

ELEKTRONİK SPOR OYUNLARINDAKİ TOKSİK (ZEHİRLİ) DAVRANIŞLAR*

Toxic Behaviours in Electronic Sports Game

Bilal ÇAVDAR¹

ÖZET

Çevrimiçi oyunlara gösterilen rağbetin artmasıyla birlikte oyunların mikro anlamda bireylere, makro anlamda ise topluma olan etkisi giderek belirgin hale gelmektedir. Çevrimiçi oyunların geniş bir kitle tarafından takip edilmesi, oyunların içeriğinde rekabet faktörünün bulunması, oyuncuların profesyonel olması gerekliliği, büyük oyun turnuvalarının düzenlenmesi gibi etkenlerin bir araya gelmesi çevrimiçi oyunların Elektronik Spor olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Elektronik Spor ortamlarında tüm çevrimiçi ortamlarının sorunu olan siber zorbalığın; oyun içerisindeki ismi ile toksik oynayışın, son derece görünürlük kazanmaya başladığı görülmektedir. Elektronik Spor oyunlarındaki Toksik davranışlar ağırlıklı olarak oyuncular tarafından bir başka oyuncuya yönelik gerçekleştirilen küfür, saldırganlık, şiddet, oyun içerisinde aldatma, aşağılayıcı ve argo kelimeler kullanma gibi olumsuz örnekleri barındırmaktadır. Bu tür toksik davranışlar, bu davranışlara maruz kalan oyuncuların elektronik spor ortamlarında yüksek performans göstermelerine engel olabilmekte ve oyuncuların oyundan aldıkları hazzı azaltabilmektedir. Aynı zamanda bu davranışlar özellikle oyuna yeni başlayanların oyundan ayrılmalarına neden olabilmekte, bazıları ise küfre küfürle karşılık vererek tepkilerini ifade etmektedirler. Elektronik Spor oyunlarında toksik davranışlar sergileyen oyuncular ve bu tür davranışlara maruz kalan oyuncular arasında bir takım olumsuz etkiler (stres, anksiyete, depresyon, içe kapanma vb.) görülebilmektedir. Bu çalışmanın amacı; Elektronik Spor oyunlardaki Toksik davranışın kendisini, türlerini ve oyuncular üzerindeki etkilerini anlamak ve bu tür davranışların geleneksel zorbalık ve siber zorbalık kavramları ile bağlantısını ortaya koyabilmek ve Toksik davranışlarla başa çıkmak için sık kullanılan stratejileri betimlemektir.

Anahtar Kelimeler: Toksik (Zehirli) Davranış, Elektronik Sporlar, Siber Zorbalık, Zorbalık

ABSTRACT

The demand to online games has increased significantly in recent years. The impact of games on individuals in the micro sense and on society in the macro sense has become much clear. Electronic sports are accepted as a sporting discipline. There are several reasons for this. First reason is that the pursuit of online games by wide audience has caused the presence of a competitive factor in the content of the games. The second reason is that the necessity of players to be profession, and the organization of big game tournaments have enabled online games. It enables people from all over the world to come together and play games. The third reason is that in electronic sports, as in traditional sports, there is a physical and mental preparation stage. In electronic spots, competitions can be made individually or as a team therefore, there is an intense competition in games. Because of these reasons online games are accepted as an Electronic Sports. It is known as toxic behavior in games and also it is very common in online games. To give an example of the toxic behavior in electronic sports such as; cursing, aggression, violence, deception in the game, using derogatory and slang words. Players who are exposed to such events are negatively affected. Especially, new players may even decide to quit the game. Some players prefer to respond by swearing and express against toxic behavior. Toxic behaviours may affects negatively on players who are exposed to negative behaviours. Examples of these negative effects are stress, anxiety, depression, introversion etc. The purpose of this study is to understand the toxic behavior itself, its types and the effects on the players and to describe the such behaviours and traditional bulling and cyberbullying concepts will be discussed.

Keywords: Toxic Behaviours, Electronic Sports, Cyberbullying, Bullying

1. ORCID: 0000-0003-4622-2576

1. İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sosyoloji Bölümü YÖK 100/2000 Doktora Burslu Öğrencisi
21343414002@ismu.edu.tr

*ÇAVDAR, B. (2022). "Elektronik Spor Oyunlarında Toksik (Zehirli) Davranışlar", *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, C. 9, S. 25, s.1-19.
Makale Geliş Tarihi: 17 Haziran 2020 Kabul Tarihi: 25 Ekim 2021

EXTENDED ABSTRACT

Electronic sports are accepted as a sporting discipline. It enables people from all over the world to come together and play games. In electronic sports, as in traditional sports, there is a physical and mental preparation stage. In electronic sports, competitions can be made individually or as a team therefore, there is intense competition in games. This competitive environment increases the interest in electronic games which evidently rises the number of people who play games. Due to the increased interest in electronic sports, different companies have invested in this sector. The popularity of electronic sports have increased the rate of watching the e-sport organizations and tournaments of the young people who broke off from the television culture. Revenues such as advertising deals, sponsorship game developers' fees, and others have also collected in the prize pools of electronic sport tournaments. Due to increase in prize pools, e-sports and players have become a phenomenon; particularly for many children and adolescents have dreamt of becoming a professional e-sportsman. For these reasons, children and adolescents desire to play e-sports constantly and try to get to a certain level in games. They think that they will prove themselves in these games to everyone, so they are one step closer to their goals when they win in the games. Even if they lose games, they heavily focus on them. Because they know when they lose in the game, their current position goes away. This situation causes an increase in the competition level, which is already at the top level in electronic sports. Especially in team games, a game can be won or lost due to one player. The presence of the messaging section in Electronic Sport games can cause players to say offensive words or write messages against unsuccessful players. Women players hide their identity and use male nicknames. There are aggressive and degrading curses that can be articulated against amateur players who make mistakes and talentless players and women. Especially, groups that are marginalized in the offline community (individuals with LGBTQ and other minorities) may be subjected to harassment and aggressive behavior in the environment of electronic sports. Examples of such cyberbullying that occur online are called toxic behaviors in electronic sports. The fact that this type of behavior is very common in online multiplayer games. It is detrimental to those found in the game community has been influential in the naming and characterization of toxic behaviors. This study aims to describe toxic behaviors in Electronic Sports with literature review method. This article is thought to contribute to the literature in terms of describing toxic behaviors, types of toxic behaviors, strategies against toxic behavior, and the result of toxic behaviors. Toxic is a term that encompasses different negative actions such as behavior harassment attempt, game looting (grieving), and in-game deception. Toxic behavior affects players, but it is also a big problem for game companies. Game companies take some strategies to minimize toxic behavior. One of the most know strategies is the reporting system. The player who is exposed to negative behavior reports the player who performed this behavior with the reporting system. These reports will be evaluated and it will be decided whether the punishment is necessary or not. Other strategies of game companies are banning, positive action, priming, and restriction. The intensity of these strategies is different based on the game. Besides the strategies of game companies, there are also strategies that players develop against toxic behaviors in games. There are strategies such as leaving the game, not wanting to play with strangers, hiding their gender, adjusting themselves according to the game environment or starting to use aggressive behavior. It is observed that some level of negative anxiety and low self-esteem occur in players who are affected by toxic behavior. Because of these effects of such negative results, the view of players and their families to electronic sports games becomes negative. In order to overcome the negative effects of toxic behaviors in e-sports, game companies, game video content producers, and policymakers have to make obligations. Especially, families of children and young players should be informed about Toxic behaviors in games and they should be aware of the existence of such behavior.

GİRİŞ

Elektronik Spor oyunlarındaki Toksik (Zehirli) davranış durumu karmaşık, sistematik ve önemli bir problem olma niteliğine sahiptir. Çevrimiçi oyunların profesyonel hale gelmesiyle; oyuncular büyük ödüller için mücadele eder hale gelmişlerdir. Esportsearning.com sitesindeki açıklanan verilere göre Elektronik Sportlardaki 2019 yılı ödül dağıtım oranlarına bakıldığında toplamda 226 Milyon 600 bin dolarlık ödül dağıtıldığı görülmektedir. İlk sırada olan Fortnite oyununda bu rakam 64 milyon 694 bin dolardır. Oyuncu sıralamasına bakıldığında ise DOTA 2 oyuncusu Finlandiyalı Jesse Vainikka (oyuncu ismi=JerAx) 3 milyon 163 bin dolarlık ödülün sahibi olmuştur (Overall Esports Stats For 2019). Bu rakamlardan da anlaşılacağı üzere elektronik sportlardaki ödül havuzu futbol, basketbol gibi konvansiyonel sporlarla yarışabilir hale gelmiştir ve bu oranlar devamlı olarak artış göstermektedir. 2020 yılının ilk yarısında dünyayı etkisi altına alan COVID 19 salgınından dolayı e-spor turnuvaları düzenlenememiştir. Pandemi süreci bireylerin vakitlerinin çoğunu evlerinde geçirmelerine neden olurken, bireylerin çevrimiçi oyun oynamaya, oyun konsollarına ve canlı yayın platformları üzerinden oyun yayınları izlemeye olan ilgilerinde büyük bir artış söz konusudur. Dijital oyunlara yönelik istatistikler incelendiğinde 2020 Mart ayında COVID 19 Salgını boyunca tüm dünyada video oyunlarına yönelik yapılan harcama miktarları incelendiğinde dijital oyunlar için 10 Milyar dolarlık harcama göze çarpmaktadır (Gough, 2020a). Bununla birlikte oyun endüstrisindeki satışlardaki yükselme incelendiğinde konsol oyunlarında %155'lik artış yaşanmıştır (Gough, COVID-19: 2020b) Bununla birlikte oyunlara yönelik ilginin artması; yeni oyuncuların oyun dünyasına girmesine neden olmaktadır. Ancak yeni oyuncuların diğer oyunculara göre daha amatör olmalarından dolayı oyunlarda yaşanan toksik davranışlara maruz kalma durumları daha fazla olmaktadır.

Elektronik Spor oyunlarındaki toksik davranışlar incelenmek istenildiğinde siber zorbalık kavramı karşımıza çıkmaktadır. Siber zorbalığı; çevrimiçi ortamlarda mesajlaşma özelliğinin ya da çevrimiçi ortamın getirdiği başka özelliklerle bir başkasına zorbalık yapmak olarak tanımlamak mümkündür. Elektronik Spor oyunları birden fazla faktörle siber zorbalığın yoğun biçimde yaşandığı ortamlar haline gelmiş durumdadır. Bu faktörler incelendiğinde geniş oyuncu kitlesinin varlığı, oyunlarda var olan rekabetçi ortamın getirdiği sürekli kazanma arzusu ve daha üst sıralara ulaşabilme isteği ve toplumdaki bir başkasına karşı artan tahammülsüzlük hissini yayılması, oyuncuların birbirlerine karşı son derece agresif ve saldırgan olmasına neden olmaktadır. Siber zorbalığın kökleri ise geleneksel zorbalıktan gelmektedir. Geleneksel zorbalık eyleminin fiziksel ve sözel şiddet olmak üzere iki formu bulunmaktadır.

Siber zorbalık kavramını detaylandırmadan önce anlamsal bütünlüğü sağlamak adına geleneksel zorbalık kavramından detaylı bir biçimde bahsetmenin önem teşkil edeceği düşünülmektedir.

1. Geleneksel Zorbalık

Zorbalık; bireylerin sürekli karşı karşıya geldikleri, bireyler arasındaki ilişkileri etkileyen hem zorbalık eylemini gerçekleştiren hem de zorbalığa maruz kalan bireyde birtakım sonuçların meydana gelmesine neden olan bir durumdur. Zorbalık; 1970'li yılların başlarına kadar sistematik çalışmalar tarafından konu edinilmemiştir. Literatür değerlendirmesi yapıldığında zorbalığın küresel bir problem olduğunu ancak her kültürde de farklı şekillerde ifade edildiğini görmenin mümkün olduğunu söylemek mümkün gözükmektedir (Gökler, 2009: 518).

Bullying at Scholl isimli eseri kaleme alan Dan Olweus , kişinin defalarca ve uzun zaman içerisinde bir ya da daha fazla kişinin olumsuz eylemleri ile karşı karşıya geldiği durumlarda zorbalığın ve mağduriyetin oluştuğunu belirtmektedir (Olweus, 1994: 97). Norveçli Erling Roland'ın tanımıyla zorbalık; bir kişi ya da grup tarafından kendini savunamayacak durumda olan kişiye karşı yapılan,

fiziksel ve psikolojik şiddet öğelerini içerisinde barındıran uzun süre devam eden davranıştır (Roland, 1998: 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 üzme şeklinde de gizli olabilmektedir (Rigby, 2011: 274).

2. Siber Zorbalık

Teknolojik gelişmelerin ortaya koyduğu ilerleme düzeyi insanların bilgi iletişim teknolojileriyle olan ilişkisini son derece arttırmıştır. Bununla birlikte internet kullanımındaki artışın her yaş düzeyinde son derece görünür olduğunu görmekteyiz. Dolayısıyla internete girmeyi sağlayan bilgisayar ve diğer mobil cihazların kullanımı da son derece artmış ve sosyal medya siteleri artık hayatın vazgeçilmez ortamları haline gelmiş durumdadır. 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; toplam nüfusun %83'üne tekabül etmektedir. (Internet in Europe Stats, 2019) 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 kırarak şekilde içeriklere sahip ya da tehdit içerikli mesaj ya da e-postayla gönderilen ses, görüntü ve metinler biçiminde olabilmektedir (Küçükaya, Süt ve Aslan, 2019: 33)

Tablo 1: Siber Zorbalık Tanımları

(Kowalski, Limber ve Agatston, 2008: 46)	İnsanların kullandıkları teknolojik aygıtların hacklenmesi ve devamında onların özel fotoğraflarının elde edilmesiyle onları yayınlamak ya da yayınlama tehdidinde bulunarak şantaj yapmak da siber zorbalık olarak ifade edilmektedir.
(Tokunaga, 2010: 278)	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.
(Piotrowski, 2012: 45)	Siber zorbalık üzerine geniş bir bakış açısıyla bakılmak istenirse, online ya da kablosuz iletişim teknolojileri ve aygıtları yoluyla birey tarafından başkasına yöneltilen uygunsuz, istenmeyen davranışları içeren bir olgudur.
(Qing, 2015: 4)	Sanal ortamlardaki güvenlik açıklarının sonucu olarak, zorbalar mağdurlara karşı olarak çevrimiçi ortamdaki kötü davranışları uygulayabilmektedirler. Birden çok siber zorbalık türleri şu şekildedir; siber takip(cyberstalking), farklı kimliğe bürünme, cinsel taciz ve başkalarını baskı altına alma, taklitçilik, diğerlerini hariç tutma ve troll davranışlarda bulunma olarak kategorize edilmiştir.
(Willard, 2007: 5)	Willard'ın yapmış olduğu sınıflandırma internet ortamındaki kızgınlık verici içerik, taciz, iftira atma, taklit etme, ortamdaki atma, hile yapma, ortama dahil etmeme ve siber takip gibi 8 tip siber zorbalık çeşidini içermektedir.

Siber zorbalık üzerine yapılan tanımlar incelendiğinde siber zorbalığın bilişim teknolojilerindeki gelişimle doğru orantılı bir şekilde oluştuğu ve bireylerin başkalarına karşı uygulamış oldukları zorbalık türü olarak görüldüğü keşfedilmiştir. Bu tür zorbalık türünde ana etken zorbalık yapan bireyler tarafından dijital iletişim alanlarını kullanılmasıdır.

3. Dijital Oyunların Küreselleşme Süreci

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 gelmiş durumdadırlar. 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: 25).

Video oyunları oynamak popüler bir aktivitedir. %72’lik oranla gençler online oyun oynamaktadırlar. Birçok video oyunu, oyun konsolları, web ortamı ya da bilgisayar tabanlı ortamlarda insanları arkadaşlarıyla buluşturmakta ve başka insanlarla tanıştırmaktadırlar. Oyun ortamı yeni arkadaşlar kazanmaya, sosyalleşmeye ve hangi stratejileri kullanacağını öğrenmeye ve problem çözmeye fayda sağlarken, diğer taraftan ise siber zorbalığın oluşmasına neden olabilmektedir (Kids on Social Media and Gaming, 2018).

4. Elektronik Sporlar

Elektronik Sporların oluşma süreci incelendiğinde; internet ağı kullanılarak; ya bilgisayarlardan ya da Play Station, XBOX ya da Nintendo Wii gibi oyun konsollarından oynanan çevrimiçi oyunlar MMOG (Massively Multiplayer Online Games) yani devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar haline gelmiştir. Bununla birlikte bu oyunlar tüm dünyada yaygınlaşmış ve oyun camiaları ve topluluklarının sayıları gitgide artmaya başlamış ve bu ortamlar kalabalıklaşmaya başlamışlardır. Bununla beraber bireylerin oynadıkları oyunlarla ilgili turnuvalar da yaygınlaşmaya başlamıştır. Öncelerde küçük çaplı olarak yapılan bu etkinliklere insanların yoğun bir şekilde ilgi göstermeleri mukabilinde bu etkinliklerin kendilerine ait pazarları oluşmuştur. Oluşan bu yoğun talebe cevap olarak e-sporun bir sektör haline gelmesi ve endüstrileşme sürecinin süreklilik kazanmasında yol açmıştır (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 34).

E-sporlar üzerine yaygın yapılan yorum; e-sporların geleneksel sporların taşıdığı niteliklere sahip olduğudur. Wagner ilk resmi e-spor tanımını yapan isim olarak öne çıkmıştır. Onun tanımı: “Bilgi ve iletişim teknolojileri kullanılarak insanların mental ve fiziksel yeteneklerini geliştirdikleri spor aktiviteleri alanıdır.”. Ona göre endüstriyel toplum çağının etkisiyle sporlarda paradigma değişimi, bir takım tanımsal açıklamaları da beraberinde getirmiştir. Bu durumun devamında, Wagner e-sporların spor benzeri niteliklerini araştırmıştır. Örneğin e-spor oyunlarının biçimleri ve geleneksel spor ortamları arasındaki ilişkiler buna örnek olarak gösterilebilir (Wagner, 2006, s. 440). E-sporların belirgin özellikleri sportif aktivitelerin bilgisayar kullanımıyla meydana gelmesi ve yayınlanan spor içeriğinin ve bilgisayar sistemleri yoluyla yayılması (örn. Twitch yayınları) olarak görülmüştür (Hamari ve Sjöblom, 2016: 215).

Performansı artırmaya yönelik uygulama kavramı, oyuncuların e-spor algısına meşruiyet katmaktadır; e-sporlar eğlenmek için video oyunları oynamaktan daha ciddi bir niteliğe sahiptir. E-sporlar esas

olarak stratejik kararları zamanında almak ve devamlı uygulamaya koymaktır (Freeman ve Wohn, 2017). Oyunlar uzun süredir kural temelli oyun oynamak olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte, bu kurallar oyunun dışında nadiren genişletilebilir ve nadiren bedenden harici bir yönetim organını tarafından belirlenmektedir. E-sporların ortaya çıkması bu manzarayı değiştirmektedir (Freeman ve Wohn, 2017: 1606). Bedenden hariç bir yönetim organının varlığı ve uygulaması, e-sporları amatör ve alışılmış oyunlardan ayırmaktadır ve geleneksel oyun çalışmalarına meydan okumaktadır bununla beraber e-sporların ‘profesyonelle’ sofistike edilmiş sosyo-kültürel yapısı; e-spor çalışmalarını, e-spor olmayan oyunlardan daha farklı ve karmaşık hale büründürmektedir (Jonasson ve Thiborg, 2010: 289).

Bireyler, geleneksel sporların fiziksel aktivite içermeye ve yoğun etkinlik barındırma gibi özelliklerinden dolayı e-sporların tanımını ve meşruiyetini sorgulayabilmektedirler. E-sporların spor olup olmadığı üzerine birtakım tartışmalar bulunmaktadır. Ancak e-sporların Olimpiyat Oyunlarında yer alabilmesi adına birtakım çalışmaların yürütüldüğü de bilinmektedir. Fransa’nın Paris kentinde düzenlenmesi planlanan 2024 Yaz Olimpiyat Oyunları organizasyon komitesi, olimpiyatlara genç bireylerin ilgisini daha çok çekmeyi başarabilmek için e-sporların da Olimpiyat Oyunları’na eklenmesi gerektiği yargısıyla, Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) ve profesyonel e-spor organizasyonu düzenleyenlerle ve oyun şirketleriyle birtakım fikir alışverişinde bulunmuşlardır (ESPN, 2017). IOC’ye başkanlık eden kendisi de eski bir olimpiyat sporcusu olan Thomas Bach verdiği bir röportajında, e-sporların olimpiik spor olarak kabul edilip sunulabilmesinde iki adet güç durumunun varlığından söz etmiştir. Bu durumlardan biri agresif oyun oynayışa kısıtlamalar getirilmesinin gerekliliği, diğeri ise e-sporların daha da koordinasyon içerisinde olabilmeleri için global bir onay mekanizmasındaki eksikliklerdir (Good, 2017). Devamında Ekim 2017’de IOC tarafından düzenlenmiş olan bir toplantıda ise, e-sporların sportif bir etkinlik bakımından kabul edilebilir durumda olduğu ve e-sporcuların geleneksel spor yapan sporcularla benzer yoğunlukta antrenman ve eğitime ihtiyaç duydukları sonucuna varılmıştır. Bununla birlikte, olimpiyatlara dahil edilebilecek oyunların, olimpiizm ruhuna uygun norm ve düzenlemelerin süzgecinden geçmesi gerektirdiği sonucuna ulaşılmıştır (Grohmann, 2017). Buradan da anlaşılacağı üzere CS GO, LOL ve DOTA gibi e-spor oyunlarında bulunan saldırganlık ve şiddet ortamı bununla beraber oyuncular arasındaki toksik davranışlar IOC’yi endişelendirmektedir. Oyunlara yeni başlayacak oyuncuların oyunlardan uzaklaşmalarının engellenmesi ve bu ortamlarda mağduriyet yaşamaması amacıyla, oyuncuların ve oyuncuların ailelerinde oyunlar üzerine farkındalıkların geliştirilmesi gerekmektedir. E-sporların kendini sürekli yenileyen, geliştiren dinamik yapısı birtakım değişimlere sürekli açık olunması gerekliliğini bildirmektedir.

4.1. Bir Elektronik Spor Oyunu Örneği: League Of Legends (LOL)

Elektronik Sporlar üzerine genel bir tanım yapıldıktan sonra en çok oynanan e-spor oyunlarından biri olan League of Legends (LOL) oyunu ve oyunun kuralları hakkında bilgi verilmek istenmektedir.

League of Legends yani ülkemizde ve dünyada -LOL- diye bilinen oyun en basit haliyle anlatıldığında; 5 oyuncudan oluşan iki takımın mücadele ettikleri popüler bir MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) oyunudur. İki takımın amacı da rakip takımın başlangıç noktasını savaşılarak ve diğerlerine karşı kendini ve kulelerini savunarak yıkmaya çalışmaktır. Oyunlar kule savunması, gerçek zamanlı strateji ve rol yapma oyunu, oyuncuların makro ve master stratejilerin her ikisine gereksinim duyması ve oyunları kazanmak için hızlı tempolu bireysel savaşın bir kombinasyonundan oluşmaktadır (Donaldson, 2017: 3). Buradaki makro ve master stratejilere değinmek gerekirse oyun ve oyuncu kalitesi arttıkça oyundaki matematiksel stratejilerin ve saniyelik kararların ve oyuncu istatistiklerinin kendini belli etmesinden bahsedilmektedir.

Açılımı Multiplayer Online Battle Arena (Çok Oyunculu Savaş Arenası) olan MOBA türü oyunların

ise önceden tasarlanmış belli bir savaş arenasında genellikle 5'er kişilik (oyuncu sayısı oyuna göre değişebilir) iki takım arasında oynanan gerçek zamanlı strateji oyunu olarak ifade edildikleri görülmektedir. (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 47)

4.1. League Of Legends (LOL) Oyun Kuralları

Donaldson Sihirdar İsminin (LOL oyunundaki kullanılan isim), çok çeşitli davranışları değerlendirmek için etkili bir şekilde kullanılabildiğini belirtse de Riot Games'in rapor edilebilir olduğunu düşündükleri aşırı davranışlar için ve bunun aksine rapor edilmeyen durumları belirlemek için de bazı temel kurullara sahip olduğunu belirtmiştir. Raporlanabilir davranışlar şu şekilde belirtilmiştir (Donaldson, 2017: 5).

- Direkt saldırganlık
- Sosyal saldırı/ müstehcen dil
- Oyunu kaybetmeleri ve güçlerini kırmak maksadıyla rakip takıma doğru yapılan kasıtlı hareket
- Oyunun takım yönüne odaklanılamaması
- Oyun içerisinde katılımın kesinlikle reddedilmesi.

Kabul edilebilir ise davranışlar ise şu şekildedir.

- Hata yapmak ya da kötü karar çağrılarında bulunmak
- Ağır ancak küçümseyici olmayan ifadelerin oyundaki bir olay
- Taktiksel uyuşmazlık
- Aynı dilde konuşmamak
- Metagame'e (Oyun üstü oyun) bağlı kalmamak

4.2. Elektronik Spor Oyunlarında Siber Zorbalık

En çok tercih edilen online aktivitelerden biri olan çok oyunculu oyunlarda olumsuz davranışlar yaygın bir şekilde yaşanmaktadır. 1972 yılında piyasaya sürülen 2D grafiğe sahip bir tenis sporu oyunu olan PONG gibi çok oyunculu oyunların yayılımından bu zamana, e-sporların endüstri haline gelmesi süreci yaşanmıştır. E-sporlar, oyuncuların yüksek seviyedeki profesyonel video oyunlarında belirli yüksek ücretler için rekabet ettikleri platformlar haline gelmiştir (Blacburn ve Kwak, 2014: 877). Rekabet, eğlenmek için iyi bir oyun tasarım öğesi olarak kabul edilmiştir; ancak rekabet aynı zamanda grup içi çatışmalara ve doğal olarak agresif, olumsuz davranışlara yol açabilmektedir. Olumsuz davranışlara; oyun yağmacılığı, şiddet uygulama ve oyun içi hile yapma, tacizde bulunma, trolleme ve rakip oyuncuya tardım etmek gibi davranışlar örnek olarak gösterilebilir. Bu tipteki davranışlar genellikle toksik davranış olarak adlandırılmaktadır (Adinolf ve Türkay, 2018: 366).

Popüler ağlardaki çevrimiçi oyunlar; yoğun rekabet içermeleri, şiddet içerikli olmaları, oyuncuların oyun içerisinde tutulması amacıyla zorlayıcı olmaları gibi özellikler nedeniyle, düşmanca hislerin oyuncular arasında gelişmesiyle, olumsuz sosyal etkileşim ağlarına dönüşebilmektedir. Oyun çevrelerindeki diğer özellikler incelendiğinde; örneğin sunucu barındırma hizmetindeki (co-location) yetersizlikler ve oyuncuların gerçek kimlikleriyle oyun içerisinde bulunmamalarından dolayı

çevrimiçi oyunlarda tacizin artmasına neden olabilmektedir (Tang ve Fox, 2016).

Bu tanımlardan da anlaşılacağı gibi MMOG (Massively Multiplayer Online Games) Türkçe çevirisiyle Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar'da profesyonel oyuncu devamında ise profesyonel e-sporcu olma isteğine sahip olan amatör oyuncular yoğun bir rekabetin içerisinde bulunmaktadır. Oyunlardaki var olan sesli ya da yazılı mesajlaşma ortamına izin verildiğinde siber zorbalık yaşanma ihtimali daha fazla yükselebilmektedir. Metin mesajlarındaki mesajlaşma ayarlarından dolayı oyundan çıkılırsa dahi siber zorbalık yaşanmaya devam edilebilmektedir (Woda , 2014).

4.2.1. Elektronik Spor Oyunlarındaki Siber Zorbalık Türleri

Bir maçın ardından oyundaki toksik oyuncular sekiz farklı siber zorbalık çeşidiyle raporlanabilmektedir. Bu siber zorbalık çeşitleri şu şekilde belirtilmiştir (Blacburn ve Kwak, 2014: 878).

1. Kasıtlı besleme (intentional feeding) yani kendi takımının daha kötü duruma düşmesi amacıyla rakip takıma karşı bilerek yenilmek (Karşı takıma yardım etmek)
2. Saldırgan içerikli dil, sözlü tacizde bulunmak
3. Uygun olmayan davranış
4. Açık olmayan isim kullanımı
5. Spam mesajlar
6. Yeteneksiz oyuncu
7. Takımla iletişimi reddetmek
8. Oyundan ayrılmak ve AFK (away from keyboard) 'bilgisayar başında olmama durumu gibi kategorilerdir'.

Kasıtlı Besleme (Intentional feeding) olayında oyuncunun, kasıtlı olarak karşı taraf tarafından öldürülme amacına sahip olduğunu görmekteyiz. Oyundan ayrılma ve AFK (away from keyboard) durumunda ise oyunun tamamında başlangıç alanında durulup hiçbir şey yapılmama durumundan bahsedilmektedir. 'Kasıtlı Besleme' ve 'Rakip Takıma Yardım Etme' durumlarındaki motivasyonu anlamak amaçlı, oyunlarda yaygın şekilde yaşanan bir olaya bakılması gerekmektedir: LOL maçlarında zaman limiti bulunmamaktadır. Eşleşme iki takımdan birinin Nexus'u (Ana Kulesi) yıkılana kadar devam etmektedir. Eğer bir takım kendini oyun boyunca dezavantajlı olarak algılamışsa, maçın bir noktasında oylama başlatarak teslim olabilirler. Teslimiyete ancak 20 dakika geçtikten sonra izin verilebilir ve oylama için en az 4 onayın olması gerekmektedir. Eğer teslimiyet oylaması başarısız olursa, teslim oyu veren oyuncular oyuna ilgilerini kaybedebilirler ve oyuna devam etmeyi zaman kaybı olarak algılayabilmektedirler. Bazı oyuncular başarısız oylamaya karşı olarak beklenilmeyen davranışları ortaya koyabilirler. Örneğin AFK (Away From Keyboard) diye tabir edilen oyundan ayrılma, kasıtlı olarak rakibi besleme veya rakibe yardımcı olma durumları görülebilmektedir. Oyundan ayrılmak oyuncular için özellikle sıkıntılı bir durumdur. Çünkü oyuncuların birbirlerini takip ederek ve birbirlerinden yardım alarak hareket etme şanslarını büyük ölçüde azaltmaktadır. Diğer çevrimiçi oyunlarda oyundan ayrılmak League of Legends oyunundaki kadar toksik bir davranış olarak nitelendirilmemektedir, çünkü genel anlamda diğer oyunlarda toksik oyuncular, başka oyunculara bu kadar zarar vermemektedir (Blacburn ve Kwak, 2014: 878).

4.2.1.1 ‘Ötekileştirilmiş’ Olan Grupların Elektronik Spor Oyunlarında ‘Maruz Kaldığı Siber Zorbalık

Kadınlar, geçtiğimiz yıllarda oyunlarla ilgili olan çok sayıda taciz olayına maruz kalmışlardır. Örneğin profesyonel oyuncu Miranda Pakozdi’nin e-spor takım koçu tarafından cinsel tacize uğradığı ortaya çıkmıştır. Aynı yıl medya eleştirmeni Anita Sarkessian, *Video Oyunlarında Kuşatılmış Kadın Teorileri* adlı çalışma projesi hazırlayan isim olmuştur. Sarkessian’a karşı olan oyuncular ise onun kişisel kimlik bilgilerini internet ortamında yayınlamışlardır ve Sarkessian’ın güvenliğini tehdit etmişlerdir. Bununla birlikte kullanıcıların Sarkessian’a karşı şiddet uygulayabileceği bir video oyunu hazırlamışlardır (Cote, 2015: 3).

Online oyunlarda trash talk, sakıncalı dil ve saldırgan yorumlarla karakterize edilmiş düşmanca alanlar bulunabilmektedir. Kadınlar ve diğer azınlıktaki gruplar özellikle bu tacize hedef olmaktadır. (Tang ve Fox, 2016) Benzer şekilde Ballard ve Welch kadınların ve LGBT’li oyuncuların orantısız şekilde hedef gösterildiklerini belirtmiştir. Bununla birlikte çalışmada erkeklerin çevrimiçi oyunlarda taciz eyleminin faili olma durumlarının kadınlara oranla daha fazla olduğu bulunmuştur (Ballard ve Welch, 2015: 1) Sıklıkla cinsel taciz erkekler tarafından kadınlar hedef gösterilerek yapılmaktadır. Çevrimiçi cinsel taciz, çevrimdışıdaki olan durumla benzer niteliklere sahiptir, fakat online ortamdaki mağdurların ve failerin kimlikleri sıklıkla anonimdir. Bireylerin sahip oldukları cinsel taciz eğilimleri bu tür durumları fırsat bilerek; Toksik davranış sergilemelerine neden olmaktadır. (Tang ve Fox, 2016: 6)

The Animal Crossing Community oyun forumunda yapılan araştırmaya göre araştırmaya katılan katılımcıların %64’ü siber zorbalığın çevrimiçi oyun ortamlarında önemli bir problem teşkil ettiğini kabul etmişlerdir. Bununla birlikte kadınların %68’i siber zorbalığın problem teşkil ettiğini belirtirken, erkeklerde ise bu oran %55’tir. Siber zorbalık davranışına maruz kalan oyuncuların zorbalığın zaman sıklığı sorulduğunda ise katılımcıların tamamı %62’si siber zorbalığın sık sık ve her zaman olduğunu belirtmişlerdir. Kadın katılımcılar (%67) erkeklere (%53) oranla daha yüksek bir oranla bu durumun sık sık ve her zaman olduğunu belirtmişlerdir (Fryling, Cotler, Rivituso, Mathews ve Pratico, 2015: 11)

Fryling tarafından 2018 yılında yapılan çalışmaya göre çevrimiçi oyunlarda erkek oyuncuların daha fazla zorbalık davranışında bulunma, kadın oyuncuların ise mağdur olma olasılığının daha fazla olduğu ortaya koyulmuştur. Ancak kadın oyuncuların oyun ortamlarında siber zorbalık davranışı sergileme olasılığının daha az olduğu teorisine destek vermiştir araştırmaya katılanların %27’si kadın oyuncuların mağdur olma ihtimalinin daha yüksek olduğuna inanmaktayken yalnızca %10’u erkek oyuncuların kurban olduklarına inanmaktadır. (Fryling, 2018: 146)

5. Toksik Davranış ve Toksik Oyuncu Kavramı

Toksik davranış kavramı değerlendirildiğinde bu kavramın çok oyunculu oyunlarda meydana gelen siber zorbalık davranışını betimlemede kullanıldığı görülmektedir. Çünkü çok sayıda oyuncu, oyunların oyuncular arasındaki etkileşimlere ve topluluğa verdiği zarar nedeniyle bu davranışa maruz kalabilmektedir. İlgili literatür incelendiğinde oyunlarda siber zorbalık yapan (kötü davranışlar sergileyen) toksik oyuncuların, Donaldson tarafından sapkın oyuncu (deviant player) (Donaldson, 2017: 2), Foo ve Koivisto tarafından ise ‘açgözlü, hırslı oyuncu (greed player) olarak tanımladığı görülmektedir (Foo ve Koivisto, 2004: 247) Bu tanımlardan da anlaşılacağı üzere oyunlardaki siber zorbalık durumunun çevrimiçi oyunlarla birlikte oyun dünyasının içerisindeki varlığı bilinen bir gerçekliktir.

Toksik davranış terimi taciz, oyun yağmacılığı ve oyun içi aldatma gibi farklı tipteki negatif

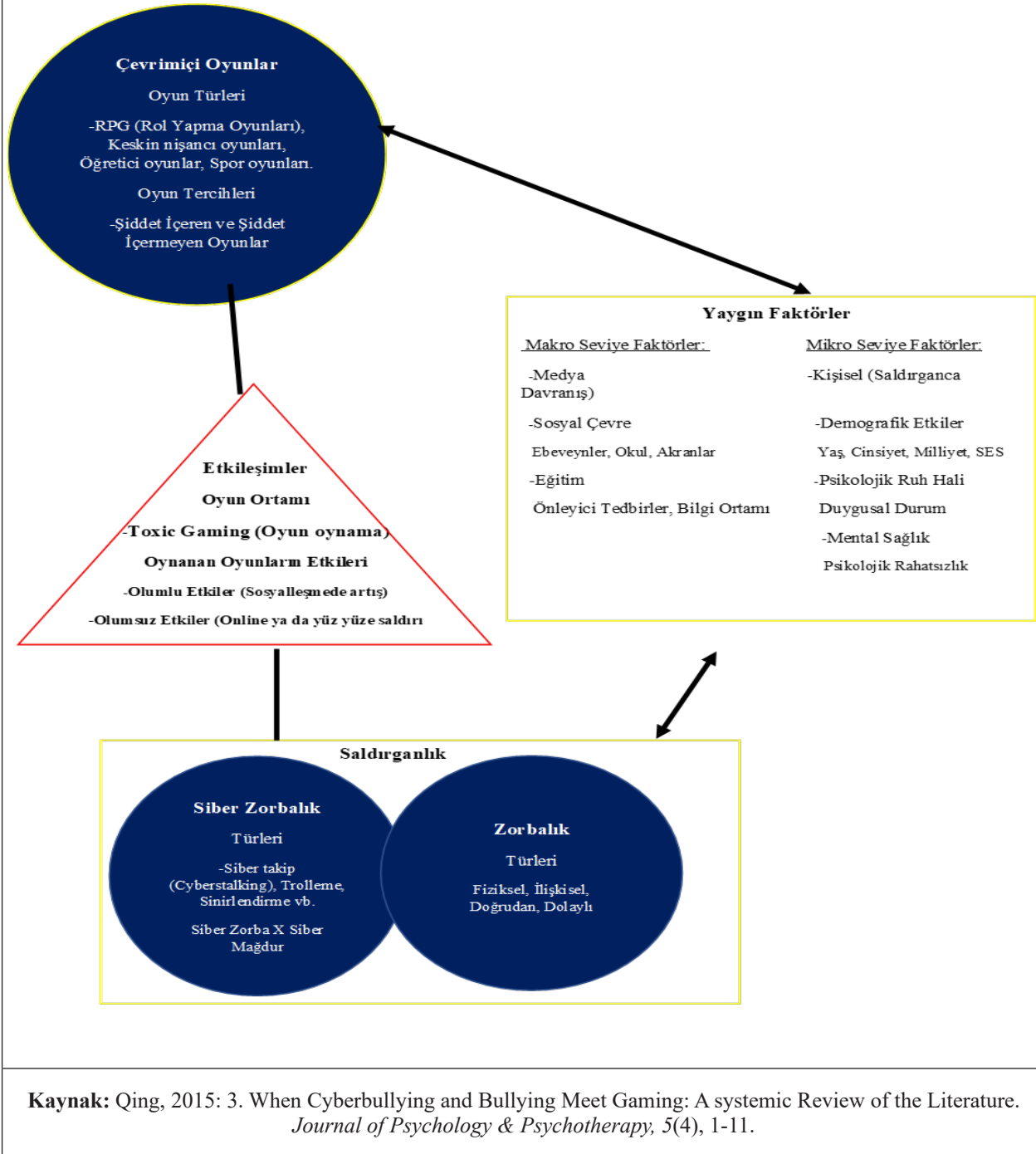
davranışları bir şemsiye terim olarak toplamaktadır. Multi User Dungeon (MUD)'ların ilk ortaya çıktığı dönemlerde toksik davranışlar problem haline gelmiştir. Bugünlerde ise çok yaygın olarak online oyun forumlarında da “şu ana kadar gördüğüm en toksik oyun, topluluk” gibi yorumlarla karşılaşılabilmektedir. Özellikle, e-spor oyunlarında görülen ‘toksik oyun kültürü’ yeni oyuncular ve küçük ölçekli gruplar için engel oluşturabilmektedir (Adinolf ve Türkay, 2018). Toksik oyuncuların varlığı oyun endüstrisi için bir sorun kaynağı haline gelmiştir (Blacburn ve Kwak, 2014: 877). Çevrimiçi oyun şirketlerine yapılan müşteri destek çağrılarının dörtte biri “toksik oyuncularla” ilgili yapılan şikayetlerden oluşmaktadır (Davies, 2020).

Konu üzerine daha önce yapılmış çalışmalar incelendiğinde Adinolf ve Türkay tarafından gerçekleştirilen çalışmada görüşme yöntemi kullanılarak altı büyük e-spor oyunu [Counter Strike Global Offense (CS GO), DOTA 2, Hearthstone (HS) League of Legends, Owerwatch (OW), Rocket League (RL)] oyuncuları ile yapılmış bir çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmanın amacı, oyunlar içerisindeki toksik davranışları ve oyuncuların bu oyunlar içerisindeki Toksik davranışları nasıl gözlemlediklerini ortaya çıkarmak olmuştur. Üçü kadın 17 katılımcı ile yapılan çalışmada görüşmeler sonucunda, üniversite elektronik spor kulüplerinden oyuncuların toksik davranış tanımları incelenmiştir. Oyuncular toksik davranışı ahlaki ve takımsal dinamiklerini bozmak amaçlı, rekabetçi oyun kültürünün içerisinde; normalize ve rasyonelize edilmiş negatif davranışlar olarak değerlendirmişlerdir (Adinolf ve Türkay, 2018: 365). Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere oyunlardaki bu tür davranışların asıl amacı rakip takım oyuncularının morallerini bozmak, bunun sayesinde kazanmayı daha kolay bir şekilde gerçekleştirebilmektir.

Online oyunlardaki negatif davranışları araştıran zengin bir literatür bulunmaktadır, çalışmalarda en fazla e-spor oyunlarındaki toksik davranışların, fail ve mağdurların eylemlerine olan etkisine odaklanılmıştır. Ancak oyuncuların özellikle hangi sebep ya da sebeplerden dolayı toksik davranışlar gösterdiklerini anlamayı amaçlayan çalışmaların sayısı nispeten daha azdır (Adinolf ve Türkay, 2018).

Aşağıdaki modelde oyun, siber zorbalık ve zorbalık daireleri tarafından gösterilmiştir. Çünkü zorbalık ve siber zorbalık birbiriyle yakından bağlantılı iki kavram olduğundan ve siber zorbalık genellikle bir tür zorbalık olarak kabul edildiği için, iki daire bu iki güçlü bağlantıları yansıtmak için kullanılabilir. İki daireyi kapsayan bir dikdörtgenle ifade edilen saldırganlık, siber zorbalık ve zorbalığı içeren bir şemsiye kategoriyi temsil etmektedir. (Qing, 2015: 3)

Tablo 2: Siber zorbalık, zorbalık ve Toksik oyun (gaming) modeli



5.1. Toxic Oyun Oynamaya (Gaming'e) Karşı Stratejiler

Oyunlar ve oyun toplulukları yönetimleri büyümeleriyle doğru orantılı olarak zorlaşmıştır. Çok sayıda insanı bulunduran bu ortamlarda, bireylerin etkileşimlerinin kapsamı normatif düzenlemeleri aşan boyuta erişmiştir. Oyun şirketleri ve oyuncular tarafından toksik davranışları aşmak için denenmiş olan yöntemlerden bahsedilecektir.

Online ortamlardaki toksik davranışlar yeni değildir. Bundan dolayı oyunlardaki toksik davranışlarla mücadele edebilme girişimleri de yeni değildir. Önceki çevrimiçi ortamlardaki küçük bireysel

sunuculara sahip olan oyun örnekleri (Counter Strike, MUD (Multi User Dungeon) -Çok Kullanıcı Zindan Oyunları- vb) bulunmaktadır. Bu oyunların sahip oldukları sunuculardaki adminler Toksik davranış gösterenleri oyundan atabilme ya da onları yasaklama yetkisine sahip olmuşlardır (Adinolf ve Türkay, 2018: 366).

5.1.1. Oyun Şirketlerinin Stratejileri

Toksik davranış failleri toksik davranışların zararsız ve kabul edilebilir olduğuna inanırlarken; tacize maruz kalan oyuncuları ise, oyunu oynamaktan vazgeçirebilmektedir. Toksik davranışın bu tür ciddi etkilerinden dolayı, oyun şirketleri daha sağlıklı oyun topluluklarının meydana gelmesi ümidiyle birtakım düzenlemeler geliştirmeye yönelik olarak bir takım yeni politikalar ortaya koymuşlardır. Bu politikalarda raporlama ve ceza sistemlerine önem verildiği görülmektedir. Ancak toksik davranış problemlerinin tümünün çözülebilmesi için tamamen geçerli bir çare bulunmamaktadır.

5.1.1.1. Oynulardaki Raporlama Stratejisi

Oyuncular rekabetin yoğun olarak var olduğu oyunlarda olumsuz ya da toksik sorunlarla karşılaşabilmektedirler. Oyun şirketleri de özellikle bu tip toksik davranışları engelleyebilmek adına oyunlarda raporlama sistemi geliştirmişlerdir. Raporlama sistemi; bir oyuncunun olumsuz davranış göstermesi sonrasında, davranışa maruz kalan oyuncunun onu rapor etmesini sağlayan bir sistemdir. Bu raporlar daha sonra algoritmik bir hesap sistemi veya yöneticiler tarafından değerlendirilmektedir. Farklı oyunlar içerisindeki raporlama sistemi benzer, aynı ya da farklı niteliğe sahiptir. Örneğin Dota 2’de oyuncular kasıtlı olarak oyun kaybetme ve yetenek istismarı için birbirlerini raporlayabilmektedirler. LOL, Owerwatch, Rocket League ve CS Go oyunları bunları olumsuz tutum ve uygunsuz oyuncu adı dahil olmak üzere başka kategorilere ayırmışlardır. (LoL) Olumsuz tutum ve uygunsuz oyuncu Sihirdar adı, (OW) spam mesajlar ve oyun içi aldatma, (CS Go) küfür içeren sesli chat ortamı ve AFK ‘Away from keyboard’ (Bilgisayar başında Değil), (Rocket League) Yeterli derecedeki raporlar oyuncuyu cezaya götürebilmektedir (Adinolf ve Türkay, 2018). Ancak bazı oynulardaki sistemin yetersizliği ya da yanlış kullanımı suçsuz oyuncuların cezalandırılmasına neden olabilmektedir. Örneğin Dota 2 oyunu, Valve tarafından geliştirilen popüler bir oyundur. Küfürlü iletişimi otomatik susturmaları için oyunculara zaman periyodunun verildiği bir raporlama sistemine sahiptir. Dota 2 geliştiricileri raporlama sisteminin toksik iletişimde önemli bir düşüşe neden olduğunu iddia etseler de oyuncular kendilerinin farklı bir deneyim yaşadıklarını belirtmektedirler. Raporlama sistemi yalnızca kötü niyetli iletişimde bulunan oyuncuları etkilemekten ziyade, suçsuz oyuncuları da cezalandırabilmektedir (Blacburn ve Kwak, 2014: 877).

Oynulardaki raporlama sistemlerinin daha iyi bir şekilde aydınlatılabilmesi amacıyla League of Legends oyunundaki kitle kaynağına (crowdsourcing system) dayalı olan raporlama sistemi olan üzerine bilgi verilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.

5.1.1.1.1. League of Legends’taki Tribunal Sistemi

Riot Games tarafından League of Legends (LOL) oyunu için geliştirilen benzersiz sistemin ismi Tribunal’dır. Riot Games şirketi çevrimiçi topluluklardaki sivil düşüncenin oyuncular açısından gelişmesi amacıyla bu sistemi geliştirmiştir. Tribunal Sistemi, direkt olarak toksik davranışlarla yüz yüze kalan oyuncular tarafından raporlanmaya gerek duyulan ve toplanmış olan bu raporlara uzman bireyler tarafından dair görüş belirtilmesine dayalı olan iki aşamalı bir sistemdir. Tribunal Sistemi, birçok oylama esasıyla oy çokluğu kuralına dayanmış olan toksik davranışın belirsiz doğasını başarıyla ele almış olan; buna mukabil olarak da muazzam bir maliyet, vakit ve insan çabası gerektirmektedir. LOL oyununda oyuncu toksik davranışları için yeterli seferde rapor edilirse, ‘otomatik bir anlık geri bildirim sistemi’ raporların geçerliliğini kontrol eder ve bu durumu rapora yönelik uygun bir ceza

verilmesi takip etmektedir, örneğin mesaj kısıtlaması, ya da daha farklı olaylarda hesabın askıya alınması ya da kalıcı yasaklamalar görülebilmektedir. Bazı davranışlar ise örneğin; oyun sırasında uzun süre AFK (away from keyboard) klavyeden uzakta olmak, oyuncu raporlarına bakılmaksızın otomatik olarak algılanır ve cezalandırılır (Donaldson, 2017: 5).

Oyuncular maçlarda yüzlerce raporlama yapabilmektedir. Raporlanmış oyuncular Tribunal'e getirilmektedir. Riot Games rastgele olarak en fazla raporlanan beş maçta raporlanan durumları tek olay üzerine toplamaktadır. Olaylar her maç için detaylı bilgi içermektedir, örneğin maçın sonucu, nedenler ve yorumlardan yapılan raporlamalar, maç boyunca mesaj kutusuna gelen tüm mesajlar ve skorboard, karar vericiler bu kanıtları kullanarak toksik oyuncunun affedilmesine ya da ceza almasına karar vermektedirler. Gizliliğin korunabilmesi amacıyla Tribunal'de oyuncuların kullandıkları oyun isimleri kaldırılır ve oyuncuların ulaşılacak sosyal bağlantıları hakkında hiçbir bilgi bulunmamaktadır (Blacburn ve Kwak, 2014: 878).

LOL bağlamında, affedilme olayı ile düzgün bir biçimde uğraşmak ceza olayından daha önemlidir. Yanlış bir şekilde ceza almış olan oyuncular LOL'den ayrılırken, ancak yanlış bir biçimde affedilen oyuncuların Tribunal'a geri dönebilirler. Eğer onlar tekrar Tribunal'a gelmezlerse, bu durum LOL ekosistemi için yeniden düzenlenmiş ve iyi olduklarını göstermektedir (Blacburn ve Kwak, 2014: 885).

5.1.1.2. Banlama (Yasaklamak) Stratejisi

E-sporlardaki en yaygın ceza türü olarak banlamak yani yasaklamak olarak görülmektedir. Blok koyma ile saldırganın hesabının oyuna giriş yapması engellenmektedir. Yasaklamalar yapılan toksik davranışın boyutuna göre bir, iki gün ya da haftalarca sürebilmektedir. Çok kötü saldırılarda ise sonsuza dek hesaba giriş engellenebilmektedir. Cezalandırmanın başka bir türü oyundaki sesli ya da yazılı mesajın kullanımının kısıtlanmasıdır. Blizzard şirketi tarafından geliştirilen Owerwatch'ta ise toksik davranışlara yönelik olarak 'Buckets' olarak isimlendirilen daha ilginç bir ceza geliştirilmiştir. Bu ceza sisteminde esas olarak, sürekli olarak toksik davranış gösterene oyuncular bir adeta bir fanusa sıkışacak ve sadece birbirleriyle oynamak için eşleştirileceklerdir. Oyun şirketi durumla ilgili olarak harekete geçmeye karar verdiğinde rapor gönderen oyuncuya mesaj gönderilecektir. (Adinolf ve Türkay, 2018: 367)

5.1.1.3. Pozitif Eylem Stratejisi

Birçok oyun farklı davranışsal kriterle pozitif davranış gösterenler için destekleme sağlamaktadır. Oyuncuların raporlama çubuğu ile birlikte yol alabilmeleri için adeta bir havuç-sopa yöntemi (carrot and stick method) gibi tabir edilebilecek bir sistem geliştirilmiştir. Onurlandırılmış oyuncular, onlara özel oyun itemleri verildiği mesajı alabilmektedir. CS GO geliştiricileri bunu oyuncuların dostlukları, mentorlukları veya liderliklerinden ötürü alabilecekleri "övgüler" ile uygular (Adinolf ve Türkay, 2018: 367).

Riot Games 2018 yılında LOL'deki onurlandırma sisteminde bulunan derecelendirmeyi güçlendirmiştir. Oyuncular farklı ödülleri kazanabilmek amacıyla onur liderliğine tırmanmaktadırlar (Leagueoflegendsfeatures). Owerwatch oyuncuları desteklemek amacıyla 'endorsements rules' yani Türkçe çevirisiyle 'Girişimci Kuralları' adı verilen LOL oyunundakine benzer bir sistemi ortaya koymuştur (Welcome to Owerwatch). LOL'de olduğu gibi oyuncuların destekçilerini geliştirmek üzerine ilerlediği bir sistemdir. Belirli sayıda destekçi elde ettiğinde ödüller kazanabilmektedirler.

5.1.1.4. Priming (Hazırlama Evresi) Stratejisi

Games LOL oyununda, farklı koruyucu önlem stratejilerini sürekli geliştirilmesini sağlamıştır. Kullanılan psikolojik yöntemlerden bir örnek olarak ‘priming’ yani oyuna hazırlık evresi gösterilebilir. Şirket oyuna başlama evresinde pozitif ve negatif çerçeveli mesajları farklı renkler içinde sunmaktadır ve oyuncular oyun başlarken beklerken bu mesajlar ile karşı karşıya gelmektedir. Toksik davranışları olumsuz ifade eden mesajlar (örn. “takım arkadaşın kötü oynadığında sen onu rahatsız edersen takımın için hata yapmış olursun”), oyuncuları toksik davranışlardan alıkoyma amacı taşımaktadır (Adinolf ve Türkay, 2018: 368). Riot Games, bu tür “ipuçları” sunmanın, mesajı görüntülemek için kullanılan yazı tipi rengine bağlı olarak oyuncuların davranışını geliştirdiğini açıklamıştır. Kırmızı yazı tipinin davranış değiştirme üzerinde en fazla etkisi olduğu görülmüştür (Maher, 2016).

5.1.1.5. Kısıtlama Stratejisi

Sosyal ilişki için ekstra gerekli bir niteliğe sahip olan mesajlaşmak, toksik davranışlar için çok önemli bir araç olma niteliğine sahiptir. Çoğu çevrimiçi oyunun mesajlaşma bölümünde yaptığı filtreleme olayına rağmen, oyuncuların diğerlerine siber zorbalık yapmalarına engel olunamamaktadır. Hearthstone topluluğu içerisindeki toksik davranışların sınırlandırılması maksadıyla, Blizzard şirketi tanıdık olmayan oyuncularla yapılan maçlarda Hearthstone için açık metin etkisizleştirilmesi gerçekleştirmiştir. Oyuncuların iletişim kurabilmesi için belirlenen mesaj örneklerini içeren bir ‘emotes’ kutusu oluşturulmuştur (Honor, 2019). Bu dizayn düşüncesi çevrimiçi oyunlardaki radikal bir karar olma niteliği taşımaktadır. Çünkü online oyunlarda metin mesajı en önemli iletişim biçimidir (Adinolf ve Türkay, 2018: 368).

5.1.2. Oyuncuların Başvurduğu Stratejiler

Oyuncular, oyun ortamında siber zorbalığa maruz kalmaları mukabilinde oyunlar içerisinde birtakım stratejiler kullanabilmektedirler. Bu stratejiler incelendiğinde; oyuncular çevrimiçi oyunlarda olumsuz durumlardan kaçınmak, bu durumlara cevap verebilmek ve kendi tecrübe durumlarıyla ilgili farklılıkları uygulamak amacıyla 5 başlıca stratejiyi geliştirmişlerdir. Bu stratejiler ise oyundan ayrılmak, yabancılarla oyun oynamaktan uzaklaşmak, cinsiyetlerini kamufle etmek, yetenek ve deneyimlerini oyun ortamına göre düzenlemek ya da saldırgan kişilik kullanmaya başlamak olarak görülmektedir (Cote, 2015: 8).

Tüm e-spor oyunlarında toksik davranışa maruz kalan oyuncular, diğer oyuncuları mesajlaşma bölümünde bulunan mute (susturma) tuşu ile susturabilmektedirler. Bu durumda onlar susturulan oyunculardan yazılı mesajları ve ‘emote’ları almayacaklardır. Owerwatch oyununda oyuncular ikiden fazla toksik oyuncuyu seçebilmektedir. Bu durum oyuncunun bu oyuncularla aynı takıma yerleşemeyecekleri anlamına gelmektedir (Adinolf ve Türkay, 2018: 368).

5.2. Elektronik Spor Oyunlarında Toksik Davranışın Sonuçları

Elektronik spor oyunlarında yoğun rekabetin yaşanması bir takım olumsuz davranışların oyuncular arasında sık yaşanmasını da beraberinde getirmektedir. Diğer oyunculara yapılan taciz, oyuncuların performanslarını yükseltmelerini engellemek maksadıyla engeller çıkarılması, oyuncuların oyun ortamlarında eğlenmelerinin engellenmesi, bilinçli kaos yaratılması gibi durumlar oyuncuların oyundan çıkmalarına neden olmaktadır. Çevrimiçi oyunlardaki toksik davranışların sonuçlarına bakıldığında; toksik davranışa maruz kalan oyunlarda, anksiyete ve düşük benlik saygısı gibi psikolojik ve duygusal problemler yaşayabilmekte oldukları sonucuna ulaşılmaktadır (Adinolf ve Türkay, 2018: 366).

Oyun ortamlarında yaşanan siber mağduriyet, daha az kendine güven, eğitimsel başarının azalması, okul devamsızlığının yükselmesi, öz değer azalması, ümitsizlik ve yalnızlık ortaya çıkarabilmektedir (Hilvert-Bruce ve Neill, 2020: 304).

The Animal Crossing Community oyun forumunda yapılan araştırmaya göre oyun deneyimi daha az olan yaşlı kadınlar, yüksek siber zorbalık oluşumu, ciddiye ve mağduriyet algısını bildirmişlerdir. Bunun aksine, genç erkek katılımcılar daha fazla oyun deneyimi bildiri ile daha düşük siber zorbalık oluşumu, ciddiye ve mağduriyet algısından söz etmişlerdir. Kadınlar psikolojik olarak daha olumsuz etkilere sahip olmuşlardır, siber zorbalık davranışıyla karşılaşıldığında kadınların oyundan kaçınma ve ayrılma olasılıkları daha fazladır (Fryling, Cotler, Rivituso, Mathews ve Pratico, 2015).

Çinli gençlerle yapılan çalışmada; gençlerin çevrimiçi oyun şiddetine maruz kalma ve siber zorbalık davranışları üzerine çalışma yürütülmüştür. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre; cinsiyet, yaş ve çevrimiçi zaman kontrol değişkenlerinin kontrol edilmesiyle saldırganlığa ilişkin normatif inançların çevrimiçi oyun şiddetine maruz kalma ve siber zorbalık arasındaki ilişkide kısmi bir araç niteliği taşıdığı ortaya konulmuştur. Bununla birlikte, çalışmadaki bir diğer önemli bulgu ise kişisel saldırganlığın çevrimiçi oyun şiddetine maruz kalma ile saldırganlığa ilişkin normatif inançlar ve siber zorbalık arasındaki ilişkileri ılımlılaştırdığı ortaya konulmuştur. Kişisel olarak saldırganlığa yatkın olup olmamak diğer değişkenleri etkilemiş durumdadır (Zhu, Chu, Zhang ve Li, 2018).

SONUÇ

Teknolojik gelişmelerle birlikte iletişim ve etkileşim kurulan ortamlarda da sürekli bir değişme ve gelişme yaşanmaktadır. İletişimin yoğun olarak yaşandığı mekân çevrimiçi ortama kaymış durumdadır. Ancak bireyler geleneksel toplumlardaki birbirleriyle kurmuş oldukları iletişimi ve iletişimin içerisinde var olan bazı iletişim tortularını online ortama da taşımaktadırlar. Zorbalık bu özelliklerden birisi olarak görülebilecek niteliğe erişmiş durumdadır. Zorbalık eyleminin altında yatan sebeplerde; kişilerin sahip olduklarından ya da hakları olduğundan daha fazlasını elde etme istekleri, genel hoşnutsuzluk ve mutsuzluk durumu, düşük benlik saygısı, bireylerin sahip oldukları korku ve endişelerini örtme arzusu, güç ve otorite olma hislerinden hoşlanma, sevgi eksikliği, küçük düşürülmüş hissine sahip olma, karşıdakine gücünü hissettirme amaçlı olarak kendini sert ve dayanıklı gösterme güdüsünün olması, başkaları tarafından beğenilme arzusu, popüler bir birey olma isteği, kendini gerçekleştirme ve başarı elde etme hissiyatından yoksun olma gibi etkenlerin var olduğu görülmektedir. Öncelikle e-postalar, internet sitesi forumları platformları ve diğer mesajlaşma platformlarında görülen siber zorbalık; oyunların da çok oyunculu ve çevrimiçi hale gelmesiyle birlikte bu ortamın da etkilenmesine neden olmuştur. Çevrimiçi oyunlardaki siber zorbalık durumu oyun jargonunda 'Toksik Davranış' olarak bilinmektedir. Genel düşüncede toksik davranışların sadece küfür ve argo sözcük kullanımını barındırdıkları algısı bulunmaktadır. Ancak toksik davranışlar çok çeşitli zorbalık çeşitlerini içerisinde barındırmaktadır. Kasıtlı besleme (intentional feeding), AFK (Bilgisayar Başında Olmama Durumu) ve takımla iletişimi reddetmek gibi oyun oynama durumu ile ilgili olan toksik davranışlarla birlikte; oyunlarda bulunan sesli ve azılı mesajlaşma sistemleriyle ilgili olan saldırgan içerikli dil, sözlü tacizde bulunmak, uygun olmayan davranış, açık olmayan isim kullanımı, spam mesajlar göndermek gibi türler toksik davranışın en başlıca yaşandığı örneklerdir. Oyuncular maruz kaldıkları toksik davranışlar neticesinde oyundan çıkabilmektedir. Oyuncular stres, kaygı bozukluğu, mutsuzluk gibi birtakım olumsuz psikolojik sonuçlarla karşılaşmaktadır. Bu olumsuz neticelerin etkilerini ortadan kaldırabilmek ve oyuncuların oyunlardan ayrılmasını engelleyebilmek amacıyla oyun şirketleri birtakım stratejiler geliştirmişlerdir. Bu stratejiler incelendiğinde oyunlarda bulunan raporlama sisteminin önemi çok büyük bir yere sahiptir. Bu sistemin neticesinde var olan raporlara göre oyun sunucuları toksik davranışta bulunan oyuncuları engelleyebilmektedir. Bir raporlama sistemi örneği olarak League of Legends oyunundaki Tribunal

Sistemi’nde toksik oyuncular, mağdur oyuncuların ortaya koymuş oldukları raporlara binaen bir kitle iletimi sistemi ile yine oyundaki diğer oyuncuların oylarıyla ceza alıp almayacağına karar verilmek üzere oylanmaktadır. Toksik davranışlar sonucunda sık uygulanan ceza yöntemleri incelendiğinde; Toksik oyuncunun hesabını belli bir süreliğine yasaklamak ya da süresiz olarak hesabını askıya almaktır. Oyuna erişimin kısıtlanması ve Hearthstone oyununda olduğu gibi adeta oyun içerisinde bir yer alanda adeta tutulmak ve oradan çıkmak için mücadele etmeyi içermektedir. Buna ek olarak Türkiye’de bilişim teknolojilerine olan erişimin son yıllarda artmasından mütevellit olarak bireylerin çok erken yaşlarda bilgisayar oyunları ile tanışma olanakları artmış durumdadır. Bu durum ülkemizde elektronik spor oyunlarına yönelik ilginin de artış eğiliminde olmasını sağlamıştır. Bu yoğun ilginin etkisiyle e-spor oyunlarını ihtiva eden dijital ortamlarda toksik davranışlarla karşılaşılabilir durumlarında da artış gözlemlenmektedir. Özellikle çocuklar ve ergenler bu tür davranışlardan psikolojik olarak etkilenebilmektedirler. Toksik davranışlarla mücadele edilebilmesi için öncelikle birey, aile ve Milli Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Türkiye E-Spor Federasyonu gibi vb. kurumlara büyük sorumluluklar düşmektedir. Öncelikle herkes için olumlu bir dijital oyun ortamının; daha iyi bir oyun oynama eyleminin sağlanması açısından önemli olduğu oyuncular tarafından bilinmesi önem arz etmektedir. Ailelere düşen en büyük sorumluluk ise çocuklarının oynamış oldukları oyun ortamını incelemektir. Bu denetim ve incelemeyle çocukların bu ortamlardan daha az zarar görmesini engelleyebilme durumu söz konusu hale gelebilir. Kurumlara düşen sorumluluklar incelendiğinde ise Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde bulunan eğitim kurumlarında öğrenci ve velileri bilgilendirici çalışmalar yapılarak; bireylerin konuyla ilgili olarak farkındalıklarının artmasını sağlayan gelişmeler kaydedebilir. Gençlik Spor Bakanlığı ise bünyesinde bulunan Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu ile gençlerin oyun oynamış oldukları e-spor oyunlarından etkilenebilme durumlarını ölçülebilmek adına kayıtlı oyuncu dönemine geçilebilmesi ve her oyuncunun belli bir şekilde psiko-sosyal açıdan değerlendirilebilmesi gerekmektedir.

Yazarların katkı düzeyleri: Birinci Yazar %100

Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır

KAYNAKÇA

- ADINOLF, S. ve TÜRKAY, S. (2018). Toksik 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.
- 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
- BLACBURN, J., & KWAK, H. (2014). STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisions on Toksik Behavior in Online Games. *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web* (s. 877-887). Seul: International World Wide Web Conference Committee.
- 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
- 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.
- EMOTE. (2019, Haziran 25). Erişim Adresi <https://hearthstone.gamepedia.com/Emote>
- FOO, C. Y., & KOIVISTO, E. M. (2004). Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions. in *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (s. 245-250). Singapore: ACM Press.
- 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.
- GÖKLER, R. (2009). Okullarda akran zorbalığı. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6(2), 511-536.
- 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 Maladjustment: A Meta-analyting Review of Cross-sectional Studies. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 41(4), 441-455.
- HILVERT-BRUCE, Z., & NEİLL, 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). Mayıs 15, 2020 tarihinde <https://na.leagueoflegends.com/>: <https://na.leagueoflegends.com/en/featured/honor>
- INTERNET IN EUROPE STATS. (2019, Haziran). Nisan 2, 2020 tarihinde Internet World Stats Usage and Population Statistics: <https://www.internetworldstats.com/stats4.htm#europe>
- INTERNET USAGE STATISTICS THE INTERNET BIG PICTURE. (2020, Mart 3). İnternet World Stats Usage and Population Statistics: Erişim Adresi <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>

- İNTERNET: DAVIES, M. (2020, Mayıs 3). *Gamers Don't Want Any More Grief*. <https://www.theguardian.com/>: <https://www.theguardian.com/technology/2006/jun/15/games.guardianweeklytechnologysection2> adresinden alındı.
- İNTERNET: ESPN. (2017, Ağustos 9). *Paris Olympic bid committee is open to esports on 2024 Olympic program*. Mayıs 15, 2020 tarihinde <https://www.espn.co.uk/>: https://www.espn.co.uk/olympics/story/_/id/20286757/paris-open-esports-competition-2024-summer-olympics adresinden alındı.
- İNTERNET: GOUGH, C. (2020, Nisan 7). *COVID-19: global video game and console increase as of March 2020*. Mayıs 20, 2020 tarihinde <https://www.statista.com/>: <https://www.statista.com/statistics/1109979/video-game-console-sales-covid/>
- İNTERNET: GOUGH, C. (2020, Nisan 23). *Spending on video games during the coronavirus (COVID-19) pandemic worldwide in March 2020*. Mayıs 20, 2020 tarihinde <https://www.statista.com/>: <https://www.statista.com/statistics/1112490/video-game-spend-covid/>
- İNTERNET: 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>
- İNTERNET: 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>
- İNTERNET: KIDS ON SOCIAL MEDIA AND GAMING. (2018, Şubat 26). Erişim Adresi: <https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/kids-on-social-media-and-gaming>
- İNTERNET: MAHER, B. (2016, Mayıs 13). *Can a video game company tame Toksik behaviour?* Erişim Adresi: <https://www.nature.com/news/can-a-video-game-company-tame-Toksik-behaviour-1.19647>
- İNTERNET: OVERALL ESPORTS STATS FOR 2019. (tarih yok). Mayıs 19, 2020 tarihinde <https://www.esportsearnings.com/>.
- İNTERNET: WELCOME TO OWEWATCH. (tarih yok). (Blizzard Entertainment) Mayıs 17, 2020 tarihinde <https://playoverwatch.com/>: <https://playoverwatch.com/en-us/about>
- İNTERNET: WODA, S. (2014, Haziran 27). *wodaTo Combat Cyberbullying In Online Games*. Nisan 3, 2020 tarihinde <https://resources.uknowkids.com/>: <https://resources.uknowkids.com/blog/bid/333749/how-to-combat-cyberbullying-in-online-games>
- JONASSON, K., & THIBORG, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
- 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.
- OLWEUS, D. (1994). *Bullying at School*. Malden: Blackwell Publishing.
- ÖZENÇ, O. E., & TINMAZLAR, A. (2019). *Türkiye'de E-Spor ve League of Legends*. İstanbul: Profil Kitap.
- PIOTROWSKI, C. (2012). From Workplace Bullying to Cyberbullying: The Enigma of E-Harassment in Modern Organizations. *Organization Development Journal*, 30(4), 44-53.
- QING, L. (2015). When Cyberbullying and Bullying Meet Gaming: A systemic Review of the Literature. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 5(4), 1-11.
- 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/>
- 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.
- TIPPETT, N., & KWAK, K. (2012). Cyberbullying in South Korea. Q. Li, D. Cross, & P. K. Smith içinde, *Cyberbullying in the Global Playground: Research from International Perspectives* (Cilt 1, s. 201-220). London: Blackwell Publishing Ltd.
- 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.
- WAGNER, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Com-*

puting & Conference on Computer Games Development (s. 1-5). Las Vegas: ICOMP.

- WILLARD, N. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Illinois: Research Press.
- ZHU, X. W., CHU, X. W., ZHANG, Y. H., & LI, Z. H. (2018). Exposure to Online Game Violence and Cyberbullying among Chinese Adolescents: Normative Beliefs about Aggression as a Mediator and Trait Aggressiveness as a Moderator. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 29(2), 148-166. doi:10.1080/10926771.2018.1550830