. Dr. Behlül TOKUR	**Üye**	
Doç. Dr. Birgül ÖZKAN	**Üye**	
Dr. Ögr. Üyesi Şule KAYA	**Üye**	
Dr. Ögr. Üyesi Ertuğrul DEMİRDEL	**Üye**	
Dr. Ögr. Üyesi Nimet YILDIRIM TİRGİL	**Üye**	

8

Ek 3: Bilgilendirilmiş Onam

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Sizi Bilal Çavdar tarafından yürütülen "Elektronik Sporlarda Siber Zorbalık" başlıklı **araştırmaya** davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya **katılmama** veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan **çıkma** hakkında sahipsiniz. **Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

1. **Araştırmayla İlgili Bilgiler:**
   a. Araştırmanın Amacı: Elektronik Sporlarda siber zorbalık durumu ve durumun nedenlerini araştırmaktır.
   b. Araştırmanın İçeriği: Elektronik Sporcular ile nitel araştırma yönteminden olan görüşme tekniği kullanılarak yapılacak bu çalışmada elektronik sporlardaki siber zorbalık durumu incelenmek istenmektedir.
   c. Araştırmanın Nedeni: ☐ Bilimsel araştırma ☒ Tez çalışması
   d. Araştırmanın Öngörülen Süresi: Dört ay
   e. Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı: 20-25 arası
   f. Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Üniversite E-Spor Kulüpleri

2. **Çalışmaya Katılım Onayı:**

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya/gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları tamamen anladım. **Çalışma hakkında yazılı ve sözlü açıklama aşağıda adı belirtilen araştırmacı tarafından yapıldı, soru sorma ve tartışma imkanı buldum ve tatmin edici yanıtlar aldım. Bana, çalışmanın muhtemel riskleri ve faydaları sözlü olarak da anlatıldı.** Bu çalışmayı istediğim zaman ve herhangi bir neden belirtmek zorunda kalmadan bırakabileceğimi ve bıraktığım takdirde herhangi bir olumsuzluk ile karşılaşmayacağımı anladım.

Bu koşullarda söz konusu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının (Kendi el yazısı ile)
Adı-Soyadı:.....
İmzası:

(Varsa) Velayet veya Vesayet Altında Bulunanlar İçin;
Veli veya Vasisinin (kendi el yazısı ile)
Adı-Soyadı:.....
İmzası:

Araştırmacının
Adı-Soyadı: Bilal Çavdar
İmzası:



EGEBAYEK Form 2
Y.T. / REV. : 01.2013/ 00

EK 4: ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER	
Adı Soyadı	: Bilal Çavdar
Doğum tarihi	: 24.04.1995
Doğum yeri	: Kastamonu
Medeni hali	: Bekar
Uyruğu	: Türk
Adres	: Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Sosyoloji Anabilim Dalı, Ankara
Tel	: 05313211607
E-mail	: 175216116@ybu.edu.tr
EĞİTİM	
Lise	: Öğretmen Mukadder Akaydın Anadolu Lisesi / 2013
Lisans	: Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi / 2017
Yüksek lisans	: Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Sosyoloji Anabilim Dalı / 2020
İŞ TECRÜBESİ: ADAMOR Araştırma ve Danışmanlık Şirketi- 2018	
YABANCI DİLLER: İngilizce	
YAYINLAR: Çavdar, B. (2019), Sosyalizm, İslam Sosyalizmi, Arap Sosyalizmi, Hece Dergisi, (sayfa: 381-395),23 (1). Çavdar, B. (2020), Elektronik Spor Oyunlarında Toxic Davranışlar, Sosyal Bilimler Akademi Dergisi (yayımlanacak).	