T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KADIN VE AİLE ÇALIŞMALARI DİSİPLİNLERARASI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

E-SPORCULARIN KİMLİK ALGILARININ SOSYAL KİMLİK KURAMI AÇISINDAN İNCELENMESİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Elif Sümeyye DEMİR

BURSA – 2025

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KADIN VE AİLE ÇALIŞMALARI DİSİPLİNLERARASI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

E-SPORCULARIN KİMLİK ALGILARININ SOSYAL KİMLİK KURAMI AÇISINDAN İNCELENMESİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Elif Sümeyye DEMİR

DANIŞMAN:
Prof. Dr. Nimet HAŞIL KORKMAZ

BURSA – 2025

T. C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

MÜDÜRLÜĞÜNE

Kadın ve Aile Çalışmaları Disiplinlerarası Anabilim Dalı, Kadın ve Aile Çalışmaları Bilim Dalında 702232007 numaralı Elif Sümeyye DEMİR'in hazırladığı "E-Sporcuların Kimlik Algılarının Sosyal Kimlik Kuramı Açısından İncelenmesi" konulu Yüksek Lisans Tezi ile ilgili tez savunma sınavı 09/01/2025 günü 11:00 – 12:00 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın başarılı olduğuna oy birliği ile karar verilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı)

Prof. Dr. Nimet HAŞIL KORKMAZ

Bursa Uludağ Üniversitesi

Üye

Doç. Dr. Mustafa Berkay AYDIN

Bursa Uludağ Üniversitesi

Üye

Dr. Öğr. Ali Çağıl ÖMERBAŞ

Başkent Üniversitesi

09.01.2025

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA İNTİHAL YAZILIM RAPORU

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KADIN VE AİLE ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 23/12/2024

Tez Başlığı / Konusu: "E-sporcuların Kimlik Algılarının Sosyal Kimlik Kuramı Açısından İncelenmesi"
Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 90 sayfalık kısmına ilişkin, 18/12/2024 tarihinde şahsım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından (Turnitin)* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 3 'tür.

Uygulanan filtrelemeler:
1- Kaynakça hariç
2- Alıntılar hariç/dahil
3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

23.12.2024

Adı Soyadı:	Elif Sümeyye DEMİR
Öğrenci No:	702232007
Anabilim Dalı:	Kadın ve Aile Çalışmaları (Disiplinlerarası)
Programı:	Kadın ve Aile Çalışmaları
Statüsü:	☒ Y.Lisans ☐ Doktora

Danışman
(Adı, Soyad, Tarih)
Prof. Dr. Nimet HAŞIL KORKMAZ

Yemin Metni

Yüksek Lisans / Doktora tezi olarak sunduğum "E-Sporcuların Kimlik Algılarının Sosyal Kimlik Kuramı Açısından İncelenmesi" başlıklı çalışmanın bilimsel araştırma, yazma ve etik kurallarına uygun olarak tarafımdan yazıldığına ve tezde yapılan bütün alıntıların kaynaklarının usulüne uygun olarak gösterildiğine, tezimde intihal ürünü cümle veya paragraflar bulunmadığına şerefim üzerine yemin ederim.

23.12.2024

Adı Soyadı : Elif Sümeyye Demir

Öğrenci No : 702232007

Anabilim Dalı : Kadın ve Aile Çalışmaları

Programı : Disiplinlerarası Kadın ve Aile Çalışmaları Programı

Tezin Türü : Yüksek Lisans

ÖZET

Yazar Adı ve Soyadı : **Elif Sümeyye DEMİR**

Üniversite : **Bursa Uludağ Üniversitesi**

Enstitüsü : **Sosyal Bilimler Enstitüsü**

Anabilim : **Kadın ve Aile Çalışmaları Anabilim Dalı**

Bilim Dalı : **Kadın ve Aile Çalışmaları**

Tezin Niteliği : **Yüksek Lisans Tezi**

Mezuniyet Tarihi : **…../…../20….**

Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Nimet Haşıl KORKMAZ**

E-SPORCULARIN KİMLİK ALGILARININ SOSYAL KİMLİK KURAMI AÇISINDAN İNCELENMESİ

Bu çalışmada e-sporcuların ve dijital oyunlarla ilgilenen bireylerin dijital ortamda karşılaştıkları cinsiyet temelli ayrımcılıkların ve geliştirdikleri kaçınma ve başa çıkma yöntemlerinin kimlik gelişimlerine ve tanımlamalarına etkilerinin Sosyal Kimlik Kuramı ışığında incelenmesi, e-sporcuların cinsiyet kimlikleri ile sporcu kimlikleri arasındaki etkileşimin ve(ya) çatışmanın niteliğinin Sosyal Kimlik Kuramı bağlamında incelenmesi, bu etkileşim veya çatışmanın benlik algısına etkilerinin incelenmesi, dijital dünyadaki kimlik algısının fiziksel dünyadaki kimlik tanımlarına yansımalarının araştırılması ve farklı cinsiyetlerdeki oyuncuların kimlik algılarının karşılaştırılması amaçlanmaktadır. Bu amaçlar doğrultusunda dijital oyunlarla ilgilenen 25 gönüllü katılımcı ile çevrimiçi veya yüz yüze olarak yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Araştırmanın yöntemi betimsel analiz yaklaşımıdır. Araştırmada örneklem seçilirken nitel araştırmada amaçlı örnekleme ve kartopu örnekleme yöntemleri kullanılmıştır. Seçilen katılımcıların profesyonel veya amatör olarak dijital oyun oynamış ve(ya) oynamaya devam eden kişilerden olmaları ölçüt olarak belirlenmiştir.

Katılımcıların dijital oyunları ve e-sporu bir sosyalleşme aracı olarak kullandıkları, fiziksel dünyada gerçekleşen cinsiyet temelli ayrımcılıkların sanal dünyaya da yansıdığı, geliştirilen başa çıkma yolları ve tepkilerin de fiziksel dünya ile aynı doğrultuda olduğu, oyuncuların dijital dünyadaki kimlik algıları üzerinde bedensel özelliklerinin ve beden tanımlarının önemli etkileri olduğu, özellikle kadın ve kendilerini ikili cinsiyet sistemi dışında tanımlayan bireylerin sanal ortamda cinsiyet temelli ayrımcılığa maruz kaldıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Kadın, Dijital Oyun, E-spor, Sosyal Kimlik, Siberfeminizm

ABSTRACT

Name & Surname : **Elif Sümeyye DEMİR**

University : **Bursa Uludag University**

Institution : **Institute of Social Sciences**

Field : **Women and Family Studies Field**

Subfield : **Women and Family Studies**

Degree Awarded : **Master's**

Date of degree awarded : **…../……/20….**

Supervisor : **Prof. Dr. Nimet HAŞIL KORKMAZ**

EXAMINING THE IDENTITY PERCEPTIONS OF E-SPORTS PLAYERS IN TERMS OF SOCIAL IDENTITY THEORY

The aim of this study is examining the effects of gender based discrimination thet e-sports players and individuals interested in digital games encounter in the digital environment, the avoidance and coping methods they develop, examining their identity definitions and development in the light od Social Identity Theory, examining the nature of the interaction and/or conflict between the gender identities and gamer identities, examining the effects of this interactions on self perception, to investigate the reflections of identity perception in the digital world an to compare the identity perceptions of gamers from different gender identities. For these aims semi structured interviews were conducted online of face to face with 25 participants interested in digital games. The method of this research is descriptive analysis approach. While selecting the sample for the study, purposeful sampling and snowball sampling methods were used in qualitative research. The criterion was determined that the selected participants should be people who have played and/or continue to play digital games professionally or amateurly.

It was understood that participants use digital games and e-sports as a means of socialization, gender-based discrimination that occurs in the physical world is also reflected in the virtual world, the coping methods and reactions developed are in line with the physical world, physical characteristics and body definitions have an important effect on players' identity perceptions in the digital world. It has been observed that mostly women and individuals who define themselves outside the binary gender system are exposed to gender-based discrimination in the virtual environment.

Keywords: Women, Digital Games, E-sports, Social Identity, Cyberfeminism

ÖNSÖZ

Tezimi yazma sürecinde benden yardımlarını esirgemeyen danışman hocam sayın Prof. Dr. Nimet HAŞIL KORKMAZ'a teşekkür ediyorum.

Hem tezimi yazarken hem de sunum ve teslim sürecinde sorduğum yüzlerce soruyu sabırla cevaplayan yüksek lisans arkadaşlarım Abdullah BİLGE, Zeliha TEMŞİ ve Nida Başak TÜRKMEN'e teşekkür ediyorum.

Veri toplarken yardımcı olan ve görüş ve fikirlerini benimle paylaşan kardeşlerim Ahmet Yusuf DEMİR ve Mehmet Akif DEMİR'e teşekkür ediyorum.

Yüksek lisans yapmama ilham olan ve bana okuma sevgisi aşılayan babam Ali Hikmet DEMİR'e teşekkür ediyorum.

Çalışmamı bu bölümü seçmeme sebep olan üç kadına; özellikle kızının okuması için çabalayan annem Nilüfer DEMİR'e, tanımaya fırsat bulamadığım ancak babamdan yaşamını dinlediğim rahmetli babaannem Ayşe DEMİR'e ve okuma yazmayı geç yaşta öğrendikten sonra mektuplarımı okuyup cevaplar yazan ve kitap okurken heyecanla beni dinleyen rahmetli anneannem Türcihan ARSLAN'a armağan ediyorum.

İÇİNDEKİLER

ÖZET……..i

ABSTRACT……..ii

ÖNSÖZ……iii

İÇİNDEKİLER……iv

TABLOLAR……vi

ŞEKİLLER……..vii

RESİMLER……....viii

1.BÖLÜM 1

GİRİŞ 1

1.1. Amaç 2

1.2. Araştırmanın Önemi 2

1.3. Araştırmanın Soruları 3

1.4. Varsayımlar 4

1.5. Sınırlılıklar 4

2. BÖLÜM 5

SOSYAL KİMLİK 5

2.1. Sosyal Kimlik Kuramı 5

2.1.1. Etnosentrizm, Sosyal Sınıflandırma ve Sosyal Karşılaştırma 7

2.1.2. Stereotip Tehdidi (Stereotype Threat) ve Sosyal Kimlik Tehdidi (Social Identity Threat)……..……8

2.1.3. Kimliksizleşme ve Kimlik Çatışması 9

2.1.4. Dijitalleşen Dünyada Sosyal Kimlik 11

2.2. Beden Ve Sosyal Kimlik 12

2.2.1. Siberfeminizm 17

3. BÖLÜM 20

E-SPOR, DİJİTAL OYUN VE AVATARLAR 20
3.1. Dijital Oyun ve E-Spor 20
3.1.1. E-Spor ve Geleneksel Spor 21
3.1.2. Kadının Konumu 22
3.2. Avatarlar ve Proteus Etkisi 29
3.2.1. Avatar Tasarımları ve Rolleri 29
3.2.2. Proteus Etkisi 33
4. BÖLÜM 35
4.1. Yöntem 35
4.2. Örnekleme 35
4.3. Verilerin Toplanması ve Analizi 36
4.4. Geçerlik ve Güvenirlik 38
5.BÖLÜM 39
BULGULAR 39
5.1. Katılımcıların Sosyodemografik Bilgileri 39
5.2. Oyun ve E-Spor Tercihleri 41
5.3. Karakter (Avatar) Tercihleri 43
5.3.1 Proteus Etkisi 47
5.4. Diğer Oyuncuların Davranışları 48
6. BÖLÜM 54
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER 54
KAYNAKÇA 60
EKLER 71

TABLOLAR

Tablo 1. Çalışmada Kullanılan Geçerlik ve Güvenirlik Stratejileri (Yıldırım & Şimşek, 2016: 276-285; Bektaş, 2021)……..38

Tablo 2. Katılımcıların Genel Bilgileri…….39

Tablo 3. Katılımcıların En Çok Tercih Ettiği Dijital Oyunlar……..42

Tablo 4. Dijital Oyunlardaki Cinsiyet Kimliği ve Cinsel Yönelim Çeşitliliğine İlişkin Katılımcıların Görüşleri……...47

ŞEKİLLER

Şekil 1. Katılımcıların dijital oyun oynarken kullandıkları platformların yüzdelik dilimleri……...41

Şekil 2. Çoğunlukla çevrimiçi ve çevrimdışı oynayan katılımcı yüzdeleri…….41

RESİMLER

Resim 1. Dijital şiddete ilişkin karikatür (New York Times Dergisi) (O'Leary, 2012).....26

Resim 2. Overwatch Karakteri D.Va (Blizzard, 2024)…….29

Resim 3. Samus Aran'ın Zırhı (Nintendo Wiki, 2024)…….31

Resim 4. Samus Aran Zero Suit (Nintendo Wiki, 2024a)…….31

Resim 5. Samus Aran'ın Zırhsız İlk Tasarımları (Shapiro, 2014)…….31

Resim 6. Lara Croft'un İlk Görünüşü (Schedeen, 2012)……..32

Resim 7. Tomb Raider: Legend 'da Lara Croft (Schedeen, 2012)……32

1.BÖLÜM

GİRİŞ

19. yüzyılda başlayan Sanayi Devrimi ve sonrasında yaşanan makineleşme ve otomatikleşme ekonomik değişimin yanında köklü sosyal gelişmelere de yol açmış, geleneksel ve alışılmış olan her şeye meydan okuyan düşünce akımlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Kadının biyolojik yapısı sebebiyle eve yani özel alana ait olduğu, çocuk doğurmak, bakmak ve ev işlerini görmek gibi görevlere sahip olduğu, erkeğin ise fiziksel olarak daha güçlü olması sebebiyle toplumsal alanda çalışarak eve ekmek getiren kişi rolünü üstlendiği toplumsal cinsiyet rolleri makineleşme ve teknolojinin ortaya çıkmasıyla birlikte yeniden tartışmaya açılmıştır. 20. yüzyılda internetin icat edilmesi ile bilgi çağı başlamış, zaman ve mekân gibi fiziksel düzlemler bulanıklaşmış, dünyanın her tarafındaki insanların istedikleri zaman birbirleriyle iletişim kurar hale gelmesi mümkün olmuş, klasik sosyolojinin temel düşüncesi olan beden ve zihin ayrımı dijital dünyanın oluşması ile kesin olmayan bir ayrım haline gelmiştir.

Bu çalışmada dijital oyunla ilgilenen bireylerin kimlik algılarının sosyal kimlik kuramı, kimlik ve beden ilişkisi ve siberfeminizm açısından incelenmesi amaçlanmaktadır. Sosyal Kimlik Kuramı'na göre kişi kimliğini oluştururken parçası olduğu sosyal gruplardan etkilenir. Sosyal Kimlik Kuramı'na göre toplum bireyleri genellikle dış görünüşlerine göre sınıflandırır ve "biz" ve "diğerleri" olarak gruplaşmalar oluşur. Aynı gruptakiler birbirlerine benzemeye çalışır ve grup içi oluşturdukları normlara uyan kişilerin grubun parçası olmasına izin verir. Tarih boyunca grupların tanımlanması için çeşitli kriterler kullanılmıştır. İnsanlar genellikle cinsiyetlerine, ırklarına, yaşlarına ya da kişisel özelliklerine göre gruplaşma eğilimindedir. Sosyal Kimlik Kuramı'na göre bu eğilim toplumsal sınıflaşmaya yol açarak "diğerleri" olarak kabul edilen bireylerin genel kabul gören gruplardan dışlanmasına sebep olmaktadır. Bu yüzden kadınlar, ten renkleri beyaz olmayan kimseler, heteronormatif cinsiyet yapısına uymayan kişiler toplumda çeşitli ayrımcılık ve şiddet türlerine uğramaktadır. Siberfeminizm düşüncesine göre teknolojinin ve internetin gelişmesi ve makinelerin yaşamda daha çok yer tutmaya başlaması toplumda var olan ikiliklerin de esnekleşmesine sebep olmalıdır. Dijital dünyada kodlardan oluşan ortak bir dil ve zamandan, mekândan

ve bedenden bağımsız bir ortam olması fiziksel dünyada ayrımcılıkla mücadele eden bireylerin sosyalleşmesini kolaylaştırmalı, kişiler kimliklerini ön yargılara maruz kalmadan yaşayabilmelidir. Fakat fiziksel ortamda ayrımcılık ve şiddetle karşılaşan kişiler dijital dünyada da aynı şiddete maruz kalabilmektedir.

Çalışma kapsamında 25 oyuncu ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ile katılımcıların kendilerini avatarlar ile temsil ettikleri dijital oyun dünyasında karşılaştıkları veya tanık oldukları cinsiyet ve cinsel yönelim temelli şiddetin doğası araştırılacak, oyuncular arasında gerçekleşen gruplaşmalarda gruplar arası sınıflandırma ve karşılaştırmanın türleri Sosyal Kimlik Kuramı bağlamında değerlendirilecektir. Sosyal gruplar arası iletişimde ve sosyal kimliğin gelişip ifade edilmesinde bedenin rolü ve fiziksel dünyadaki toplumsal cinsiyet dinamiklerinin sanal dünyaya yansımaları incelenecektir.

1.1. Amaç

Bu çalışmada dijital oyunlarla ilgilenen bireylerin dijital ortamda karşılaştıkları cinsiyet temelli ayrımcılıkların doğasının tespiti ve oyuncuların bu tür ayrımcılıklarla başa çıkma yöntemlerinin kimlik gelişimlerine ve tanımlamalarına etkilerinin Sosyal Kimlik Kuramı ışığında incelenmesi, kişilerin cinsiyet kimlikleri ile oyuncu kimlikleri arasındaki etkileşimin ve(ya) çatışmanın niteliğinin Sosyal Kimlik Kuramı ve sosyolojik bakış açısı bağlamında incelenmesi, bu etkileşim veya çatışmanın benlik algısına ve beden tanımlarına etkilerinin incelenmesi, dijital dünyadaki kimlik algısının fiziksel dünyadaki kimlik ve beden tanımlarına yansımalarının araştırılması ve farklı cinsiyet kimliklerine sahip oyuncuların dijital dünyadaki sosyal kimlik ve bedensel kimlik algılarının karşılaştırılması amaçlanmaktadır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin gelişmesi ile dijital dünya herkesin hayatının önemli bir parçası haline gelmiştir. Birey kimliğini tanımlarken bedensel özelliklerini ve sosyal hayattaki konumunu dikkate almaktadır. Günümüzde dijital dünya kişinin sosyalleşmesi için

neredeyse fiziksel dünya kadar önemli hale gelmiştir. Dijital dünyada da kadınlar ve cinsiyet kimliklerini ikili cinsiyet normları dışında tanımlayan bireyler fiziksel dünyada var olan ayrımcılıklara maruz kalmaktadırlar. Bu çalışma dijital ortamda gerçekleşen şiddet içerikli davranışların şiddete uğrayan kişiler üzerinde etkileri ve geliştirilen başa çıkma mekanizmaları açısından benzerlik gösterdiğine ilişkin tespitleri yönünden literatüre katkı sağlamaktadır. Cinsiyet temelli ayrımcılıklar ile bireysel ve toplumsal beden algıları arasında temel bağlar bulunmaktadır. Bu yüzden bu çalışmada dijital oyunlarda kendilerini avatarlar aracılığıyla temsil eden bireylerin beden tanımları ve grup içindeki diğerlerinin bu tanımlara ilişkin tepkileri araştırılmıştır. Bu araştırma beden ve sosyal kimlik algısı arasındaki ilişkinin dijital dünyaya yansımalarının tespiti açısından önemlidir.

Dijital çağda özellikle gençler ve gelişme dönemindeki bireyler aile ve okuldan sonra dijital oyun dünyasında sosyal ortamla karşılaşmaktadır. Kişilerin sağlıklı bir kimlik geliştirmeleri için internet ortamının cinsiyet temelli şiddet ve ayrımcılıktan arınması gerekmektedir. Bu çalışma oyun sağlayıcılarının ve geliştiricilerinin daha güvenli ve yeterli kimlik temsilinin mümkün olduğu dijital oyunların yapılması ve dijital ortamda gerçekleşebilecek cinsiyet temelli şiddet ve ayrımcılık içeren olaylara ilişkin gerekli düzenlemelerin belirlenmesi yönünden veriler sunacağından önemlidir.

1.3. Araştırmanın Soruları

- Fiziksel dünyada var olan cinsiyet ve cinsel kimlik temelli ön yargıların ve şiddet ile ayrımcılığın dijital dünyadaki yansımaları nelerdir?
- Oyuncuların dijital oyun sırasında karşılaştıkları cinsiyet kimliği ve cinsel yönelim konulu ayrımcılıklar nelerdir?
- Oyuncular fiziksel dünyadaki sosyal kimlik ve beden algılarını dijital dünyaya nasıl yansıtmaktadır?
- Oyuncuların dijital oyunlardaki karakterlerin (avatarlar) cinsiyet kimliği ve cinsel yönelim açısından yeterlilikleri ile ilgili görüşleri nelerdir?
- Oyuncuların fiziksel dünyadaki bedenleri ile dijital ortamda seçtikleri avatarlar arasında bağlantı var mıdır? Varsa bu bağlantının doğası nedir?

1.4. Varsayımlar

Katılımcıların sorulan sorulara dürüstçe cevap verdikleri varsayılmıştır. Çalışmada e-sporun tanımı geniş tutularak e-spor takımlarında bulunmuş veya turnuvalara oyuncu olarak katılmış kişilerin yanında dijital oyunlarla amatör olarak ilgilenen kişilerin tecrübe ve görüşleri de araştırma kapsamına alınmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Çalışma nitel araştırma kapsamında olduğundan alınan örneklemin kusursuz olması ve büyük miktarda veri sağlanması zordur. Ayrıca araştırmaya katılan kişilerin tecrübelerini olduğu gibi anlatması güçtür. Veri analizi ve ölçme vasıtaları var olan ön yargıların da aktarılmasına sebep olabilir (Şahin, 2016). Bunun yanında katılımcılar belirlenirken belirli oyun gruplarının üyeleri ve kanalların takipçileri ile görüşmeler yapılmış olduğundan verilerin dijital dünyadaki oyuncuların tamamına genellenebilmesi ve siber uzaydaki oyuncu yelpazesinin tamamının yansıtılması zorlaşabilmektedir.

2. BÖLÜM

SOSYAL KİMLİK

Bu bölümde ilk olarak kimliğin oluşumunda sosyal ortamın etkisine ilişkin literatürde yer alan araştırmalar ve görüşlere yer verilmiş, Tajfel ve Turner tarafından ortaya atılan Sosyal Kimlik Kuramı ve etnosentrizm, sosyal sınıflandırma, sosyal karşılaştırma, stereotip tehdidi ve sosyal kimlik tehdidi, kimliksizleşme ve kimlik çatışması gibi kuramın açıklayıcı alt kavramları ele alınmıştır. Daha sonra sosyal kimliklerin sanal dünyaya yansımaları açıklanmıştır. Sosyal kimlikler arasındaki sınıflandırma ve hiyerarşinin oluşumunda bedenin önemli rol oynadığı tespit edildiğinden, ikinci kısımda sosyolojide bedene bakış açısı ve beden sosyal kimlik ilişkisine dair araştırma ve görüşler tarihsel olarak incelenmiş, son olarak beden ve kimlik ilişkisinin dijital dünyadaki yansımalarının araştırıldığı siberfeminist görüşün ortaya çıkıp gelişmesi ve öncüleri tarafından yapılan çalışmalar açıklanmıştır.

2.1. Sosyal Kimlik Kuramı

Amerikalı sosyolog George Herbert Mead 1913'te benliğin sosyalleşme ile meydana geldiğini öne sürmüştür. Ona göre "ben", toplum ile sosyal ilişkiler kurar ve bu ilişkiler sonucunda geliştirilen davranış ve tutumlar "benlik" oluşumuna yol açar (Mead, 1913). Mead bu görüşüyle toplumun kişilerin tek tek bir araya gelmesiyle oluştuğunu savunan geleneksel sosyolojik ve felsefi bakış açısına meydan okuyarak sosyal kimlik araştırmalarının önünü açmıştır (Thorpe & Yuill vd., 2015: 176-177). Richardson'a göre (2014: 114), kimlik kişinin keşfettiği veya doğuştan sahip olduğu bir şey değildir. Kimlik inşa edilir. Kimliğin inşası bireyin kendine en yakın kişilerle sosyal bağlantı kurma eğilimi ile bebeklikten başlamaktadır (Liberman vd., 2017). Bebek doğumundan itibaren etrafını incelemeye ve gördüğü davranışları taklit etmeye başlar. Büyüdükçe jest ve mimiklerin yanında sözcükleri de öğrenir ve sosyal çevresinde gördüğü pratiklerden yardım alarak kendi benliğini geliştirir (Mead, 1913; akt.: Thorpe & Yuill vd., 2015: 176-177). Yani sosyal kimlik kuramına göre kimliğin inşası kişinin girip çıktığı sosyal gruplar aracılığıyla gerçekleşmektedir. Farklı sosyal gruplarda kimlik ve ilişkiler eğilip bükülerek

kendini farklı ifade eder. Kişi, kendini ve diğerlerini; farklı gruplar oluşturarak, gruplarla iletişim düzeylerini inceleyerek ve gruptaki diğer kişilerden aldığı geribildirimleri kendi zihin süzgecinden geçirerek tanımlamaktadır (Michener vd., 1990: 89). Başka bir ifadeyle, kimlik bireyin dahil olduğu gruplarla yakından ilişkilidir. İnsan doğası gereği birden fazla sosyal grubun üyesi olduğu için, grupların her birinde benzerlik ve farklılıkları kendi zihin süzgecinden geçirir ve her birey kendine özgü kimlik kombinasyonunu inşa etmiş olur (Stets & Burke, 2000). Birey içinde bulunduğu ortama göre kimliğinin farklı kısımlarını ön plana çıkarır (Arkonaç, 1998: 273). Birine "Sen kimsin?" diye sorulduğunda, kişi genellikle dahil olduğu bir gruptan yola çıkarak kendini tanımlar. "Ben bir öğrenciyim.", "Ben bir kadınım.", "Ben Türk'üm." gibi cümleler kullanır (Brown, 2001:500). Kişinin sosyal kimlik sahibi olması; onun belli bir grupla bir olması, grubun diğer üyeleri gibi olması ve dünyaya o grubun bakış açısından bakıyor olmasıdır. Kişi üyesi olduğu grubun özellikleriyle ilgili aktivitelerde rol aldıkça grubun bir parçası olduğunu hisseder ve kişinin grupta önemli bir yer tuttuğuna dair inancı arttıkça gruba ilişkin aktivitelere katılım motivasyonu da artar (Neys vd., 2014). Weber'e göre gruplar tarafından da üyelerinin belirli bir yaşam tarzına sahip olmaları beklenmektedir (akt.: Thorpe vd., 2015: 76).

Birey kendini tanımlarken kendini diğer insanlara göre bir yere koyar (Michener vd., 1990: 91), toplum içindeki rollerine bakarak kendi kimliğinin farkına varır. Roller kişi ve toplumu birbirine bağlar, bu yüzden kişinin rolleri aynı zamanda parçası olduğu topluluk hakkında da bilgi verir (Gordon, 1976; Michener vd., 1990: 91-92). Sosyal kimlik teorisi ise kişilerin farklı sosyal gruplarda nasıl ilişki kurduklarını ve kendi gruplarına dahil olan ve olmayan diğerleriyle iletişimlerini inceler. Bireyin dahil olduğu gruplar kimliğinin önemli bir parçasını oluşturduğu için kendine ve dünyaya bakış açısını, özgüven düzeyini ve hatta sağlığını etkilemektedir. Richardson'a göre (2014: 248) kişileri rastgele gruplara ayırmak bile onların kendi gruplarına dahil olan ve olmayan diğerlerine karşı davranışlarını etkilemektedir. Örneğin; Tajfel ve meslektaşlarının katılımcıları rastgele olarak iki gruba ayırdığı, fakat katılımcılara gruplandırmanın kişilerin Klee ve Kandinsky resimlerine göre yapıldığının söylendiği deneyde; katılımcıların kendilerine verilen parayı bölüştürürken kendileriyle aynı grupta olan diğerlerine daha fazla para verdikleri görülmüştür (Billig & Tajfel, 1973). Tajfel ve Turner "en küçük grup paradigması" (Demirtaş, 2003) olarak adlandırdıkları bu araştırmadan yola çıkarak sosyal

kimlik kuramını geliştirmiştir. Sosyal kimlik kuramına göre kişilerin sosyal gruplara girmesinin ve devamlı olarak grubun bir parçası olmaya çalışmasının sebebi sosyal bir kimlik sahibi olma ve bu kimlik aracılığıyla öz saygısını artırma arzusudur. Grup bireye nasıl davranması ve düşünmesi gerektiğini, neye değer vereceğini gösterir, kişinin inşa etmekte olduğu kimliği için bir iskelet sunar ve kişinin kendi değerini keşfetmesine yardımcı olur. Birey özgüvenini artıran gruplarla daha çok yakınlaşırken, kişisel değerinin azaldığını hissettiği sosyal gruplardan uzaklaşır (Richardson, 2014: 250).

2.1.1. Etnosentrizm, Sosyal Sınıflandırma ve Sosyal Karşılaştırma

İnsanlar sosyal hayatta var olan karmaşık ilişkiler arasında manevra yapabilmeyi kolaylaştırmak için sosyal sınıflandırmadan yararlanırlar. Birey otomatik ya da kasıtlı olarak karşılaştığı kişiyi cinsiyet, yaş, ırk gibi kriterlere göre bir gruba sokar ve onun olası düşünceleri, inançları, başkalarıyla etkileşimleri ve davranışları ile ilgili fikrini oluşturmaya başlar. Bu fikir genellikle daha önceki tecrübelere veya var olan önyargılara göre şekillenir (Fiske & Taylor, 2017: 507). Festinger (1954) tarafından geliştirilen sosyal karşılaştırma teorisine göre kişiler kendi değerlerini ve gruplarının değerini diğer gruplarla karşılaştırma yaparak belirler (akt., Brown, 2001:500; Michener vd., 1990: 106). Bireylerin diğer grupları ve kişileri kendi grubunu merkez alarak değerlendirmesi Sumner (1907) tarafından etnosentrizm kavramı ile açıklanmaktadır. Sumner'a göre her grup kendi alışkanlıklarının ve değerlerinin üstün ve doğru olduğunu düşünür, diğer grupları ise düşman ya da düşük seviyedekiler olarak değerlendirir. İç grup ve dış grup, "biz" ve "onlar" olarak yapılan sınıflandırmalarda ve karşılaştırmalarda; gruplarla ilgili genellemeler her bir gruptaki kişinin bireysel özelliklerinden çok, tecrübeler ve öğretiler yoluyla oluşturulmuş "kalıpyargılar" (stereotype) aracılığıyla yapılmaktadır. Kalıpyargı (stereotip, stereotype) kavramı 1922'de Walter Lippmann tarafından tanımlanmış olup, Lippmann'a göre; stereotipler, kişinin kültürel kodlar doğrultusunda zihninde oluşturduğu resimlerdir (Lippmann, 2020; Woods & Barna, 2010; İmançer, 2004). Sosyal stereotipler (social stereotypes) en genel haliyle belli bir insan grubuna atfedilen karakteristik özellikler olarak tanımlanmaktadır. Bir grubun üyesi olan her bireyin birbirleriyle benzerliklerinin fazla olduğu ve diğer grupların üyeleriyle aralarındaki farkların aynı olduğu toplum tarafından varsayılır (Tajfel, 1969: 327)

Sosyal sınıflandırma birçok katmandan oluşan sosyal ilişkiler ağında kişinin yolunu bulmasına yardımcı olsa da toplumda kötü sonuçların ortaya çıkmasına da yol açabilmektedir (Liberman vd., 2017). İnsanlar kendileriyle aynı sosyal gruba dahil olan kişilere yönelik daha pozitif davranışlar sergilerken, başkası olarak gördüklerini tehdit olarak algılayabilirler (Fiske & Taylor, 2017: 550). Ayrıca kendi dahil oldukları grubun özelliklerini olduğundan daha değerli ya da önemli görürken, diğerleri olarak değerlendirilen grupların yaklaşımlarını azımsama eğilimindedirler (Demirtaş, 2003). Kişi sosyal kimliğini inşa ederken üyesi olduğu sosyal gruptaki diğer bireylerle benzerliklerini vurgular ve başka gruplarla kendi grubunun arasındaki farklılıkları abartır. Doosje ve Ellemers (1997) bu durumu "iç grup kayırmacılığı" olarak adlandırmıştır (akt.: Demirtaş, 2003:130). Yani sınıflandırma ve iç grup kayırmacılığı ile grup içi benzerlikler ve gruplar arası farklılıklar abartılı bir biçimde kavranmakta, dış dünya algısı da bu yönde şekillenmektedir. Kişi böylece kendi grubunu diğer gruplarla karşılaştırarak grubun ve bireyin kimliğini pozitif hale getirir, benlik algısını olumlu etkiler (Arkonaç, 1998: 275-276).

2.1.2. Stereotip Tehdidi (Stereotype Threat) ve Sosyal Kimlik Tehdidi (Social Identity Threat)

Steele ve Aronson (1995) tarafından öne sürülen Stereotip Tehdidi Teorisine göre toplum tarafından ön yargı ile bakılan gruplara mensup kişiler, ön yargının konusu olan alanda performans göstermeye çalışırken sosyal kimlikleri onlar için fazladan bir yük haline gelebilmektedir. Birçok sosyal psikolog tarafından yapılan araştırmalara ve deneylere göre (Cadinu vd., 2003; Steele & Aronson, 1995; Spencer vd., 1999; Aronson vd., 1999; Aronson vd., 2002; Steele vd., 2002; Carr & Steele, 2009) bireyin herhangi bir test ya da görev öncesi kimliğinin toplum gözünde önyargılı olan bir parçası öne çıkarıldığında veya kişiye kimliğinin bu parçasıyla ilgili var olan önyargı hatırlatıldığında performansı bu olgudan etkilenebilir. Örneğin, matematik sınavından önce kişiden cinsiyetini belirten bir kutucuk işaretlemesi istendiğinde, kadınların matematikte erkeklerden daha başarısız olduğu yargısı sebebiyle, cinsiyetlerini sınav öncesi belirten kadınların testte cinsiyetini sınav öncesinde belirtmeyen kadınlardan ve erkeklerden daha başarısız olduğu görülmüştür (Carr & Steele, 2009; Spencer vd., 1999). Benzer şekilde

kişiden sınavdan önce mensup olduğu ırkı belirtmeleri istendiğinde de yine Asyalıların akademik olarak daha başarılı olduğu ve siyah Amerikalıların daha başarısız olduğu yargılarına göre kişilerin başarısı değişebilmektedir (Aronson vd., 1999; Aronson vd., 2002; Steele & Aronson, 1995). Sosyoekonomik durumları kötü olan ailelerden gelen öğrencilerin daha başarısız olduğu hakkında toplumda var olan görüş bu arka plana sahip öğrenciler üzerinde negatif bir etkiye sebep olarak onların okul başarılarını olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Croizet & Claire, 1998). Kadınlar ve erkeklerin matematik testlerinde gösterdikleri ortalama başarı arasındaki farklılıkların veya beyaz ve siyah Amerikalıların standartlaşmış testlerde gösterdikleri ortalama başarıların arasındaki farklılıkların bunlarla orantılı olduğu görüldüğünde; cinsiyetler, sosyoekonomik arka planlar ve ırklar arasında görülen bu ayrılıkların; yeteneklerdeki gerçek farklılıktan çok, önyargılar ve stereotipler tarafından varsayılan farklardan kaynaklandığı düşünülmektedir (Richardson, 2014:120-121).

Tajfel ve meslektaşlarına göre bireyler sahip oldukları sosyal kimliklerden yeterince tatmin elde edemediklerinde ya da kimlikleri ait olmak istedikleri grup tarafından negatif olarak algılandığında farklı şekillerde tepkiler verebilmektedir. Dahil oldukları gruptan ayrılarak kimliklerine daha pozitif bir bakış geliştirmiş başka bir gruba girebilmekte, kendilerini olduklarından farklı bir şekilde tanımlayarak grubun üyesi gibi görünmeye çalışabilmekte ya da kendi kimliklerinin temsil edildiği grupların toplum gözünde yükselmesi için sosyal çalışmalarda bulunabilmektedirler (akt., Michener vd., 1990: 434-435).

2.1.3. Kimliksizleşme ve Kimlik Çatışması

Bireyin sınıflandırma eğilimi ile algısının değişmesi sonucunda abartma etkisi ile birlikte grup içi farklılıklar daha az ve gruplar arası benzerlikler daha fazla görünmeye başlamaktadır. Böylece grup üyeleri birbirlerini aynı olarak görmeye başlar ve davranışları da aynı yönde gelişir. Grup genelinde benzeşme ortaya çıkar ve kişisel kimlikler birer birer grubun genel kimliğiyle örtüşür (Arkonaç, 1998). Buna kimliksizleşme (deindividuation) denilmektedir. Üniformalar ve maskeler kişilerin kimliksizleştirilmesini kolaylaştırabilmektedir. Örneğin Guy Fawkes maskesi aktivist bir hacker grubu olan Anonymous grubunun simgesi olarak kullanılmakta ve politik amaçlı

eylemlerde de sıklıkla kullanıldığı görülmekte, maskenin kişilerin yüzlerini gizlemenin yanında grubun ortak amacına adanmışlık duygusunu da güçlendirdiği ifade edilmektedir (Montes, 2011). Kimliksizleşen kişilerin başkalarına karşı daha az empati gösterebilecekleri de görülmektedir. Örneğin; Johnson ve Downing tarafından yürütülmüş olan ve Milgram deneylerinin[1] bir versiyonu olan bir çalışmada öğretmen olarak seçilen katılımcılardan öğrenci olarak gruplandırılan katılımcıların kelime çiftlerini ezberleyemediklerinde ellerini küçük bir elektrikli şok veren cihaza bastırmaları istenmiştir. Öğretmen rolündeki katılımcıların kimliklerini gizleyen beyaz bir başlık giydiklerinde öğrenci rolündeki katılımcıların ellerini neredeyse 2 kat daha uzun süre ve daha sert bastırdıkları görülmüştür (Johnson & Downing, 1979, Richardson, 2014: 170, Zimbardo, 2007:300; akt., Heinzen & Goodfriend, 2021). Amerika Birleşik Devletleri'nde ırkçı suçlar işleyen Ku Klux Klan grubunun beyaz maskeler giyerek kendilerini anonimleştirdikleri bilinmektedir (Blee & McDowell, 2013). Öte yandan Gergen, Gergen ve Barton (1973) tarafından yapılan, katılımcıların karanlık bir odaya konularak anonimleşmelerinin sağlandığı bir deneyde katılımcıların daha agresif değil daha sevecen oldukları görülmüştür. Araştırmacılar katılımcılara tanımadıkları kişilerle bir odada bir saat boyunca bekletileceklerini ve deney sonunda birbirleriyle karşılaşmadan ayrılacaklarını söylemişlerdir. Karanlık odada bekletilenler ışıklandırılmış odada bekletilen katılımcı grubuna göre daha fazla birbirlerine dokunmuş ve sarılmışlar, deneyin sonunda rahatlamış ve mutlu hissettiklerini ifade etmişlerdir (akt., Heinzen & Goodfriend, 2021).

Her bireyin kişiliği çeşitli kimliklerden oluşur ve her kimlik de kendine özel bir hareket alanı sunar. Kimliklerimizin bize sunduğu rol kalıpları ve davranış yönergeleri

[1] Yale Üniversitesi psikoloğu Stanley Milgram tarafından 1960-1963 yılları arasında, kişinin otoriteye bağlılığının ölçülmesi amacıyla gerçekleştirilmiş deneylerdir (De Vos, 2009). Katılımcılar öğretmen ve öğrenci olarak gruplandırılmıştır. Öğretmen rolündekilerden öğrenciye sorular yöneltmesi ve öğrenci her yanlış cevap verdiğinde öğretmen tarafından öğrenciye giderek artan düzeyde elektrik şoku verilmesi istenmiştir. Öğrenci rolündeki kişiler aslında araştırmacılardır ve gerçekten şok cihazına bağlı değildirler, bilerek yanlış cevaplar verirler ve şokun düzeyi her arttığında duvarın diğer tarafından acı çektiklerine işaret eden sesler çıkarırlar. Deneyi yapan kişi ise katılımcıya devam etmesini söyler. Milgram katılımcıların %62,5'inin şok düzeyini en yüksek seviyeye kadar çıkardığını gözlemlemiştir (akt. Van Avermaet, 2001). Daha fazla bilgi için bkz. BLINDERMAN, Ilia, "The Psychology Experiment That Shocked The World: Milgram's Obedience Study (1961)", *Open Culture,* 11 Kasım 2013, https://www.openculture.com/2013/11/watch-footage-from-the-psychology-experiment-that-shocked-the-world-milgrams-obedience-study-1961.html (Erişim Tarihi: 26.11.2023).

her zaman birbirine uygun ve tutarlı değildir, karşılaştığımız her olayda kişiliğimizin her yönünü ortaya koyarak tepki vermemiz mümkün olmaz. İnsan doğası gereği farklı hatta çatışan kimliklere sahip olduğu için sosyal hayatta karşılaşılan olaylara verilen tepkilerde sahip olunan kimliklerden olaya uygun kişisel görüşü en iyi yansıtan kimlik öne çıkarılır (Stryker, 2000). Buna kimliklerin hiyerarşisi denir. Birey bu hiyerarşiye göre en üstte olan kimliğini daha çok gözler önüne serer, bu kimliğin ifade edilebileceği sosyal fırsatları arar ve kişinin olaylara bakış açısında en çok bu parça etkili olur (Michener vd., 1990: 96).

2.1.4. Dijitalleşen Dünyada Sosyal Kimlik

Modern teknolojinin ve internetin gelişmesiyle birlikte insanların dijitalleşme öncesi zamana göre çok daha fazla ve çok daha çeşitli kişiyle iletişime geçme imkanına sahip olması kimlikle ilgili soruları tekrar gün yüzüne çıkarmıştır. Teknoloji sayesinde zamandan ve mekândan bağımsız olarak dünyanın her yerindeki bireylerin iletişim kurabilmesi ve sosyal bağlar geliştirebilmesi, dijital dünyanın kendine özgü yapısı da göz önüne alındığında; sosyal kimliğin oluşturulma süreçlerini, iç grup-dış grup mekanizmalarını ve sosyal sınıflandırmanın yapısını değiştirmektedir. Teknoloji öncesi çağda insanlar genellikle yüz yüze tanışır ve kişi karşısındaki bireyin cinsiyeti, yaşı, olası geliri ve arka plandaki yaşamı hakkında bir bakışta fikir sahibi olabilirdi. Giddens'a göre (1991) geleneksel toplumlarda beden toplumun bir parçası olarak görülür ve bedenin yapısı bireyin toplumdaki konumunu gösterirdi. Giyim tarzı, bedenin duruşu ve hareket şekli, yeme içme davranışları kişinin sosyal hiyerarşideki yerinin göstergesiydi ve genellikle sabit ve durağandı. Bauman'ın katı ve akışkan modernite kuramına göre globalleşmeden önceki dönemde "katı modernleşme" vardı, yani toplumlar belirli gelenekler, kurumlar ve normlar içinde yaşamlarını sürdürmekteydi, meydana gelen değişimler bile öngörülebilir çerçevede gerçekleşmekteydi. Katı modernlikte belirli kimlik tipleri ve seçilebilecek sayılı kişilik versiyonu mevcuttu çünkü bu versiyonlar meslek, din, ırk, cinsiyet, yaşam tarzı gibi faktörlere dayanıyordu. Sosyal yaşam da bireyler gibi rasyonel ve öngörülebilir nitelikteydi. Daha sonra ise global kapitalizm, dünya üzerinde göçlerin artması ve teknoloji ve internetin gelişmesi ile birlikte modernite akışkan hale gelmiş, kimliklerdeki değişim de öngörülemez olmuş ve karmaşıklaşmıştır

(akt.: Thorpe vd., 2015: 138-142). Sosyal medya hayatta önemli bir yer kaplamaya başladığında kimliğini ortaya koyması için kişi birçok yeni kanal ve bunun yanında kimliğini düzenleme imkânı bulabilmiştir. Kişi dijital ortamda kendini tanımlarken alışkanlıklarından, zevklerinden ve sosyal irtibatlarından bahsetmektedir. Gardner ve Davis'e (2014: 74) göre bireylerin çevrimiçi ve çevrimdışı hayatları teknoloji ilerledikçe daha çok iç içe geçmiştir, özellikle gençlerin dijital ve çevrimdışı kimlikleri arasında fark görmedikleri görülmektedir. Öte yandan dijital dünyanın zaman ve mekândan bağımsız olması kişilere kimliklerinin hangi yönlerini açıklayacaklarına ve hangilerini gizleyeceklerine dair bir güç de vermektedir. Çevrimiçi sitelerin ve uygulamaların çeşitliliği sayesinde kişiler kimliklerinin farklı yönlerini öne çıkarabilmekte ve keşfedebilmekte, böylece gelecekteki kimliklerini de inşa edebilmektedirler. Bireylerin ilgi alanları fiziksel çevrelerinde az bilinir olsa bile kişi online ortamda kendilerine benzer diğer bireylerle karşılaşabildiğinden, kimliğinin o yönünü de geliştirebilme imkanına sahip olmaktadır (Gardner & Davis, 2014: 76-100).

2.2. Beden ve Sosyal Kimlik

Sosyolojide beden sosyal olayların ve ilişkilerin incelenmesinde önemli bir yere sahiptir. Antik Çağ'daki filozoflar ruh ve bedenin ayrı olduğunu ve aklın ruh tarafından verilen bir yetenek olduğunu savunmuşlardır. Platon'a göre beden ölümlü ve gerçek olmayan iken; ruh ebedidir, gerçektir ve ruh yaşamda bedene hapsolmuştur. Aristoteles ruh ve beden arasındaki ilişkiye vurgu yapsa da bedeni ayakta tutan asıl varlığın ruh olduğundan bahsetmiştir (Derbeder, 2007).

17. ve 18. yüzyılda Descartes'ın "düşünüyorum öyleyse varım", diyerek temelini attığı kartezyen düşünce ile beden ve zihin arasındaki ayrım netleşmiştir. Descartes'e göre; insanı özel yapan düşünen bir varlık olmasıdır. Düalist görüşe göre beden ve zihin birbirinden bağımsızdır, beden zihinden ayrı mekanik bir oluşumdur ve ideal düzende zihinler aşkın düzeye erişerek insanlar arasında bedenlerden bağımsız, saf zihinsel iletişim gerçekleşecektir (Buckingham vd., 2011). Descartes'e göre insan zihin ve beden olarak iki tözden oluşmaktadır. Zihin fiziksel bir varlığı olmayan ve düşünmekle görevli töz iken, beden fiziksel dünyada yer kaplar ve fizik yasalarından etkilenir fakat düşünemez (Kınağ, 2018).

Klasik sosyoloji Kartezyen düşünceden etkilenerek beden ve zihni birbirinden bağımsız iki faktör olarak değerlendirmiş ve bedenin biyolojinin konusu olduğunu ileri sürerek genellikle zihnin işleyişiyle ilgilenmiştir (Shilling, 1996: 8-9). Sosyolojinin kurucularından olan Emile Durkheim doğa bilimlerinden ve psikolojiden ayrı bir disiplin tanımlamaya çalışmış, sosyoloji bu bilimlerden ilham alsa bile yine de doğa bilimlerinin inceleme alanının insana doğuştan verilen ve sosyal etkiden bağımsız özellikleri olduğunu savunmuştur. Böylece insanlar doğa ve toplum olarak ikili bir yapı haline gelerek beden doğa bilimlerinin inceleme alanına bırakılmıştır (Durkheim, 2005). Beden aktif zihnin içinde barındığı pasif bir taşıyıcı olarak görülmüş, sosyal işaretlerin alıcısının zihin olduğu kabul edilmiştir. Durkheim toplumu oluşturan bireylerin kişisel davranışlarından çok sosyal yapıya bir bütün olarak yaklaşmayı seçmiş, toplumu bir arada tutan ve sosyal düzeni sağlayan faktörlerin peşinden gitmiştir. Sosyoloji biliminin sosyal gerçekleri ya da bireyselliğin dışında kalan ve bilimsel olarak doğrulanabilen gerçeklikleri incelemesi gerektiğini savunmuştur (Thorpe vd., 2015: 36). Shilling'e göre sosyolojinin kurucularının bedenin sosyolojisini oluşturmama sebeplerinden en önemlilerinden biri onların çoğunlukla erkek olmalarıdır. Shilling; Durkheim, Marx ve Weber gibi önde gelen sosyologlar kadın olsaydı toplumların gelişmişlik düzeyinin göstergesi olan kadınların hamilelik sürecinde çektikleri sıkıntılar, çocuk ve anne ölümleri gibi meseleleri sosyolojiye daha fazla konu edeceklerini savunmuştur (1996: 26-27). Yani zihnin işleyişi ele alınırken et ve kemikten oluşan bedenin sosyal yapıya ve bilginin ve ideolojilerin oluşumuna etkileri ve zihinle etkileşimleri çoğunlukla araştırma konusu yapılmamıştır. Bedenin tamamen sosyal yapı tarafından şekillendirildiği veya sosyal yapının tamamen bedensel kısıtlılıklardan kaynaklandığı ikili yapıya dayanan görüşler klasik sosyolojinin temellerini oluşturmuştur (Shilling, 1996: 19). Weber gibi önde gelen sosyologlar bireysel deneyimleri sosyolojik bakış açısıyla incelediyse de, sosyolojinin kurulduğu dönemde bilim olarak kabul edilmesi için çaba gösterilmesi birinci planda olduğundan ilk dönemde topluma bütüncül bakılması görüşü savunulmuştur (Thorpe vd., 2015: 44).

Jordanova'ya göre (1993) 18. yüzyıldan sonra toplumda ve bilimsel görüşte baskın olan doğa kültür ikiliği kadın ve erkek bedenleri arasındaki kimlik ve rol ayrımının temelinde yer almaktadır. Cinsiyet tamamen bedene bağlı bir olgu olarak görülmüş, kadınlara ve erkeklere atfedilen toplumsal cinsiyet rollerinin doğadan kaynaklandığı

kabul edilmiştir. Sosyal rollerin bedenden kaynaklandığı kabulü ile kadınların toplumdaki ikincil yapısının nedeni açıklanmıştır. Kadının doğum, menstrüasyon ve menopoz ile değişen "dengesiz" beden yapısının onun zihinsel ve kültürel olarak gelişmesine engel olduğu savunulmuştur. 18. ve 19. yüzyılda kadının bedensel özellikleri nedeniyle sadece çocuk doğurma ve çocukların ve ailenin bakımını sağlama kapasitesine sahip olduğu görüşü yaygındır (Shilling, 1996: 45). Birinci feminist dalga ile gündeme gelen, kadınların sosyal hayatta daha fazla söz sahibi olma isteklerinin kadınların bedensel sağlıklarına zarar verebileceğine ilişkin argümanlar bu dönemde öne sürülmüştür (Koca vd., 2016: 65).

20. yüzyıldan itibaren ise beden ve bireyselin topluma etkileri sosyologların araştırmalarına konu olmaya, Kartezyen düşünce tarafından öne sürülen bedenin zihinden ayrı ve düşünce dünyasından uzak bir fiziksel yapı olduğu görüşü eleştirilmeye başlanmıştır. Kimliğin oluşumu, sosyal eşitsizliklerin varlığı ve sürdürülmesi gibi konuların beden ile ilişkisi araştırılmıştır. Shilling'e göre (1996: 30) bunun sebebi toplumun modernleşmesiyle birlikte bedenin sosyal hayattaki öneminin artmasıdır. Örneğin feminizmin ikinci dalgası ile birlikte kadınlar bedenleri üzerinde yeniden söz sahibi olmak için çaba göstermeye başlamıştır, ayrıca toplumda bedenin her bireye özel olduğuna ve kimliklerin sergilenmesinde bedenlerin önemli payı olduğuna ilişkin görüşler yaygınlaşmıştır. Elias'a göre (1991) klasik sosyoloji tarafından benimsenen görüşün aksine dil ve vicdan gibi sosyal yapının oluşmasında temel oluşturan faktörler bedenin sınırlamalarına tabidir. İnsanın iki ayak üzerinde yürüme, konuşma ve alet kullanma gibi bedensel kapasitelerle doğması onun sosyal ilişkiler kurmasına ve bu ilişkileri şekillendirmesine de ortam sağlamaktadır (Shilling, 1996: 13). Ancak 20. yüzyılın ikinci yarısında da kadın bedeninin erkeklerden farklı ve ikincil olduğu görüşü yaygınlığını korumaya devam etmiştir. Sosyobiyolojinin gelişmesiyle kadınlar ve erkekler arasındaki keskin sosyal rol ayrımının genlerden ve genlerin kadın ve erkek beynine etkilerinden kaynaklandığına dair görüşler ortaya çıkmıştır (Shilling, 1996: 48-55). Tüm bunların yanında toplum tarafından kadın ve erkeklerden beklenen roller nedeniyle kız ve erkek çocukların sosyalleşmeleri ve bedenleri ile ilişkileri arasındaki farklılıklar (Martin, 2018); bireyin doğduğu anda kendisine atfedilen cinsiyetin onun sosyalleşmesindeki önemli etkileri; toplumun, kişinin cinsiyet kimliği doğrultusunda belirlenen cinsiyet rollerine uyması ve hayatını bu kalıplar içinde sürdürmesi yönündeki

beklentileri; aile üyelerinin bedensel ihtiyaçlarının karşılanması görevi genellikle kadına verildiği için kadının çocukları ve kocasının karnını doyurmak, hastalandıklarında onlara bakmak gibi görevleri yerine getirirken kendi bedensel ihtiyaçlarını ikinci plana atması (Pill & Parry, 1988; Charles & Kerr, 1988); çocuğun ebeveynlerinin iletişimlerini ve ilişkilerini gözlemleyerek cinsiyetleri için uygun görülen davranışları öğrenmesi; çocukların okudukları kitapların çoğunda erkekler maceracı, kurtarıcı ya da yönetici gibi geniş uğraşılara sahip olurken, kadınlar genellikle eş ya da anne olarak tarif edilmesi (Weitzman vd., 1972) gibi faktörler kadının toplumdaki ikincil konumunun pekişmesine neden olmuştur. Toplumda var olan sosyal rollerin ve sosyal sınıfların bedensel özelliklerden kaynaklandığı düşüncesi kadınların yanında farklı ırklara mensup kişilerin toplumdaki ikincil konumunun bedensel özelliklerden kaynaklandığına dair görüşler de bu dönemde ortaya atılmıştır (Shilling, 1996: 55-63).

Feminizm natüralistik düşünceyi eleştirmiş, kadının hayatı boyunca ağır bir bedensel yükle birlikte yaşamayı öğrenmek zorunda kaldığını göstermiş, bedensel özellikler temel alınarak geliştirilen "kadın" ve "erkek" rollerinin ontolojik tartışmaya açılmasına yol açmıştır (Shilling, 1996: 32-33). Simone De Beauvoir'a göre (2019) kadınların toplumdaki ikincil konumu biyolojik, ekonomik veya ruhsal olgularla açıklanamaz. Bedensel özelliklere ve cinsiyetlere atfedilen roller ve anlamlar toplum tarafından üretilmiştir. Antropolog Margaret Mead tarafından Güney Pasifik ve Güneydoğu Asya'daki kabileler üzerinde yapılan araştırmalar ile bu bölgelerde cinsiyetlere yüklenen rollerin Batı dünyasının bakış açısından farklı olduğu tespit edilmiş ve kadın ve erkekler arasındaki farkların biyolojik ve bedene bağlı olmaktan çok kültürel olduğu düşüncesi Batı'da yaygınlık kazanmaya başlamıştır (akt.: Thorpe vd., 2015). Connell'a göre (2022: 109-139) kadın ve erkek bedenleri toplumca farklı değerlendirilmektedir ve bu farklılıklar sosyal pratiklerce, bedenlerin biyolojik yapısından bağımsız olarak, vurgulanmaktadır. Örneğin; kız bebeklere pembe, erkek bebeklere mavi giysiler giydirilerek; erkek arkadaşlarından daha uzun veya kuvvetli olsalar bile kızların daha zayıf veya kırılgan olduğu görüşü kabul edilerek; erkekler duygularını göstermemeleri ve kaslarını geliştirmeleri yönünde, kadınlar ise bedenlerini makyaj, giysiler ve takılar aracılığıyla dekore etmeleri yönünde teşvik edilerek, toplum tarafından bedenler arasındaki benzerlikler görmezden gelinip farklılıklar abartılmış, biyolojik özellikler yeni kategoriler ve karşıtlıklar içerisine yerleştirilmiştir. Judith Butler Beauvoir tarafından öne

sürülen, cinsiyetin sosyal bir yapı olduğu görüşünü kabul etmiş ancak geleneksel feminist düşüncenin dar bir alanda kaldığını savunmuştur. Butler'a göre cinsiyet maskülen olmak ya da feminen olmaktan ibaret değildir, cinsiyet kimliği ve cinsel yönelim sabit ve iki kutuplu bir yapıdan ziyade akışkandır ve cinsiyet kimlikleri spektrumunu oluşturmaktadır (akt.: Thorpe vd., 2015: 59).

Modern Batı düşüncesinde bedenin sürdürülmekte olan bir proje, inşa edilen bir yapı olduğuna dair bir inanış mevcuttur, birey bedenini kimliğiyle birlikte geliştirmektedir (Shilling, 1996: 5). Bu düşünceye göre insanın bedeni doğum ile biyolojik ve sosyal faktörlerin etkisiyle toplum tarafından belirlenen konuma yerleştirilir, beden sosyal faktörlerin limitleri içerisinde gelişip büyür; yani beden sadece sosyal ilişkilerden etkilenmekle kalmaz, ayrıca sosyal ilişkilerin oluşmasında bir belkemiği görevi görür ve sosyalleşmenin limitlerini belirler (Shilling, 1996: 185-199). Bedenin tamamlanmamış olarak doğduğu kabul edildiğinde her bedenin belli bir dereceye kadar sosyal olarak yapılandırıldığı görüşünün de kabulü gerekmektedir. Bedeni geliştirmek ve ona yatırım yapmak kişinin kendini ifade etmesine yardımcı olur, birey gittikçe daha da karmaşıklaşan sosyal düzende en azından bedeninin şekli ve görünüşü üzerinde karar sahibi olabilir (Shilling, 1996: 7). Kişi giydiği kıyafetlerle, yürüyüş, duruş ve konuşma şekliyle kişiliğini ve sosyal konumunu toplumun gözleri önüne sermek ister (Goffman, 2002; Sennett, 2017). Birey bu doğrultuda diyet ve spor yaparak veya estetik müdahaleler aracılığıyla bedeni üzerindeki kontrolünü artırmak, dolayısıyla toplum gözündeki imajını iyileştirmek için çaba göstermektedir. Ancak Shilling'e göre bedenin proje olarak değerlendirilmesi görüşü, bedenin toplumun dayattığı ön yargılara tutsak olması sonucunu da doğurmaktadır. Toplumda baskın olan gruplar görüşlerini diğer gruplar üzerinde dayatmaya eğilimli olduğu için, ataerkil toplumda ikincil konumda bulunan kadınların bedenleri üzerinde daha fazla kontrol sahibi olması istenmektedir. Örneğin Laws'a (1991) ve Roberts'a göre (2002) kadın bedenine özgü doğum yapma, menstrüasyon, menopoz gibi bedensel mekanizmaların etkilerinin gizlenmesi beklenmekte ya da kadınların ince bedenli olması gerektiğine dair ataerkil görüş zayıflamaya çalışan kadınların sağlığının bozulmasına yol açabilmektedir (Shilling, 1996: 8).

2.2.1. Siberfeminizm

Siberfeminizm; 1990'lı yıllarda teknolojinin gelişmesi ve internetin yaygınlaşması sonucunda ortaya çıkan, feminizm ile dijitalleşmenin kesişimini inceleyen bir düşünce akımıdır. Bu akımın Donna Haraway tarafından yazılan "A Cyborg Manifesto" (Siborg Manifestosu) isimli makalesi ve Sadie Plant'ın "Zeroes + Ones: Digital Women and the New Technoculture" (Sıfırlar + Birler: Dijital Kadınlar ve Yeni Teknokültür) isimli kitapları ile birlikte ortaya çıktığı kabul edilir (Varol, 2014). William Gibson tarafından yazılan 1984 tarihli Neuromancer isimli roman ile başlayan siberpunk alt kültürü ve makineleşmiş insan figürü siberfeminist düşünceye ilham kaynağı olmuştur. Romandaki karakterler teknolojinin ve yapay zekanın geliştiği, tıbbi müdahalelerle insan bedeninin becerilerinin yükseltilebildiği bir dönemde yaşamaktadır. Karakterlerden Molly'nin bedenine yerleştirilmiş olan makine parçaları ile güçlü ve yetenekli bir bedene sahip olması, bu şekilde kadına atfedilen geleneksel rollere meydan okumak ve bedensel kısıtlamalarını azaltmak için teknolojiden faydalanarak bir çeşit makine insan hibritine dönüşmesi siberfeministlere cinsiyet eşitsizliklerinin giderilmesinde teknolojinin kullanımı yönünde fikir vermiştir (Hui vd, 2015; Islam, 2021).

Sadie Plant'a göre (1997: 85) Sanayi Devrimi'nin gerçekleşmesinden itibaren teknoloji gelişmeye başlamış ve makineler geliştikçe kadının işgücündeki payı daha da artmıştır. Plant, Sanayi Devrimi'nden önce en karmaşık yapının dokuma makinesi olduğunu ve kumaşın ve örgünün tüm teknoloji için iskelet oluşturduğunu ileri sürmektedir. Dokuma için kullanılan tekerlek sistemi daha sonraki makineler için temel oluşturmuş, ilk kağıtlar dokuma yoluyla üretilmiştir. Dokunmuş kumaştaki desenlerle ve örgü desenleriyle hikayeler anlatılmış, kadınlar örgü örmek için bir araya gelerek sosyalleşmişlerdir. (1997: 92-99). Plant'a göre bilgisayarlar insan hayatına girmeden önce kadınlar uzun süredir dokuma yoluyla tekrar eden desenleri kullanarak karmaşık yapılar üretmekteydi (Plant, 1995). Daha hızlı veri işlemek için daktilolar, hesap makinesi ve anında iletişim sağlamak için telefonlar günlük yaşama girdiğinde ise hızlı parmakları ve ucuz işçiliği sebebiyle kadınlar ve makineler erkeklerin yerini almaya başlamış, hatta sekreterlik ya da telefon santrali görevlisi gibi meslekleri çoğunlukla kadınlar yapar hale gelmiştir (Plant, 1997: 101-106). Öte yandan ilk bilgisayar olan ENIAC'ın icadından önce İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan balistik hesaplamalar çoğunlukla kadınlar tarafından yapılmış, bilgisayar bu hesaplamaları otomatikleştirmiştir. (Ensmenger, 2010;

Light, 1999). Bunun yanında ENIAC'ın kurulumu ve programlanmasının da kadınlar tarafından yapıldığı bilinmektedir (Ensmenger, 2010: 14-17).

Haraway'a göre (1991: 149) 20. yüzyılın sonlarında sanayileşmenin ve teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte makineler insanın yaşamının her alanına girmiş ve insanla makine, doğal ile yapay arasındaki çizgi bulanıklaşmıştır. Tıbbın modernleşmesi ile insan bedeninin daha iyi işlemesi ve hastalıkların tedavi edilmesi için makineler kullanılmaya başlanmış; yapay organlar, organ nakli, DNA ve genetik bilimi, estetik gibi yöntemlerle insan bedenine müdahale edilmesi mümkün hale gelmiştir (Bozok, 2019). Haraway'a göre cinsiyetlerinden bağımsız olarak her birey birer siborgdur; teknolojinin imkanları sayesinde toplumda var olan beden ve zihin, özel alan ve kamusal alan, ikili cinsiyet yapısı gibi diğer ikiliklerin de sınırları bulanıklaşır ve esnek kimliklerin oluşmasının önü açılır (1991: 177).

Dijital sosyal kimlik ve dijital ortamın toplumdaki etkileri üzerine erken dönem çalışmalar yapmış olan Allucquere Rosanne Stone'a göre (1996) dijital dünya bireylerin fiziksel bedenin sınırlarını aşarak akışkan kimlikler edinmesi için özgürlükçü bir alan sağlamıştır. Sanal dünyada herkes fiziksel beden yapılarından bağımsız olarak farklı cinsiyet kimliklerini ve bedensel temsilleri seçebilmektedir. Bu da insanın bedene fiziksel bağlılığının azalmasına yol açmaktadır. Stone'a göre özellikle kadınlar fiziksel dünyadaki bedenlerinin biyolojik kısıtlamalarını dijital ortamda aşabilirler. İnternet ve teknoloji kişilerin kimliklerini keşfetmelerine imkân tanımaktadır. Stone'a göre Judith Butler (2009) tarafından geliştirilen cinsiyetin performatif olduğu teorisi dijital dünyada kendini daha açık göstermektedir. Çünkü kullanıcılar sanal ortamda fiziksel dünyadaki bedensel özelliklerinden farklı bir yaş, cinsiyet ya da ırk benimseme olanağına sahiptir. Teknolojinin bireylere birden çok kimlik benimseme ve ifade etme imkânı sunması kişilerin toplumsal ön yargılara meydan okumasına da olanak sağlamakta, kendilerini daha özgür ifade eden kişilerin kimliklerinin fiziksel bedene bağlılığını azaltmaktadır. Öte yandan teknoloji bireyler üzerinde kısıtlayıcı fonksiyona da sahip olabilir. Stone'a göre sanal dünyada kişilerin davranışlarının izlenmesi, algoritmalar ve veri madenciliği kimlikler üzerinde baskıcı bir etki yaratabilir, popüler kimliklerin görünürlüğü artarken toplumda ön yargılara mağdur olan kimliklerin varlıkları bastırılabilir, böylece tek tip kimlik anlayışının yeniden ortaya çıkmasının önü açılabilir. Bunun yanında teknoloji ve internetin her coğrafyaya ulaşmamış olması buralardaki bireylerin sanal dünyanın

getirdiği farklı kimlikleri deneyimleme imkanından yoksun olması anlamına gelebilir. Ayrıca fiziksel dünyada var olan toplumsal cinsiyet normları gibi ayrımcılıklar dijital ortamda siber taciz veya dijital şiddet gibi yollarla yeniden üretilebilir. Şiddetin varlığı fiziksel dünyada da eşitsizliğe maruz kalan grupların sanal ortamda sansüre uğramalarına sebep olabilir. Stone'a göre internet ve teknolojinin temeli olan algoritmaların toplum tarafından üretilmiş olması algoritmaların da bağımsız olmadığını, toplumda yaygın olarak bulunan cinsiyet, yaş, ırk gibi farklı bedensel özellikler arasındaki ayrımcılığın sanal dünyaya da yansıdığını göstermektedir.

Siberfeminist düşünceye göre dijital dünya kimliklerin akışkan ve kalıp yargılardan bağımsız olmasının önünü açmıştır. Fakat Boler'a göre (2002), dijitalleşme kişilerin bilgisayar ortamında kendilerini istedikleri gibi temsil edebilmesine imkân verse de çevrimiçi iletişimde bile bireylerin bedenlerinden ve bedenlerinin getirdiği toplumsal yargılardan bağımsız hareket etmeleri mümkün değildir. Boler'a göre (2002), Descartes'in savunduğunun aksine toplum kişinin bedenini kimliğinin önemli bir parçası olarak görmektedir. Birey dijital dünyada iletişim kurarken "gerçek kimliğini"; yani ırk, cinsiyet, yaş gibi bedene bağlı özelliklerini açıklaması gereken bir zaman gelmekte ve etkileşimde bulunduğu diğer kişiler de kendi zihinlerindeki kalıp yargılara göre birey hakkındaki yargılarını şekillendirmektedir (Boler, 2002).

3. BÖLÜM

E-SPOR, DİJİTAL OYUN VE AVATARLAR

Bu bölümde ilk olarak Huizinga tarafından ortaya atılan oyun kuramı ve oyun kültür ilişkisi açıklanmış, e-sporun geleneksel spor ile benzerlik ve farklılıklarına ve dijital oyunların gelişimlerine ilişkin literatür taramasına yer verilmiştir. Daha sonra spor ve teknolojide kadının konumuna, bu alanların kesişim noktası olan e-spor ve dijital oyunlarda kadına ve heteronormatif düzen dışındaki bireylere bakış açısına dair araştırmalara ve dijital dünyadaki cinsiyet temelli ayrımcılıkların popüler kültürdeki yerine değinilmiştir. İkinci kısımda dijital oyunlarda avatarların cinsiyet dağılımları ve dış görünüşleri ile avatarların cinsiyet rolleri hakkında yapılan araştırmalar sunulmuştur. Daha sonra avatarlar ve kullanıcılar arasındaki etkileşimin doğasının araştırıldığı Proteus Etkisinden bahsedilmiştir.

3.1. Dijital Oyun ve E-Spor

Oyunun tanımı ve oyun kuramı 1938 yılında *Homo Ludens* isimli kitabı ile Johan Huizinga tarafından ortaya atılmıştır (Gönül, 2019). Huizinga'ya göre oyun normal yaşamın dışındadır, önceden belli normlar çerçevesinde ve belirli bir yerde düzenli olarak işler (2018: 26), oyuna katılım zorunlu değildir ancak bir kere oyuna başlandığında kurallara uymak zorunludur, tek başına bir gayesi bulunur fakat bu gaye maddi menfaat değildir (2018: 184) ve katılımcılarda çeşitli duygular uyandırır (2018: 45). Oyun kültürün bir yansımasıdır, burada var olan yapılar toplumsal yaşamdaki sistemin göstergesidir (2018: 70). Savaş, ritüel, şiir, müzik, dans, felsefe, bilgi, örf ve adetler, dil ve hukuk oyun olarak doğmuştur, oyunun tanımına benzer anlamlara sahiptir ve sosyal hayatı şekillendirmiştir (2018: 238). Dijital oyunları da Huizinga'nın oyun tanımı içine almak mümkündür. Huizinga'nın tanımda kullandığı kurallılık, düzenlilik, gönüllülük, maddi olmayan yarar sağlama, çeşitli duygular uyandırma faktörleri dijital oyunlarda da var olan unsurlardır (Buckova, 2015).

Huizinga'ya göre (2018) oyun sırasında kurulan gruplar oyundan sonra da var olmaya devam eder. Çünkü oyun içinde hep beraber hareket eden grup üyelerinin paylaşma

duygusu oyunun dışına da taşmaktadır. Huizinga bu grupları Antik Yunan'da var olan ve sadece vatandaşların parçası olabildiği (Lambert, 1998) "phratria" adlı kabilelere benzetir (2018: 24). Farklı kabileler arasında bulunan rekabet ortamı ve kabile içi kurallara uyma zorunluluğu oyundaki gruplar arasında da bulunur (2018: 79). Oyun kurallar çerçevesinde işlediği için işleyen oyunun kurallarına uymayan kişiler oyundan atılır ancak oyunu bozan kişiler de yeni gruplar oluşturarak birlik olma duygusunu kendi aralarında yaşar (Huizinga, 2018: 23).

3.1.1. E-Spor ve Geleneksel Spor

Spor medeniyetlerin var oluşuyla neredeyse yaşıt bir konsepttir. İnsanların fiziksel ve zihinsel koordinasyonlarının yarıştırıldığı spor müsabakaları tarih boyunca kalabalıkları kendine çekmiş; spor izleyicisi, atleti, organizasyoncusu, amatör uğraşıcısı olmak herkes için ciddi birer meşguliyet olarak görülmüştür. Huizinga Antik Yunan'da başlayan olimpiyatların oyun kavramı içinde değerlendirilmesi gerektiğini söyleyerek spor yarışmalarını da oyun tanımı içine almaktadır (2018: 49).

Toplumlar geliştikçe sporun tanımı ve çeşitleri de genişlemiştir. Teknolojinin ve internetin ortaya çıkması ile dijitalleşmeye başlayan modern toplumda ise her alanda olduğu gibi spor alanında da köklü değişimler yaşanmıştır. Eskiden beri var olan spor dalları dijitalleşmeye ayak uydurarak antrenmanlar, izleyici, oyuncu ve hakemler için yeni teknolojinin getirdiği imkanlardan yararlanılmaya başlanmış; bunun yanında daha önce hiç var olmamış ve teknoloji olmadan var olamayacak başka spor dalları ortaya çıkmıştır. Elektronik spor bilgisayarların icadıyla birlikte ortaya çıkmıştır. Teknolojinin ve internetin tarihi nispeten yeni olduğu için e-sporun diğer geleneksel spor dallarına göre genç olduğu görülmektedir. Yapılan ilk e-spor yarışmasının 1972 yılında Stanford Üniversitesi'nde ve Rolling Stone dergisi sponsorluğunda yapıldığı ve oynanan oyunun "Spacewar!" isimli bir oyun olduğu bilinmektedir. Söz konusu oyun Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde 1962 yılında geliştirilmiş ve üniversitelerin bilgisayar laboratuvarlarında öğrenciler tarafından oynanmaya başlanmıştır (Gorin, 2014; akt. Monnens & Goldberg, 2015).

Elektronik sporun spor olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği hakkındaki tartışmalar da neredeyse e-sporun kendisi ile birlikte başlamıştır. Video oyunlarının fiziksel olarak geleneksel spor kadar güç gerektirmediği için spor olarak sınıflandırılmasının yanlış olacağı görüşü bulunmaktadır (Filchenko, 2018). Toplum dijital oyunlarla sürekli olarak vakit geçiren kişileri genel olarak tembel ve fazla kilolu yetişkinler veya fazla zamanı olan çocuklar olarak görmektedir. Ancak Wagner (2006)'e göre e-sporun gelişmesi sanayi temelli bir toplumdan iletişim ve bilgi teknolojileri temelli bir topluma evrilmemizin doğal bir sonucudur. E-spor atletleri teknolojinin kullanımıyla ilgili bilgilerini yarıştırırken, geleneksel sporda atletler fiziksel özelliklerini ve bunların üzerinde sağladıkları kontrol seviyelerini yarıştırırlar. Her iki türde de çeşitli özelliklerin veya yeteneklerin düzenli olarak geliştirilmesi ve bunların belli kurallar çerçevesinde sergilenerek diğerleri ile karşılaştırılması vardır. Geleneksel sporda olduğu gibi e-sporda da takımlar, takımların ve oyunların hayran grupları, turnuvalar ve ligler, üniformalar ve idmanlar, maçlar ve play-offlar bulunmaktadır, ayrıca e-spora katılım amatör veya profesyonel olarak sağlanabilir (Ruvalcaba vd., 2018).

Singh vd.'ye göre (2022), e-spor oyuncuları da geleneksel sporcular gibi pozitif benlik algısına sahiptir. Geleneksel sporla uğraşan kişilerin fiziksel olarak aktif olmaları ve bedenlerini disiplin altında tutmaları pozitif benlik algılarını arttırmakta, bu da spordaki performanslarının iyileşmesine sebep olmaktadır. E-sporcuların da kendi alanlarında başarılı ve çekici olarak algılanmaları kendilerine bakışlarının pozitifleşmesine ve oyundaki performanslarının daha iyi olmasına sebep olmaktadır. Ayrıca toplumda var olan görüşlerin aksine geleneksel sporcular ve e-sporcular arasında yalnızlık ve hayattan zevk alma düzeyleri arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır (Singh vd., 2022).

3.1.2. Kadının Konumu

E-spor; erkek egemen alanlar olarak görülen geleneksel spor ve teknolojinin bir kesişiminden oluşmaktadır. Sporda erkeklerin kadınlardan daha üstün olduğu iddiası tarih boyunca süregelmiştir. Modern olimpiyat oyunlarının kurucusu sayılan Baron Pierre de Coubertin, kadınların spora katılımına karşı çıkmasıyla bilinmektedir (DeFrantz, 1997).

Theberge (1993) ise sporun fiziksel gücü öne çıkaran özelliği sebebiyle toplumsal cinsiyet ayrımcılıklarının sporda ortaya çıkmasının kolaylaştığını ifade etmiştir (akt. Koca & Bulgu, 2005).

STEM kariyerleri ise (teknoloji, matematik, mühendislik ve fen bilimleri temelli meslekler) e-spor gibi başarılı olabilmek için fiziksel beceri gerektirmeyen bir alan olsa bile erkeklerin çoğunlukta olduğu ve cinsiyet temelli ayrımcılığın fazla yaşandığı bir alandır. Bilgisayara erişim çocukluktan itibaren erkeklerde kadınlara göre daha fazla görülmektedir ve bilgisayar ve kodlama temelli eğitim almış ve bu konuda akademik çalışma veya saha çalışması yapan kadınlar azınlıkta bulunmaktadır. Aldağ ve Tekdal (2015) tarafından yapılan bir araştırmaya göre, kadınların bilgisayar ve kodlama eğitimi alma konusunda erkeklere göre daha çekimser davrandığı ve bilgisayar eğitimi almış kadınların ise alanları dışında çalışma oranının erkeklere göre daha fazla olduğu görülmüştür. Byrne (2020)'a göre mühendislik gibi alanlarda takım çalışması yeniliklerin gerçekleşebilmesi için elzemdir. E-spor da takım çalışmasının ön planda olduğu, takım içi ilişkilerin başarıda büyük rol oynadığı bir alandır. Her iki alanda da toksiklik ulaşılması amaçlanan sonuca, dolayısıyla başarıya giden yolda engel oluşturmaktadır.

Varma'ya (2007) göre; "geek" kültürünün ataerkil yapısı kadınların bilgisayar temelli alanlarda kariyer yapmasını zorlaştırmaktadır. Cambridge sözlüğünde "geek"; "1- zeki olan fakat popüler olmayan kişi, 2- belirli bir konuya fazla ilgi duyan ve bu konuda çok şey bilen kimse, 3- bilgisayarlara aşırı ilgi duyan, özellikle tek ilgi alanı bilgisayar olan kişi, 4- bilim ve teknoloji, özellikle bilgisayarlar hakkında bilgi sahibi olan kimse" olarak tanımlanmaktadır. Fordham vd. (2020)'a göre de e-spor, STEM kariyerleri ve "geek" kültürü arasındaki yakın ilişki; bu alanların herhangi birinde var olan cinsiyetler arası eşitsizliğin diğer alanlara da kolayca sıçrayabilmesine sebep olabilir. Bu alanlarda var olan ataerki e-sporda da varlığını göstermeye devam etmektedir. Kadın oyunculara ve kadın e-spor izleyicilerine bakışta ve oyun karakterlerinin tasarımlarında geleneksel cinsiyet rollerinin etkisi görülmektedir. E-spor alanında kadınlara karşı düşmanca tavırların varlığı ve toplumsal cinsiyet rollerinin etkisi birçok araştırmada öne çıkan bir sonuçtur (Alp vd., 2020; Darvin vd., 2020; Darvin vd., 2021; Değer, 2019; Kim ve Kim, 2022; Yusoff ve Yunus, 2021). Royse vd. (2007)'ye göre; birçok kadın e-sporcu erkeklerin ev içi işlerle ilgilenmediklerinden oyun oynamak için daha fazla zamana sahip olduklarını ifade etmektedirler. Ayrıca Mahalik vd. (2003) tarafından toplumsal cinsiyet

normlarına uymayan bireylerin siber zorbalığa uğrama oranlarının daha fazla olduğu tespit edilmiştir (akt. Ekinci & Yıldırım, 2020: 173).

Varma (2007), dijital alandaki cinsiyet eşitsizliğinin aslında toplumda var olan cinsiyet eşitsizliğinin bir yansıması olduğunu ifade etmiştir. Bilgisayarın ve sporun erkeklere ait pratikler olduğu algısı e-spor alanında da devam etmektedir. BBC tarafından 2020 yılında yayımlanan habere göre oyuncu (gamer) kadınların oranı 2019 yılı itibariyle %19 artarak %38'e ulaşmıştır. Bu sayı e-sporun başkenti olarak görülen Çin'de %45; Güney Kore, Japonya ve Güneydoğu Asya'da %40'a ulaşmıştır (Harper, 2020). Toplumda erkeklerin dijital oyunlarla ilgilenme oranının kadınlardan daha fazla olduğu yönünde bulunan algının aksine dijital oyunlarla daha önce uğraşmış veya uğraşmakta olan kadın ve erkeklerin oranının neredeyse eşit olduğu açıktır. Buna rağmen kendilerini oyuncu (gamer) olarak tanımlayan erkeklerin daha fazla olduğu tespit edilmiştir (Duggan, 2015). Ancak e-sporla uğraşan kadınların diğer oyuncular tarafından sözlü, cinsel ve dijital şiddete maruz kaldıkları görülmektedir. Oppenheim'a (2021) göre çevrimiçi oyun oynayan kadın oyuncuların yaklaşık %35'i diğer oyunculardan uygunsuz mesajlar veya içerikler aldıklarını, %28'i diğer oyuncular tarafından cinsel tacize ve %40'ı sözlü tacize uğradıklarını ifade etmişlerdir.

2018 yılında kendini profesyonel bir e-sporcu kadın olarak tanıtan "Ellie" takma isimli oyuncunun Overwatch oyununun sıralamalarında kısa sürede yükselmesi ve takma ismi dışında kimliği ile ilgili başka bir şey paylaşmaması olayı birçok sosyal medya sitesine ve internet gazetelerine konu olmuştur. Ellie'nin kimliğinin sahte olduğu iddiaları ve kişisel bilgilerinin internet üzerinden yayılması tehdidi ile karşılaşması ile oyun sırasında sözlü tacize uğraması sonucunda oyuncu takımından ayrıldığını açıklamıştır. 2019 yılında; Ellie'nin Overwatch oyununda daha önce yüksek skorlara sahip olan erkek bir e-sporcu tarafından oluşturulmuş bir kimlik olduğu ve bu oyuncunun Ellie kimliğini "sosyal deney" yapmak için oluşturduğu diğer oyuncular tarafından ifade edilmiştir ve bu durum oyunun yapımcı şirketi Blizzard tarafından doğrulanmıştır (Condis, 2019; Cooney, 2019; Gera, 2019; Kain, 2019; Richardson, 2019). Richardson (2019)'a göre Ellie'nin sahte bir kimlik olduğu ortaya çıkmış olsa da, oyun sırasında takım arkadaşları ve diğer oyuncular tarafından sözlü tacize uğraması, oyunda çok iyi olduğu için kadın olduğuna inanmayan kişiler tarafından atılan özel mesajlar ve "doxxing" (kişisel bilgilerin internet üzerinden yayılması) tehditleri sonucunda takımdan ayrıldığını açıklaması e-sporcu

kadınların erkek takım arkadaşlarına oranla oyun dünyasında tutunmalarının ve yükselmelerinin zorluğunu ve kadın oyuncuların tehdit ve tacizlere daha fazla maruz kaldığını göstermesi bakımından çarpıcıdır. Condis (2019)'e göre ise, Ellie kimliğini yaratan oyuncunun bu deneyi gerçekleştirirken ulaşmak istediği amaç net değildir. Oyuncu bu deneyiyle kadın e-sporcuların yükselirken yaşadıkları sıkıntılara mı dikkat çekmek istemiştir? Yoksa başarılı bir oyuncu olduğu halde erkek takma adıyla takımlara yarışmacı olarak seçilmediği halde Ellie takma ismiyle takımlardan teklifler alması ile dijital dünyada kadın olmanın daha fazla kapı açtığını mı iddia etmek istemiştir? Amaç ne olursa olsun, meydana gelen olayın kadınların e-sporda tutunmalarının zorlaştığı düşünülmektedir. Olayın ortaya çıkmasıyla birlikte kendini Ellie olarak tanıtan kişi olduğu iddia edilen "Punisher" takma isimli kişi ile dijital ortamda karşılaşan diğer kadın oyuncular Punisher'ın kendini oyun sırasında kadın olarak tanıttığında diğer oyuncuların ona para teklif ettiğini ve onu "baştan çıkarmaya" çalıştıklarını söylediğini ifade etmişlerdir (Cooney, 2019).

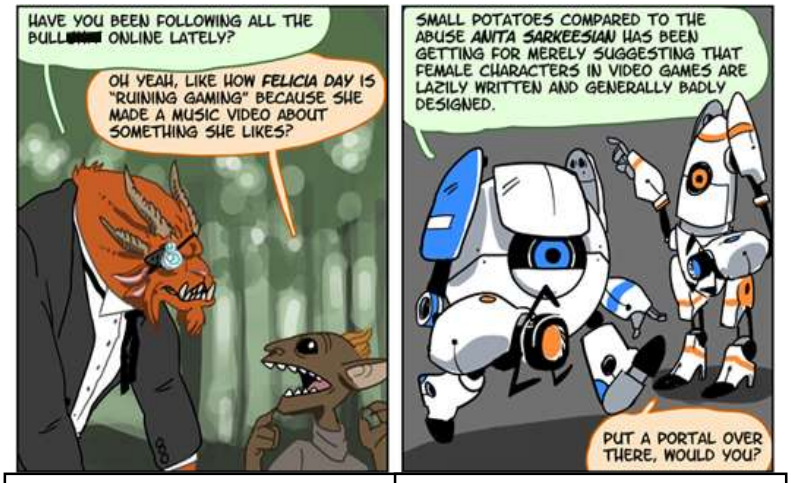
Overwatch Liginde oynayan ilk kadın e-sporcu olan Güney Koreli Kim "Geguri" Se-Yeon'un oyunda gösterdiği başarı, hile yapmakla suçlanmasına yol açmıştır. Geguri bunun üzerine oynayışını canlı olarak yayınlamıştır (Ashcraft, 2016; Choi ve Slaker vd., 2020). Ancak oyun sırasında Geguri'nin geleneksel feminen dış görünüşe uymadığını düşünen taraftarlar tarafından Geguri'nin vücuduna daha çok odaklanılmıştır (Choi ve Slaker vd., 2020). Hile suçlamaları son bulsa da, Geguri kendini ilk kadın Overwatch Ligi oyuncusu olarak baskı altında hissettiğini, oyunu kaybetmesi halinde çok fazla tepki alacağından korktuğunu ifade etmiştir (Morrison 2018). Cullen (2018)'a göre, Geguri'nin hem destekçileri hem de karşıtları tarafından bu kadar baskı görmesi onu mükemmeliyetçiliğe iterek bir oyuncu olarak gelişiminin önüne geçmesinin yanında, en küçük hatasında büyük tepkiyle karşılaştığını gören diğer kadın e-sporcuların alana girerken tereddüt etmelerine de yol açmaktadır.

Hearthstone oyunu yorumcusu Cora "Songbird" Georgiou, Hearthstone Ligi'nin ilk kadın oyuncusu olan Wang "BaiZe" Xinyu için; ligdeki ilk kadın oyuncu olmanın beklentilerinin ve e-spor izleyici ve oyuncu topluluğunun bakış açısının yükünü taşımak zorunda kaldığını belirtmiştir (Schelfhout, Bowers ve Hao, 2021). Schelfhout, Bowers ve Hao (2021) tarafından BaiZe'nin Hearthstone Liginde Güney Koreli bir erkek e-sporcu olan Chang-Hyun "cocosasa" Kim ile yaptığı maçın incelendiği çalışmada ayrıca, maç

öncesi yapılan röportajda Cocosasa'ya oyundaki stratejisi ile ilgili sorular sorulurken, BaiZe'ye ise oyundaki favori karakterleri ve hayatı ile ilgili bir film olsa başrolde kimin oynamasını isteyeceği gibi sorular sorulduğu görülmüştür.

Wasserman ve Rittenour (2019) tarafından 105 üniversite öğrencisi ile kadın ve erkeklerin Splendor oyununa yatkınlıklarıyla ilgili bakış açılarını ölçmek amacıyla yapılan çalışmada, genel olarak erkeklerin oyuna daha yatkın olduğu bakış açısının bulunduğu tespit edilmiştir. Fakat katılımcıların oyuncu gruplarıyla kendilerini özdeşleştirme oranı arttıkça kadın ve erkeklerin yatkınlıklarına dair bakış açılarındaki farkın azaldığı, katılımcıların kadın gruplarıyla ilişkilerinin ise bakış açılarını değiştirmediği görülmüştür.

Oyun ve oyun topluluklarının bazılarında diğer oyunculara karşı cinsiyet temelli ayrımcılığa dayalı ve şiddeti normal gösterici davranışlarda bulunulduğu bilinmektedir (Gardner & Davis, 2014: 230). Örneğin, 2012 yılı Cross Assault Turnuvası'nda yarışan takımlardan birinin kaptanının, takımındaki kadın oyuncunun bedenine yönelik yorumlar ve sorular sorduktan sonra, dövüş oyunu topluluğunda cinsel tacizin topluluğun bir parçası olduğuna dair açıklamalar yapmasıyla kadın oyuncu oyundan çekilmek zorunda kalmıştır (O'Leary, 2012).



Son zamanlardaki online saçmalıkları takip ediyor musun? Oh evet, Felicia Day'in sevdiği bir şey hakkında bir müzik videosu yaptığı için "oyunculuğu mahvettiği" hakkında olanlar gibi mi?	Anita Sarkeesian'ın video oyunlarındaki kadın karakterlerin tembelce yazıldığından ve kötü dizaynından bahsettiği için maruz kaldığı tacizin yanında hiç kalır. Şuraya bir portal açar mısın?

Resim 1: Dijital şiddete ilişkin karikatür (New York Times Dergisi) (O'Leary, 2012).

E-sporda fiziksel özellikler bir avantaj olarak öne çıkmasa bile, geleneksel spor dalları gibi e-sporda da kadınların katılımı erkeklerden görece daha azdır. Fox ve Tang (2014)'e göre, dijital oyun dünyasında erkeklerin çoğunlukta olması ve maskülen davranışların kabul görmesi sebebiyle; dijital ortam, sosyal üstünlük belirten davranışların gösterilmesinde erkeklere fiziksel dünyadan daha fazla fırsat sunmaktadır. Sosyal üstünlük sağlama davranışı; video oyunlarında erkeğin kadına üstünlüğünü ispatlama çabası ve heteronormatif davranışların vurgulanması olarak ortaya çıkmaktadır. Kadınlara ve heteronormatif sistemin dışındaki bireylere karşı üstünlüğü ispatlama çabası da oyunculara karşı cinsiyet temelli ayrımcılık ve agresif davranışlar ve oyun içindeki kadın karakterlere karşı heteronormatif ve maskülen davranışlar olarak ortaya çıkabilir. Dijital oyunlardaki kadın karakterlerin çoğunlukla yardıma muhtaç kadınlar veya cinsel objeler olarak tasarlanması da bu davranışların ortaya çıkmasını kolaylaştırmaktadır (Fox & Tang, 2014).

Kim ve Kim (2022); güvende hissettikleri çevre ile dijital oyun dünyasına giren kadınların, özgüvenleri arttıkça daha geniş çevrelerle ve tanımadıkları kişilerle çevrimiçi oyun oynamaya başladıklarını fakat kadın kimlikleri diğer oyuncular tarafından anlaşıldığında farklı tepkilerle karşılaştıklarını ifade etmiştir. Oyun sırasında herhangi bir hata yapan kadınların takım arkadaşları tarafından sözlü şiddete uğradıkları görülmüştür. Ayrıca takma isimlerinden kadın olduğu anlaşılmayan bazı kadın oyuncuların cinsiyet kimlikleri sesli konuşmalar vb. sonucunda açığa çıktığında, diğer oyuncuların anonimlikten yararlanarak bu kişilere sözlü tacizde bulundukları tespit edilmiştir. Bazı kadın oyuncular, var olan bu cinsiyet kalıpları nedeniyle e-sporla profesyonel olarak ilgilenmekten çekinmişler ya da e-sporu tamamen bırakmışlardır. Alp, Çakmak ve Sarper Kahveci (2020) tarafından yapılan araştırmada da kadın oyuncuların cinsiyet kimliklerinin oyuncu kimliklerinin önüne geçtiği ve iyi performans gösteren kadınların şaşkınlıkla, kötü performans gösteren kadınların ise öfkeyle karşılandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Kadınların iş hayatında veya sosyal hayatta karşılaştıkları taciz olaylarına verdikleri tepkilere benzer şekilde inkâr, kendini suçlama ya da taciz olayının unutulmaya çalışılması gibi tepkiler gösterdikleri, bazı kadınların ise e-spor dünyasından tamamen uzaklaştıkları görülmüştür (Fox ve Tang 2017). Yee ve Bailenson (2007b)'a göre, kişiler dijital dünyada birbirleriyle iletişim kurarken fiziksel dünyadaki sosyal işaretleri

kullanmaktadırlar, bu da kişilerin dijital dünyada ve fiziksel dünyadaki etkileşimlerinin birbiriyle ilişki içinde olduğunu göstermektedir.

Fox ve Tang (2017)'e göre; toplumda genel olarak dijital ortamda gerçekleşen olayların fiziksel dünyada etkisi olmadığı görüşü bulunsa da dijital ortamda cinsiyet temelli ayrımcılık ve(ya) şiddete maruz kalan kadın ve heteronormatif sistem dışındaki bireyler; fiziksel dünyadaki cinsiyet temelli şiddetle başa çıkmak için geliştirdikleri geri çekilme, inkâr, kendi kendini suçlama, sosyal çevreden destek arama gibi yöntemleri dijital ortamda da kullanmaktadırlar. Bu oyuncular e-spor alanında karşılaştıkları ayrımcılıkla başa çıkabilmek için çeşitli mekanizmalar geliştirmektedir. Cinsiyet kimlikleri sebebiyle maruz kaldıkları sözlü veya cinsel tacizler bu oyuncuların e-spora devamlı katılımlarını olumsuz etkileyebilmektedir. Fox ve Tang'e (2017) göre; çevrimiçi oyunlarda tacizle karşılaşan oyuncular, takma isimlerini erkek ismi veya cinsiyet belirtmeyecek şekilde seçme, oyun sırasında erkek gibi davranma, sesli sohbetlerden kaçınma, takım oyunları veya çok oyunculu oyunlar yerine tek oyunculu veya çevrimdışı oyunları tercih etme gibi başa çıkma mekanizmaları geliştirmektedir. 2022 yılı Kadınlar Günü kapsamında fandomspot.com tarafından kadın oyuncularla yapılan ankete göre; katılımcıların %76'sı online oyun sırasında cinsiyetlerini gizlediklerini ifade etmişlerdir. Bunların %93'ü daha önce diğer oyuncular tarafından online cinsel şiddete uğradıkları için cinsiyetlerini gizlemeyi tercih ettiklerini, %53'ünden fazlası takma isimlerini seçerken maskülen görünümlü veya cinsiyet belirtmeyen isimler seçtiklerini, %19'u da online ortamda cinsiyetlerini gizlemeye devam edeceklerini ve yakın zamanda dijital ortamda kendilerini kadın olarak tanıtmayı düşünmediklerini söylemişlerdir (Celatti, 2022). Darvin vd. (2021)'e göre e-spor dünyasındaki kadınların başarılı olmasında ayrımcılıkla ve karşılaşılabilecek olumsuz tavırlarla başa çıkabilmek için mental güce sahip olmalarının ve erkeklerin çoğunlukta olduğu başka bir alanda daha önceki başarılarının etkili olduğunu tespit etmiştir. Fakat e-spor ile uğraşan kadınların aile ve sosyal çevrelerinden yeterli destek alamamaları oyuncuların erkek egemen bir alanda karşılaştıkları cinsiyet bazlı ayrımcılıkla ve şiddetle başa çıkmaları için gerekli mental güce sahip olmalarını zorlaştırmaktadır. Alp, Çakmak ve Sarper Kahveci (2020) tarafından yapılan araştırmada e-sporcu kadınların alana girdikleri dönemlerde ailelerinden destek alamadıkları, bilgisayar başında geçirdikleri vaktin zaman kaybı

olarak görüldüğü; oyuncu kadınlar e-spor sonucunda para kazanmaya başladıklarında ise olumlu tavırların arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Öte yandan internet ortamının bedenden bağımsız olması kadınların geleneksel cinsiyet rollerine meydan okumaları için kolaylık da sağlayabilmektedir. Li ve Xiong (2023)'a göre kadın e-spor izleyicileri internetin bu özelliğinden faydalanarak kendilerini daha kolay ifade edebilmekte, e-spor camiasının gelişimine ve tanınmasına pozitif katkılarda bulunabilmektedir. Bunun yanında Butcher, Cohen, Kunkle ve Totzkay'a (2023) göre kadınların "geek" kültürüne ilgi duymaları ve STEM (bilim, teknoloji, mühendislik, matematik) odaklı kariyerler edinmeleri arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Ball, Huang, Cotten ve Rikard'a (2020) göre dijital oyunlarla ilgilenen öğrenciler STEM kariyerlerine karşı pozitif bir bakış açısı geliştirmektedirler.

3.2. Avatarlar ve Proteus Etkisi

3.2.1. Avatar Tasarımları ve Rolleri

E-sporun temeli olan dijital oyunlarda oyuncu kendini "avatar" olarak adlandırılan karakterler aracılığıyla temsil etmektedir. 2017-2021 yılları arasında yapılmış oyunlardaki karakterlerin incelendiği bir araştırmaya göre; oyunlardaki baş karakterlerin %79,2'si erkek, %20,8'i kadındır. Oyunların %31,7'sindeki tüm karakterler erkek iken sadece kadın karakterlerden oluşan oyunların oranı %5 olarak tespit edilmiştir (Lin, 2023). Oyuncuların kullandıkları avatarların fiziksel dünyadaki davranışlarını ve benlik algılarını etkilediği birçok araştırmada ulaşılan bir sonuçtur (Fox vd., 2015; Plant, 2005; Yee ve Bailenson, 2007a; Yee ve Bailenson, 2007b). Yee ve Bailenson (2007a)'a göre, kişilerin dijital ortamda kendilerini tanımlamak amacıyla seçtikleri avatarlar davranışlarını ve diğerleriyle etkileşimlerini etkilemektedir, hatta bu değişiklikler günler veya saatler içinde değil, dakikalar içinde gerçekleşebilmektedir. Fox, Ralston vd. (2015)'e göre, dijital oyunlarda cinsel olarak çekici ve objeleştirilmiş kadın karakterlerin çokluğu, bu



Resim 2: Overwatch Karakteri D.Va (Blizzard, 2024).

karakterlerle oynayan kadınların kendi vücut algılarını etkileyebilmekte, hatta cinsel saldırı mağdurlarının saldırıya kendilerinin sebep olduğu görüşü gibi basmakalıp düşüncelerin normalleştirilmesine sebep olabilmektedir. Dijital oyun karakterlerinin tasarımlarının oyuncuları ve e-spor topluluğunu olumlu etkilediği de görülmektedir. Overwatch karakterlerinden D.Va karakteri hikayesinde eski bir profesyonel kadın oyuncu olmasıyla ve Overwatch Ligi ilk kadın oyuncusu Geguri'nin de tercih ettiği karakterlerden biri olmasıyla öne çıkmaktadır. Ayrıca Güney Kore'de kadınların e-spora katılımını destekleyen feminist bir grup olan Famerz'in de maskotu olarak kullanılmaktadır (Cullen, 2018).

1995-2023 yılları arasında Los Angeles'te düzenlenen E3 (Electronic Entertainment Expo) Elektronik Eğlence Fuarında 2015 yılında tanıtımı yapılan 76 oyundan sadece 7 tanesinin (%9) baş karakterinin kadın olduğu, 24 tanesinin ise (%32) baş karakterinin erkek olduğu, 35 oyunda ise erkek veya kadın olarak oynamanın mümkün olduğu rapor edilmiştir. Öte yandan tanıtılan oyunlarda ikili cinsiyet sistemi anlayışına göre karakter dağılımı yapılmış olması, diğer cinsiyet kimliklerinin temsilinin bulunmadığı anlamına gelmektedir (Sarkeesian, 2015). 2016 yılının E3 fuarında ise kadın karakterlerin temsil oranının oldukça düştüğü görülmüştür. Tanıtımı yapılan 59 oyundan sadece 2 tanesinin baş kahramanı kadınken, 24 oyunda baş karakter erkek olarak tasarlanmış, karakterin cinsiyetinin seçilebildiği 29 oyun tanıtılmıştır (Petit, 2016). 2017 yılındaki fuarda tanıtılan 109 oyundan 58'i (%52) oyunculara kendi karakterlerini oluşturma imkânı sunarken, karakter ve dolayısıyla cinsiyet seçiminin mümkün olmadığı oyunlarda 109 oyunun %26'sının baş karakteri erkekken, sadece %7'si kadın olarak tasarlanmıştır (Petit, 2017). 2018'de 118 oyunun %24'ü erkek karakter merkezli iken, kadın başkarakter oranı %8 olmuş, oyunların %50'sinde karakter seçme imkânı verilmiştir (Petit & Sarkeesian, 2018). 2019 fuarının 126 oyununda ise bu oranlar %22 erkek, %5 kadın, %65 birden fazla seçenek olarak tespit edilirken, (Petit & Sarkeesian, 2019) 2020'de 57 oyunun %77'sinin erkek, %23'ünün ise kadın başkarakter sunduğu görülmüştür (Petit & Sarkeesian, 2020).

Video oyunlarındaki baş karakterlerin genellikle beyaz, heteroseksüel erkekler olarak tasarlanması kadınlarla birlikte farklı ırklara, cinsiyet kimliklerine ve cinsel yönelimlere sahip bireylerin de yeterli temsil bulamamasına neden olmaktadır. Criado-Perez'e göre (2019:22) oyun dünyasında kadınların erkeklerden daha az temsil edilmesi; erkeklerin bakış açısı ve deneyimlerinin varsayılan ve evrensel olarak görülmesine yol açmakta,

dünya nüfusunun diğer yarısını oluşturan kadınların yaşadıklarının ise ikincil seviyeye düşmesine sebep olmaktadır. Oyunlarda az sayıda bulunan kadın baş karakterin de çoğunlukla erkeklerin gözüne hitap edecek şekilde tasarlandığı görülmektedir.

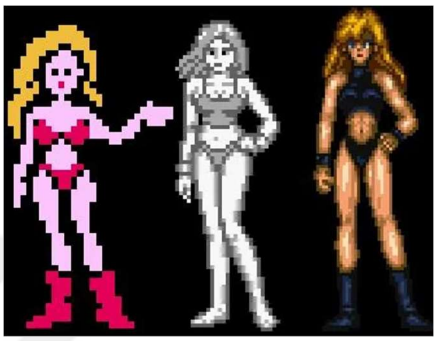
Nintendo tarafından 1986 yılında geliştirilmiş olan *Metroid* oyununun başkahramanı olan Samus Aran oyun süresince yüzü görülmeyecek şekilde zırhlı olarak tasarlanmıştır.



Resim 3: Samus Aran'ın Zırhı (Nintendo Wiki, 2024).



Resim 4: Samus Aran Zero Suit (Nintendo Wiki, 2024a)

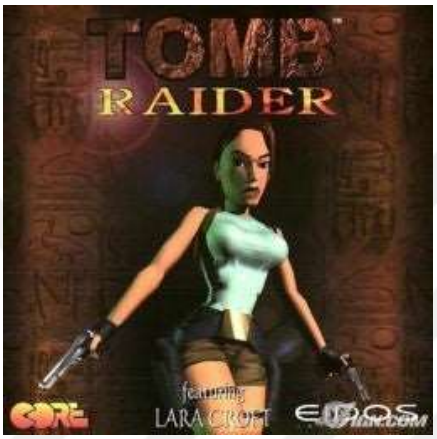


Resim 5: Samus Aran'ın Zırhsız İlk Tasarımları (Shapiro, 2014).

Karakter zırhı içindeyken oldukça maskülen bir dış görünüşe sahiptir, ayrıca hırslı ve çetin ceviz biri olarak tasarlanmıştır. Oyunun sonunda kaskını çıkarmasıyla karakterin kadın olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu durum pek çok oyuncuda şaşkınlığa yol açmıştır (Hansen, 2018). Karakterin yetenekli ve güçlü olarak resmedilmesi dijital oyunlardaki kadın imajının iyileştirilmesi yönünde rol oynasa da, oyun sonunda Samus Aran'ın zırhını çıkardığında bikinili olarak gösterilmesi karakterin cinselleştirilmesine yol açmıştır. Oyuncular tarafından Samus'un oyun içi yeteneklerinden ve özelliklerinden çok dış görünüşü tartışma konusu olmuş; sarışın, ince belli ve kırılgan görünümlü bir karakterin en güçlü düşmanları yok eden bir kelle avcısı olması garipsenmiştir (Roberts, 2012).

Popüler video oyunlarındaki kadın baş karakterlerin genelde erkeklerin gözüne hitap edecek şekilde "seksi" olarak tasarlanmış olması bir yandan objeleştirmeye yol açsa da başroldeki kadın karakter genellikle güçlü ve zeki olduğu için karakterin toplumsal cinsiyet rollerine meydan okuduğu da görülmektedir. Tomb Raider oyununun baş kahramanı Lara Croft bu açıdan ilginç bir örnektir. Oyun serisinin genelinde Lara dünyanın farklı noktalarına seyahat eder ve tarihi eserleri ararken doğaüstü düşmanlarla savaşır. Dövüş ve silah kullanma becerileri bulunmaktadır. Fiziksel olarak ise ince belli,

geniş kalçalı ve büyük göğüslü olarak tasarlanmıştır ve oldukça dar giysiler giymektedir (Mikula, 2003). Oyunun tasarımcısı Lara'nın vücudunun tasarımı haricinde cinsiyetçi rollere meydan okuduğunu ifade etmiştir (Gard, 1997; akt.: Mikula, 2003). Lara Croft kadın oyuncular için güçlü bir kadın karakter olarak temsil edilmektedir. Erkek oyuncular ilk olarak Lara'ya cinsel obje gibi yaklaşsa da; Jones'a göre (2002), oyunda kadın karakteri kontrol eden erkekler bir süre sonra karakterle özdeşleşmeye başlamakta, böylece kimliklerinin farklı yönlerini keşfedebilmekte ve cinsiyetin akışkanlığını tecrübe edebilmektedir (akt.: Kennedy, 2002).



Resim 6: Lara Croft'un İlk Görünüşü (Schedeen, 2012).



Resim 7: Tomb Raider: Legend 'da Lara Croft (Schedeen, 2012).

Kadın karakterlerin objeleştirilmiş şekilde tasarlanması ve bu karakterlere verilen görevlerin çoğunlukla destek rollerine dayanması durumu günümüzün popüler çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlarında da devam etmektedir. Kenar (2024)'a göre bir gün içinde milyonlarca kişi tarafından oynanan League Of Legends oyunundaki şampiyonların büyük çoğunluğu erkek ve kadın olarak ikili cinsiyet sistemi çerçevesinde sunulmakta, kadın karakterlerin sayısı ile erkeklere göre oldukça az kalmaktadır. Ayrıca oyun tarafından sunulan kadın karakterlerin içinde seyrek olarak cinselleştirilmemiş karakterlere rastlanmakta ve destek rollerine sahip kadın karakterler çoğunlukta bulunmaktadır. Dünyada on milyonlarca satış yapan Red Dead Redemption 2'nin hikâyesinde ise kadın karakterlerin erkek olan ana karakterin hikâyedeki gelişimine dolaylı etkileri olan yan karakterler olarak tasarlandığı görülmektedir (Sepetci & Sağlam, 2022). Binark ve Bayraktutan'a (2008) göre kadın karakterlerin pasif veya kurtarılması gereken karakterler olarak tasarlanması toplumdaki cinsiyete dayalı eşitsizliğe ilişkin bulunan rollerin pekişmesine yol açabilmektedir.

3.2.2. Proteus Etkisi

Homeros Odysseia'da Proteus'tan her bilgiye sahip ve şekil değiştirebilen bir deniz tanrısı olarak bahseder. Homeros'a göre Menelaos denizde yolunu bulmak için her şeyi bilen Mısırlı Proteus'u yakalar ve cevabını alana kadar ölümsüzü serbest bırakmaz. Proteus Menelaos'un ellerinden kurtulmak için kılık değiştirme yeteneğini kullanır ve şekilden şekle girer ancak en sonunda Meneleos'a eve dönmenin yolunu anlatır (Homeros, 2014: ss. 66-70).

"Proteus Etkisi" kavramı 2007 yılında Jeremy Bailenson ve Nick Yee tarafından ortaya atılmıştır. Yee ve Bailenson'a göre (2007a) bireyler sanal dünyada kimliklerini sergilemek için birincil olarak avatarları kullanırlar. Dijital dünya, karanlık bir oda gibi anonimlik sağlanmasına ve kişilerin avatarlar aracılığıyla Yunan Tanrısı Proteus gibi kılıktan kılığa girebilmesine izin verir. Yee ve Bailenson'a göre (2007a) avatarların fiziksel özellikleri kullanıcılarının sosyal davranışlarını da değiştirebilmektedir. Araştırmacılar çekici dış görünüşe sahip veya daha uzun boylu avatarlar kullanan katılımcıların daha özgüvenli davrandığını ve yabancılarla daha kolay iletişim kurabildiğini gözlemlemişlerdir.

Sestir ve Bartholow'a (2010) göre dijital oyun temel olarak temsili bir tecrübedir ve farklı türlerdeki oyunlarla uğraşmak sosyal iletişimin biçimini etkileyebilmektedir. Gardner ve Davis (2014:76) dijital oyunla uğraşan bireylerin oyun sırasında oyunda kullandıkları karaktere büründüklerini; örneğin karanlık bir büyücüyü kontrol eden kişinin kendini de karanlık bir tipe bürümeye çalıştığını ifade etmişlerdir.

Pena vd. (2009)'ye göre; avatarların dış görünüşleri ile ilgili toplumda var olan önyargılar oyuncunun oyun içindeki davranışını etkileyebilmektedir. Örneğin; simsiyah giyinen birinin kötü olduğu algısının varlığı sebebi ile, siyah bir cübbe giyen avatarı kontrol eden oyunculara beyaz cübbe giyen avatarları kontrol eden oyunculara göre agresif düşüncelerin arttığı ve pozitif düşünmenin azaldığı görülmüş; toplumda siyahın kötülüğü, beyazın ise iyiliği temsil ettiği düşüncesinin varlığının etkili olduğu tespit edilmiştir. (Pena vd., 2009).

Hao vd. (2020)'ye göre; oyuncular kullandıkları avatarların rolleri doğrultusunda davranışlar göstermektedirler. E-spor oyunlarında erkek karakterler genellikle agresif,

kadın avatarlar ise yardımcı karakterler olarak tasarlanmışlardır. Bu da erkeklerin kadınlara göre daha güçlü oldukları algısını yaratmaktadır. Hao vd. (2020)'ye göre kadın oyuncular erkek avatarlarla oynadıklarında erkeklere atfedilen geleneksel cinsiyet rollerine ait davranışları sergilemektedirler. Kadın oyuncular cinsiyet değiştirme (gender swapping) yoluyla toplumsal cinsiyet kalıplarını aşmakta (stereotype lift effect) ve geleneksel spordan farklı olarak oyundaki performanslarını iyileştirebilmektedir. Kadın oyuncuların cinsiyet değiştirdiklerinde rakipleriyle mücadele ederken özgüvenlerinin daha çok arttığı ve e-spora devamlı katılmayı daha çok düşündükleri görülmektedir. Hao vd. (2020)'ye göre daha önce cinsiyet temelli ayrımcılığa uğramış olan kadınlarda cinsiyet değiştirme ile artan özgüven ve e-spora devamlı katılım düşüncesi daha fazladır.

Royse vd. (2007)'ye göre, karakter seçeneklerinin çok olması ve avatarların dış görünüşleri üzerinde kontrol sahibi olmaları kadın e-sporcuların oyundan aldıkları keyfi arttırmakta, karakter çeşitliliği oyuncunun cinsiyet kimliğini keşfetmesinde de önemli rol oynayabilmektedir.

4. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümün ilk kısmında çalışmada kullanılan yöntem ve örneklem seçimi ile verilerin toplanma süreci açıklanmış, geçerlik ve güvenirlik sağlanmada kullanılan ölçütler belirtilmiştir.

4.1. Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde tutumlar, eğitim, ev hayatı gibi belli başlı alanlarla ilişkili önceden geliştirilmiş sorular katılımcılara yöneltilir (Balcı, 2021: 169). Görüşme öncesinde form kullanılmıştır. Görüşme formu farklı katılımcılardan aynı konuyla ilgili bilgi alınmasına yardımcı olmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2016: 132-135).

4.2. Örnekleme

Bu araştırmada nitel araştırmada ölçüt örnekleme ve kartopu örnekleme yöntemleri kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme yönteminde önceden belirlenmiş ölçütlere göre çalışmanın örneklemi belirlenmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2016: 122). Balcı'ya (2021: 105) göre amaçlı örneklemede araştırmacı önceki bilgi ve yetilerine dayanarak araştırmanın amacına en uygun kişileri araştırmaya katılımcı olarak dahil etmektedir. Kartopu örneklemede araştırılan konu ile ilgili bilgi sahibi olan kişiler aracılığıyla diğer katılımcılara ulaşılmaktadır (Yağar & Dökme, 2018). Bu araştırmada e-spor ve dijital oyunlar ile amatör veya profesyonel olarak ilgilenen ya da dijital oyun oynayarak makul bir zaman geçiren 25 oyuncu ile gönüllülük esası çerçevesinde çevrimiçi (online) veya yüz yüze görüşmeler yapılmıştır.

4.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Çevrimiçi görüşme yapılan katılımcılardan verilerin toplanması için Google Formlar, Discord, e-mail gibi çevrimiçi araçlar kullanılmıştır. "Women In Games" Discord kanalının takipçileri ve "KuirGaming" gibi topluluğunun üyeleri gibi oyuncular katılımcılar arasındadır. Katılımcıların 23 tanesi Türkiye'de yaşadıklarını belirtmiş, bu kişilerle görüşmeler Türkçe dilinde yapılmıştır. ABD ve Kanada'da yaşayan 2 katılımcı ile İngilizce dilinde görüşme yapılmıştır. Yapılan görüşmelerin analizinde betimsel analiz yaklaşımı uygulanmıştır. Yıldırım ve Şimşek'e (2016: 239-240) göre; betimsel analizde veriler görüşme süreci veya araştırma soruları etrafında şekillenen temalara göre düzenlenerek açıklanmakta ve yorumlanmaktadır, bunun yanında katılımcılarla yapılan görüşmelerden direkt alıntılara da yer verilebilmektedir. İngilizce dilinde yapılan görüşmelerde direkt alıntılar İngilizce olarak aktarılmış, parantez içinde cevapların Türkçe çevirileri sunulmuştur. Ayrıca katılımcıların kullandıkları alana özgü ya da farklı dildeki kelime ve kavramlara ilişkin açıklamalara da parantez içinde yer verilmiştir.

Katılımcılara araştırmanın konusu ve amacı ile ilgili bilgi verilmiş, çalışmaya katılımın gönüllü olduğu ve çalışmadan istedikleri zaman ayrılabilecekleri iletilmiş; katılımcıların yaş, meslek, cinsiyet gibi kişisel özellikleri hakkında bilgi edinilmiştir. Daha sonra katılımcılara dijital oyunlarla ve e-sporla ilgili alışkanlıkları ve tecrübeleri, oyun içi avatar tercihleri, karakter seçimlerinin dijital ve fiziksel dünyadaki etkileri ve diğer oyuncularla etkileşimleri hakkında sorular sorulmuştur. Görüşmelerin düzenli ve sistemli ilerlemesi için form kullanılmıştır. Sorular ve cevaplar 3 temaya ayrılmıştır.

1.Oyun ve E-Spor Tercihleri

- Dijital oyunlarla ne zamandır ilgilenmektesiniz?
- Haftada kaç saat oyun oynarsınız?
- Kendinizi oyuncu (gamer) olarak tanımlıyor musunuz?
- Hangi platformlarda oyun oynamayı tercih edersiniz?
- Daha çok çevrimiçi (online) olarak mı çevrimdışı (offline) olarak mı oyun oynarsınız?
- Çevrimiçi oyun oynuyorsanız en çok hangi oyunları oynuyorsunuz?
- Çevrimdışı oyun oynuyorsanız en çok hangi oyunları oynuyorsunuz?

- Daha önce herhangi bir e-spor takımında bulundunuz mu?
- Daha önce herhangi bir e-spor turnuvasına katıldınız mı?
- E-spor maçlarını ya da dijital oyun yayınlarını seyreder misiniz?
- Dijital oyunları hangi sosyal mecralarda takip edersiniz?
- Sosyal platformlarda dijital oyun konulu yayın yaptınız mı?

2.Karakter (Avatar) Tercihleri

- Oyun oynarken hangi cinsiyette karakterlerle oynamayı daha çok tercih edersiniz?
- Daha önce yukarıda belirtiğiniz cinsiyetten farklı cinsiyete sahip bir karakter ile oyun oynadınız mı?
- Oyuna yeni başladığınızda oyunda önceden tasarlanmış karakterler arasından seçim yapmayı mı kendi karakterinizi oluşturmayı mı tercih edersiniz?
- Oyun karakterinizi seçerken/oluştururken kendi dış görünüşünüz ve kişisel özellikleriniz ile bağlantı kurar mısınız?
- Oyunda kullandığınız karakterin özellikleri oyundaki performansınızı etkiler mi?
- Sizce karakterinizin (avatarınızın) kişilik özellikleri **oyun sırasındaki** davranışlarınızı etkiliyor mu?
- Sizce karakterinizin (avatarınızın) kişilik özellikleri **dış dünyadaki** davranışlarınızı etkiliyor mu?
- Hangi dijital oyunlardaki karakterlerin cinsiyet ve cinsiyet rolleri açısından yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?
- Hangi dijital oyunlardaki karakterlerin cinsiyet ve cinsiyet rolleri açısından yetersiz olduğunu düşünüyorsunuz?

3.Diğer Oyuncularla Etkileşimler

- Diğer oyuncular arasında cinsiyetçi söylemlere şahit oldunuz mu?
- Diğer oyuncuların karakterinizin veya başka bir oyuncunun karakterinin cinsiyetine bağlı olarak farklı davranışlar sergilediğine şahit oldunuz mu?

- Oyuncular arasında cinsiyetçi söylemler (cinsiyet kalıpları içeren küfür vb.) gerçekleştiğinde diğer oyuncuların ve(ya) sizin nasıl tepki verdiğini kısaca anlatınız.
- Diğer oyuncuların size karşı davranışları oyundaki performansınızı etkiler mi?
- Diğer oyuncuların size karşı davranışları oyunu tekrar oynama tercihinizi etkiler mi?

4.4. Geçerlik ve Güvenirlik

Bu çalışmada geçerlilik ve güvenirliğin sağlanması için kullanılan stratejiler Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1: Çalışmada Kullanılan Geçerlik ve Güvenirlik Stratejileri (Yıldırım & Şimşek, 2016: 276-285; Bektaş, 2021).

Geçerlik	İnandırıcılık	Katılımcı Teyidi
		Doğrudan Alıntı
		Derinlik Odaklı Veri Toplama
		Çeşitleme
		Uzun Süreli Etkileşim
	Aktarılabilirlik	Amaçlı Örnekleme
		Veri Toplama Sürecinin ve Aracının Açıklanması
		Ayrıntılı Betimleme
		Kullanılan Yöntemin ve Sebebinin Açıklanması
		Örneklemin Seçim Biçiminin ve Sebebinin Açıklanması
		Geçerlik ve Güvenirlik Stratejilerinin Açıklanması
Güvenirlik	Tutarlık	Verilerin Kaydedilmesi
		Bulguların Objektif Olarak Sunulması
	Teyit Edilebilirlik	Verilerin Sonuç Kısmında Tartışılması
		Veriler Arasındaki Tutarlılığın Kontrolü

5.BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde ilk olarak çalışmaya katılan oyuncuların genel bilgileri tablo halinde sunulmuş, her bir katılımcıya görüşme kodu verilmiştir. Daha sonra katılımcıların görüşme sorularına verdikleri cevaplar temalara ayrılmış, farklı katılımcıların cevapları arasındaki benzerlikler ve farklılıklar vurgulanmıştır. Direkt alıntı olarak sunulan yanıtların sonunda parantez içinde katılımcıya verilmiş olan kod yer almaktadır.

5.1. Katılımcıların Sosyodemografik Bilgileri

Tablo 2: Katılımcıların Genel Bilgileri

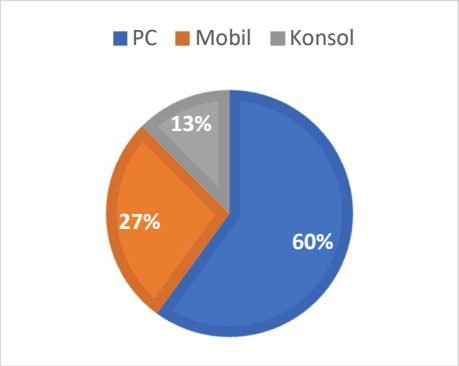
Kodu	**Dijital Oyunlarla kaç yıldır ilgileniyor?**	**Haftada kaç saat oyun oynuyor?**	**Kendini oyuncu olarak tanımlıyor mu?**	**Hangi platformlarda oyun oynuyor?**	**Çevrimiçi/Çevrimdışı Oyun Tercihi**
G1	18 Yıl	7-14 Saat	Evet	Bilgisayar	Çevrimiçi
G2	15 Yıl	3-7 Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil	Çevrimiçi
G3	15+ Yıl	14+ Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil	Çevrimiçi
G4	12 Yıl	0-3 Saat	Evet	Bilgisayar	Çevrimiçi
G5	14 Yıl	14+ Saat	Evet	Bilgisayar	Çevrimiçi
G6	9 Yıl	0-3 Saat	Hayır	Bilgisayar	Çevrimiçi
G7	2 Yıl	3-7 Saat	Hayır	Bilgisayar	Çevrimiçi
G8	5 Yıl	3-7 Saat	Hayır	Bilgisayar, Mobil	Çevrimiçi
G9	6 Yıl	7-14 Saat	Evet	Bilgisayar	Çevrimiçi
G10	15 Yıl	3-7 Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil, Konsol	Çevrimiçi

G11	10 Yıl	0-3 Saat	Hayır	Bilgisayar	Çevrimiçi
G12	3 Yıl	0-3 Saat	Hayır	Mobil	Çevrimdışı
G13	20 Yıl	14+ Saat	Evet	Bilgisayar	Çevrimiçi
G14	20 Yıl	3-7 Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil	Çevrimdışı
G15	9 Yıl	14+ Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil	Çevrimiçi
G16	14 Yıl	3-7 Saat	Evet	Bilgisayar, Konsol	Çevrimiçi
G17	15 Yıl	14+ Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil, Konsol	Çevrimiçi
G18	14 Yıl	3-7 Saat	Hayır	Bilgisayar	Çevrimiçi
G19	11 Yıl	7-14 Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil	Çevrimiçi
G20	16 Yıl	7-14 Saat	Evet	Bilgisayar	Çevrimdışı
G21	10+ Yıl	14+ Saat	Evet	Bilgisayar	Çevrimdışı
G22	14 Yıl	14+ Saat	Evet	Bilgisayar, Mobil	Çevrimiçi
G23	13 Yıl	3-7 saat	Hayır	Bilgisayar, Konsol	Çevrimiçi
G24	16 Yıl	3-7 Saat	Evet	Bilgisayar, Konsol	Çevrimiçi
G25	20 Yıl	3-7 Saat	Hayır	Bilgisayar, Konsol	Çevrimdışı

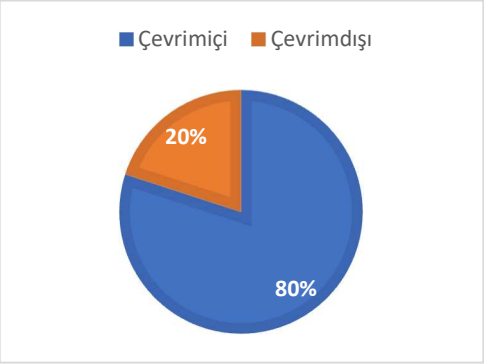
Katılımcıların verdiği cevaplar betimsel analiz yaklaşımı çerçevesinde 3 temaya ayrılarak incelenmiştir. İlk olarak katılımcıların oynamayı tercih ettikleri oyunlar ve oyunlarla ilgilenme sıklıkları tespit edilmiş, ikinci olarak oyun içinde temsil etmeyi tercih ettikleri karakterler (avatarlar) ve bunlarla ilişkileri incelenmiş, daha sonra dijital ortamda birlikte oyun oynadıkları ya da karşılaştıkları gruplar ve oyuncularla etkileşimlerinin doğası ve dijital dünyadaki sosyal ortamın katılımcıların sosyal kimlik algılarına etkileri analiz edilmiştir.

5.2. Oyun ve E-Spor Tercihleri

Katılımcıların çoğunun bilgisayar (PC) aracılığıyla çevrimiçi (online) dijital oyun oynadıkları tespit edilmiştir.



Şekil 1: Katılımcıların dijital oyun oynarken kullandıkları platformların yüzdelik dilimleri



Şekil 2: Çoğunlukla çevrimiçi ve çevrimdışı oynayan katılımcı yüzdeleri

Katılımcılara tercih ettikleri çevrimiçi veya çevrimdışı ortamı neden seçtikleri sorulduğunda çevrimiçi oynamayı tercih eden 20 oyuncunun oldukça büyük bir çoğunluğunun (13 kişi) arkadaşlarıyla vakit geçirebilmek ya da yeni arkadaşlar edinebilmek, insanlarla iletişim kurabilmek, yani sosyalleşmek için çevrimiçi oyun oynamayı seçtikleri tespit edilmiştir. Çevrimiçi oynamayı seçen oyuncuların 5'i ise rekabet unsuru sebebiyle bu tür oyunları tercih ettiklerini dile getirmişlerdir. Çevrimiçi ortamda oyun oynamayı tercih eden diğer oyuncular ise takip edilen ve biten bir hikâye olmadığı için çevrimiçi oyunları uzun süre oynayabildiklerini, ayrıca çevrimiçi oyunların stres veya meşguliyet arasında daha az bağlılık gerektirdiğini ifade etmişlerdir.

AI'ın (yapay zekâ) *oyun stili belli bir süreden sonra tahmin edilebilir bir hale geliyor. Bunun dışında da her ne kadar genel olarak olumsuz deneyimler yaşasam da arada nadiren çıkabilecek iyi arkadaşlıkları seviyorum. (G13)*

Oynadığım online oyunlar daha çok refleks ve beceri gerektiriyor gibi geldiği için onları sıkı bir çabayla oynadığımda beceri geliştiriyor gibi hissediyorum. Bu sebepten ve online oyunlarda daha çok rekabet olduğundan online oyunlara biraz daha teşvik oluyorum. (G18)

Aslında çevrimdışı oyunları daha çok sevsem de, çevrimiçi oyunlar maçtan maça sürdüğü için daha az commitment (bağlılık) *gerektiriyor. Yarım saatte bir oyun oynayıp bitirmiş oluyorsun. Stres veya meşguliyet arasında maalesef daha uygun oluyor. (G20)*

Çevrimdışı oyun oynamayı tercih eden katılımcılar ise daha güvende hissettikleri için bu tür oyunları sevdiklerini belirtmişlerdir.

Çevrimdışı oynarken saçma insanlarla karşılaşmak zorunda değilim. Daha güvenli geliyor. (G21)

Başka insanlarla birlikte ya da onlara karşı oynamak ekstra bir stres unsuru olabiliyor. (G25)

Tablo 3: Katılımcıların En Çok Tercih Ettiği Dijital Oyunlar

Çevrimiçi Oyun	Tercih Eden Katılımcı Sayısı	Çevrimdışı Oyun	Tercih Eden Katılımcı Sayısı
Valorant	17	Assassin's Creed	9
CS 2	12	Euro Truck Simulator	9
Among Us	11	The Sims	8
LoL	9	Elden Ring	8
PUBG	8	The Witcher	7
Minecraft	8	Cyberpunk	6
GTA Online	7	Baldur's Gate	5
Fortnite	4	Hogwarts Legacy	2
Overwatch	3	Tomb Raider	2
DOTA 2	2	Stardew Valley	2
Mobile Legends	2	Skyrim	1
Goose Goose Duck	2	Mount and Blade Bannerlord	1
Gartic.io	2	Forager	1
Eve Online	1	Cuphead	1
Black Desert	1	Gris	1
Dead By Daylight	1	Kingdom Two Crowns	1
Codenames	1	Heroes of Might & Magic	1
Spyfall	1	Age Of Empires	1
EA Sports FC	1	Binding Of Isaac	1
Apex Legends	1	Death Stranding	1
Age Of Empires	1	Mafia	1
Baldur's Gate 3 (co-op)	1	Payday	1
Stardew Valley (co-op)	1	Sally Face	1

Final Fantasy XIV Online	1	FIFA	1
Brawl Stars	1	Football Manager	1
Parti Oyunları	1	EA Sports FC	1
Bağımsız Oyunlar	1	Mobil Oyunlar	1

Katılımcıların çevrimiçi ortamda en çok Valorant ve Counter Strike 2 oyunlarını oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Öte yandan çevrimdışı ortamda en çok Assassin's Creed ve Euro Truck Simulator oyunlarını oynadıkları tespit edilmiştir.

Katılımcılara herhangi bir e-spor takımında bulunup bulunmadıkları sorulduğunda 21 kişi daha önce e-spor takımında bulunmadıklarını ifade etmişken, 4 kişi (G14, G16, G19, G22) e-spor takımında bulunduklarını beyan etmiştir.

Çalışmaya katılan oyunculara herhangi bir e-spor turnuvasına katılıp katılmadıkları sorulduğunda 21 kişi hiçbir e-spor turnuvasına katılmadıklarını dile getirmişlerdir. 4 kişi ise (G11, G19, G21, G22) daha önce e-spor turnuvasına katıldıklarını ifade etmiştir.

Katılımcılara e-spor maçlarını ya da dijital oyun yayınlarını izleme sıklıkları sorulduğunda 9 kişi nadiren izlediğini, 6 kişi bazen izlediğini, 6 kişi hiç izlemediğini, 5 kişi ise sık sık izlediğini belirtmiştir.

Katılımcılara dijital oyunları hangi sosyal mecralar aracılığıyla takip ettikleri sorulmuştur. Katılımcılarının büyük bölümünün (21 kişi) Youtube aracılığıyla oyun dünyasını takip ettiği tespit edilmiştir. 18 kişi Twitch, 9 kişi Instagram, 8 kişi Kick, 7 kişi X (eski adı Twitter), 4 kişi TikTok, 1 kişi ise Reddit mecralarını dijital oyunları takip etmek amacıyla kullanmaktadır.

Katılımcılardan 8 kişi daha önce bu platformlarda yayın yaptıklarını dile getirmişlerdir. 5 oyuncu Twitch üzerinden yayın yaptığını ifade etmiştir. (G14, G24, G13, G25, G17) Katılımcılardan G14 ve G24 kodlu oyuncular üyesi oldukları oyun grubu aracılığıyla yayın yaptıklarını belirtmişlerdir. Erkek katılımcıların hepsi daha önce sosyal platformlarda oyun yayını yapmadığını açıklamıştır.

5.3. Karakter (Avatar) Tercihleri

Katılımcılara oyun oynarken öncelikle hangi cinsiyette avatarları tercih ettikleri sorulduğunda; cinsiyet kimlikleri erkek olan 10 katılımcının 6 tanesinin erkek avatarları

tercih ettikleri, 3 katılımcının kadın karakterleri kullanmayı seçtiği, 1 katılımcının ise kadın ya da erkek olarak tanımlanmayan "yaratık" karakterlerini kullanmak istediği tespit edilmiştir. Erkek avatar kullanan erkek oyuncular çoğunlukla kendi cinsiyet kimlikleri doğrultusunda bu seçimi yaptıklarını ifade etmişlerdir. "Yaratık", yani insan olmayan avatarları tercih eden katılımcı, farklı olduğu için bu tercihi yaptığını açıklamıştır. Kadın karakter kullanan erkek katılımcılar ise stratejik açıdan bu kadın avatarların vücut yapıları sebebiyle daha avantajlı olduğunu dile getirmiştir.

Çünkü özellikle shooter oyunlarda hitboxları genelde erkek avatarlara göre daha küçük oluyor. (G10)

Kadın avatarlar daha çevik olabiliyor. Ayrıca daha küçük bir hedef oluşturuyorlar. (G3)

Cinsiyetlerini kadın ya da ikili cinsiyet sisteminin dışında tanımlayan 15 katılımcının 10'u kendi cinsiyet tanımları doğrultusunda karakterler seçtiklerini dile getirmişlerdir. Ayrıca kadın karakterlerin temsilinin artması için kadın avatarlar kullandıklarını ifade eden oyuncular bulunmaktadır. Bunun dışında yine insan olmayan "yaratık" karakterlerle oynamayı seven bir katılımcı bulunmaktadır. Stratejik veya estetik düşünceleri doğrultusunda avatarının cinsiyetini seçen katılımcılar da mevcuttur.

Öncelikle tabii ki gerçek hayatımızda bir trans kadın olarak birçok engelle karşılaşıp henüz sürece başlayamadım. Bu sebeple oynadığım oyun içinde cinsiyet kimliğimi rahatça yaşayabiliyorum. Bunun dışında da yine aynı şekilde bir kadın karakteri seçip gerçekte hayatın aksine onu o şekilde güçlü görmek umut veriyor. (G13)

Kadınları daha çekici bulduğum için gözüme daha güzel geliyor sanırım? Androjen ya da feminen erkek karakterler, veya insan olmayan karakterler oynamayı da severim. Maskülen erkekler genellikle son tercihim olur. (G19)

Çünkü trans maskülen biriyim ve oyundaki karakteri, karakterin içerisinde bulunduğu hikâyeyi benimsediysem bana daha yakın hissettiğim maskülen karakterleri seçiyorum. (G18)

Erkek karakterlerin görünürlüğünün fazla olması ve kendimi kadın, trans karakterlerle daha çok özleştirdiğim için bu karakterleri tercih ediyorum. (G17)

Karaktere kendimi daha yakın hissediyorsam ya da özellikle görüntüsünü beğeniyorsam seçiyorum. (G25)

Kadın karakterler fazla seksüalize ediliyor, ya sürekli bir yeri açık oluyor, ya gerçekçi olmayan bir vücut görseline sahip oluyor ya da fazla feminen kıyafetlerden başka giysi seçeneği olmuyor. Bu da beni hem rahatsız ediyor hem de beni yansıtmadığı için herhangi bir erkek karakter alıp istediğim bir kıyafeti giymek daha kolay olabiliyor. (G24)

Atanmış cinsiyetim erkek olmamasına rağmen erkek vücudunu trans nonbinary kimliğime daha yakın bulduğum için çok küçük yaşlarımdan itibaren "erkek" avatarlarda kendimi temsil etmeyi hep daha rahat buldum, ben avatarlarıma direkt erkek gözüyle bakmasam bile. (G22)

Kendimi erkek olarak tanımlamadığımdan dolayı ve kadın görünürlüğünün artması için. (G14)

It's what I identify as and they're hot! I don't mind playing male roles if they have different powers/abilities to help me in-game, however. (G2) (Kendimi bu şekilde tanımlıyorum ve seksi oldukları için. Ama bana oyunda yardımcı olacağını düşündüğüm erkek karakterler varsa onlarla da oynarım.)

Çevrimiçinde kadın bedeninde bir oyuncu olduğunu anladıklarında hemen yürümeye başlıyorlar. O yüzden erkek roleplay'i (rol yapmak) *yapıyorum. Çevrimdışında daha estetik bulduğum için kadın karakterler seçiyorum. (G20)*

Katılımcılara daha önce genellikle tercih ettikleri cinsiyetten farklı bir cinsiyet kimliğine sahip bir avatarı kontrol edip etmedikleri sorulduğunda, 25 oyuncudan 22'si farklı cinsiyet kimliklerinde karakterlerle de oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu katılımcıların 7 tanesi avatarların farklı özellikleri ve yetenekleri olduğu için bu seçimi yaptıklarını dile getirmiştir.

Karakterlerin farklı özellikleri var ve ben aim'i (nişanı) *iyi olan biri değilim. Bu nedenle bombacı karakterleri seçiyorum. (G14)*

Denemek istediğim karakterlerin cinsiyetleri öyle olduğu için, tam tercih denemez aslında. (G22)

Şifacı bir karakterdi bu yüzden tercih ettim yani destek karakteriydi. (G11)

İki seçeneği de deneyip avantajlı olanı oynuyorum. (G10)

11 katılımcı ise oyunda başka seçenek bulunmadığı için kendi cinsiyet tanımlarıyla örtüşmeyen avatarlar kullandıklarını ifade etmiştir. Katılımcıların yine de kendi cinsiyet kimliklerini temsil etme yönünde çaba gösterdikleri görülmektedir.

Geniş karakter customization (kişiselleştirme) *seçenekleri olan oyunlarda karakter kadın da erkek de olsa istediğim gibi bir "cinsiyet takdimi" oluşturabileceğim için erkek karakter oynamaktan rahatsız olmam. Örnek vermek gerekirse Black Desert oynarken en çok kullandığım karakterlerim biraz maskülen bir kadın, ve biraz feminen bir erkektir. Customization seçeneği olmayan oyunlarda (örn: League) oynadığım karakterler neredeyse her zaman ya canon* (ana hikâyenin parçası) *olarak ya da vibe* (his) *olarak kuir olabilecek karakterler olur. Kendi tasarladığım karakterleri cinsiyet normlarından biraz uzak tasarlamamın temel sebebi de budur diyebilirim- Kuir kimliğimi sahada gösteren bir karakterle oynamak. Bunun ötesinde kendimi avatarlarımla bağdaştırmam. (G19)*

O anda bana başka bir şey daha çok hitap etmiştir. Kadın karakterler çok cinselleştirilmiş olabiliyor ve o kadar feminen bir görüntüyü kendimle bağdaştıramıyorum, o yüzden bazen tercih etmiyorum. (G25)

Önceki dediğim gibi olmadığında kendimi yansıtan kadın bir karakter alabiliyorum. (G24)

Bazı aksiyon oyunlarında kadın karakterleri seçmek daha çok hoşuma gidiyor çünkü kadınları ve kadınların aksiyonlu maceralı senaryolarda bulunmasını seviyorum. (G18)

Katılımcıların 17 tanesi yeni bir oyuna başlarken kendi karakterlerini oluşturmayı tercih etmiş, 2 katılımcı önceden tasarlanmış karakterler arasından seçim yapmayı istemiş, 6 tanesi ise iki seçenekten herhangi birini tercih edebileceklerini belirtmiştir.

25 katılımcıdan 9'u avatarlarını oluştururken kendi dış görünüşlerine ve kişisel özelliklerine benzemesi için çaba gösterdiğini söylemiş, 11 katılımcı ise kendini nasıl hayal ediyorsa avatarının da o şekilde olmasını tercih ettiğini açıklamıştır. 5 oyuncu ise avatarları ve kendi özellikleri arasında bağ kurmadığını ifade etmiştir.

25 katılımcıdan 15'i kendi özelliklerine veya hayal ettiği özelliklere benzeyen avatarları kontrol ettiklerinde oyunda daha iyi bir performans gösterdiğini ya da oyunla daha çok bağ kurduğunu açıklarken, 8 katılımcı avatarların kendi özellikleri veya hayallerindeki özellikleri ile bağdaşmasının oyundaki performanslarına herhangi bir etkisi olmadığını belirtmiştir. Bir katılımcı (G25) performanstan çok oyundan alacağı keyfi etkileyeceğini ifade ederken, bir katılımcı da (G18) bu konu hakkında daha önce düşünmediğini beyan etmiştir.

Katılımcılara avatarların cinsiyet ve cinsel yönelim çeşitlerinin yeterliliği oyunlar özelinde sorulduğunda çoğunlukla Valorant oyunundaki çeşitliliği yeterli bulduklarını

ifade etmişlerdir. Öte yandan büyük çoğunluk Counter Strike 2'deki karakter seçeneklerini yetersiz bulmuştur. 3 katılımcı ise hiçbir oyunda yeterli cinsiyet ve cinsel yönelim çeşidinin bulunmadığını belirtmiştir.

Tablo 4: Dijital Oyunlardaki Cinsiyet Kimliği ve Cinsel Yönelim Çeşitliliğine İlişkin Katılımcıların Görüşleri

Oyun	Yeterli	Oyun	Yetersiz
Valorant	12	Counter Strike 2	15
The Sims	9	League Of Legends	7
League Of Legends	8	PUBG	7
Cyberpunk	6	Hogwarts Legacy	6
PUBG	5	GTA Online	6
Overwatch	4	Assassin's Creed	5
GTA Online	4	DOTA 2	5
Fortnite	3	Minecraft	4
Hiçbir oyunda yeterli çeşitlilik yok	3	Fortnite	3

5.3.1 Proteus Etkisi

25 katılımcıdan 11'i kontrol ettiği avatarın kişisel özelliklerinin oyun sırasındaki davranışlarını etkilediğini belirtmiştir, geri kalan katılımcılar bu yönde bir açıklamada bulunmamıştır.

Gelecekte nasıl olmak istediğimle ilgili özellikleri varsa avatarımın bu beni daha keyifli yapıyor, sanırım henüz gelecekte olmadan öyle olmanın nasıl olacağını simüle edebildiğim için. Bazen bu özellikler oyunda her zaman iyi şeylere de yol açmıyor, o zaman da bu beni o kişilik özelliğiyle ilgili düşüncelere sevk ediyor. (G22)

Bazen komiğime gidiyor çünkü kendi potansiyel varoluşlarında onları böyle davranmaya iten, oyunun hikayesine uyan etkenler olduğunu biliyorum ama onun dışında kendinden emin bir karakteri oynarken bu bana da güç verebilir bir bakımdan. (G24)

Kendime benzettiğim avatarlarla etik dışı olduğunu düşündüğüm davranışlar yapmakta zorlanırım ama oyun için uydurulmuş bir karakterde bunu daha az düşünürüm. (G25)

Özellikle RPG (rol yapma oyunları) *oyunlarında karakterimin özelliklerine göre rol yapmaya dikkat ediyorum ve bu da beni daha özgüvenli hissettiriyor. (G16)*

Kesinlikle etkiler çünkü oyunu oynarken o karakter oluyoruz. O yüzden onun gibi hissedip düşünmek hoşuma gidiyor. (G20)

Çünkü oynadığımız karakterle bağ kurarız ve bu da elbette bizi ve oynayışımızı etkiler. (G10)

Katılımcılara kontrol ettikleri avatarların fiziksel dünyadaki davranışlarına etkisi sorulduğunda 4 katılımcı etkinin var olduğunu ifade etmiştir. Katılımcılardan biri (G1) fiziksel dünyada karakterin kostümünü giyerse bu tür bir etkinin varlığından bahsetmiş, diğer katılımcılar dış dünyada avatarlarının kişisel özelliklerinin kendi özelliklerini etkilemediğini belirtmiştir.

Sadece beni belki gün içinde daha keyifli ve ilham almış hissettirebilir. Oyun oynarken simüle ettiğim duygular genelde gerçek hayattaki kişiliğime direkt geçmez. (G22)

Karakter belli başlı olaylara spesifik bir tepki gösterdiyse bunu bazen benimseyebiliyor ve kullanabiliyorum. (G24)

5.4. Diğer Oyuncuların Davranışları

Katılımcılara dijital oyun oynarken cinsiyetçi söylemlerle karşılaşıp karşılaşmadıkları sorulmuştur. 25 katılımcıdan 24'ü kendilerinin veya tanıdıklarının oyun sırasında cinsiyetçi söylemlerle karşılaştığını ifade etmiştir.

Katılımcılar kadınların iyi oyun oynayamadığı algısının var olduğunu, oyunda başarısızlık gösteren kadınların daha çok kötü muameleye maruz kaldığını ve oyunda başarı gösteren kadınların şaşkınlıkla karşılandığını vurgulamıştır.

En çok sinirlendiğim bir anı anlatabilirim. 8. sınıfta okuldan kaçıp Wolfteam oynamaya gitmiştik. İnternet kafede daha ücra bir yere oturmayı tercih etmiştim ben.

Buna rağmen arkadaş grubumdan olmayan insanlar beni fark ettiğinde "aaa kıza bakın wolfteam oynuyor" diye sürekli beni işaret etmişlerdi. Ardından benim öldürdüğüm insanları bulup dalga geçtiler "bi kıza mı yenildin" gibi. (G20)

Yeni oynamaya başladığım oyunlarda ortalamadan kötü olduğum için erkek olan arkadaşlarımın "bizden biri" demesiyle bana laf etmekten kurtardıklarını hatırlıyorum. (G25)

Kötü oynadığım zaman kesin "kız" bu diyerek aşağılamaya çalışıyorlar. (G23)

Evet kesinlikle zorbalama çok yüksek, kadın karakterlerle dalga geçme veya kız gibi oynuyorsun gibi birçok söylemle karşılaştım (G11)

Katılımcılar dijital oyun dünyasında cinsiyet kimliklerine ve cinsel yönelimlere ilişkin ayrımcılıkların bulunduğundan bahsetmiştir.

Bazı oyunlarda özellikle kadın veya eşcinsel oyuncularla özdeşleştirilen karakterlerle oynarım. Bu sebepten karakter seçimi esnasında kimi zaman hakaret etme amacıyla şahsıma gay denildiği olmuştur. Fakat asıl sorun sesli konuşma araya girdiğinde ortaya çıkıyor. Zamanında kullandığım bir mikrofon sesimi bulandırıp cinsiyetimi oldukça belirsiz kılıyordu. Bu dönem takım arkadaşlarım girdiğim maçların çoğunda cinsiyetimi sorgular, trans olup olmadığımı sorgular, hatta olmadığımı söylediğimde inanmazlardı (Sanki olsam bu kötü bir şey olacakmış gibi). Kimileri abartılı eşcinsel aksanıyla konuşmaya başlar, benim hakkımda birbirleriyle konuşmaya başlar (Örn: Bu ne şimdi kız mı ben anlamadım), yatakta tercihlerim hakkında sorular sorarlardı. En yaygını da bu: Aktif misin pasif mi? (G19)

Bizzat yaşadım. Trans olduğumdan bahsettiğim anda çeşitli hakaretlere ve hissettiğimin tersine ifadeler kullanılıyor. (G16)

Katılımcılar fiziksel dünyada var olan toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin söylemlerin dijital dünyada da var olduğunun altını çizmiştir. Özellikle kadınların mutfağa ait olduğu algısına ilişkin söylemler (Ör: *Hadi mutfağa abim (G7)*) ve erkek oyuncuların sevgilileri/eşleri ile aralarına girdiklerine dair söylemler vurgulanmıştır.

Yani hangi birinden bahsetsem bilemedim, bu benim oyunlarla tanıştığım ilk andan itibaren seneler boyunca neredeyse her gün sistematik şekilde yaşadığım bir şey. En güncel olandan bahsedebilirim; geçenlerde Valorant'ta mikrofon basmadığım bir oyunda A kişisi B kişisi ile tartışıyordu, sonrasında A kişisi benim uzun süre mikrofon basmadığımı fark edince benim kadın olduğumu varsayarak üstüne B kişisi ile sevgili

olduğumu ve B kişisinin beni oyunda boostladığını (destek olduğunu) *iddia edip artık B kişisini bırakıp tüm oyun boyunca beni aşağıladı. Ben bir miksermişim ve hayatım boyunca da sadece bir mikser görevi görecekmişim, kadın olduğum için. Ve bir kere bile bu oyunda mikrofon basmadığımın altını tekrar çizmek isterim. B kişisini de tanımıyorum. (G22)*

20 yıldır oyun oynuyorum hangi birini dile getirebilirim ki bunların? "Ben neden bir kadınla jungle dönüyorum ya, git mutfakta sandviç hazırla", "travesti misin sen?", "discordda üyeler kısmında var olduğun için, guildımızdaki (lonca, birlik) *diğer arkadaşların karıları ve sevgilileri evde kavga çıkarıyormuş o sebeple seni guildden atıyoruz." (G13)*

Geçtiğimiz hafta bir kadın arkadaşım oynadığı bir oyunun oyun topluluğundan oyuncu bir erkeğin sevgilisi kıskanıyor diye topluluktan atıldı. Bununla birlikte ince sesler nedeniyle kadın atanıyor. Oyunda kötüyse kötü olduğu için iyiyse de kadın olduğu için hakarete ve tacize kadar ulaşıyor. (G14)

Bulaşık yıka, bulaşık makinası, ayaklarımı yıka tarzı ezberlenmiş söylemler her kadına en az 2 kez söylenmiştir (G15)

Katılımcılar oyun sırasında cinsiyetçi ifadeler içeren küfür ve söylemlerle karşılaştıklarını ifade etmiştir.

Yani uzun zamandır dijital oyun oynuyorum. Çocukluğumda Metin 2 ile başlamıştım çevrimiçi oyunlara. Aslında cinsiyetçi küfürün, söylemin olmadığı bir oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Uzun bir süredir de bu yüzden çevrimiçi oyun oynamıyorum. Yalnızca arkadaşlarımla ortak oynayacaksak (Among Us gibi) oynuyorum. (G20)

Bilgisayarım olmadığından oynayabildiğim oyun sayısı fazlasıyla sınırlı ama karşılaşmış olduğum ve arkadaşlarımın karşılaştığı bu tür söylemler çokça oldu. Kadın olduğu için (ve eklemem gerekirse iyi de oynayan bir arkadaşım) ortada hiçbir sebep olmadan birçok küfür yediği oldu, sürekli "kadın mısın? kız mısın?" diye sorular gelip durduğu oldu bir oyun boyunca. (G24)

Çok fazla cinsiyetçi söylem küfür oluyor online oynayacaksam özellikle sessiz kalıyorum. (G25)

Oyun sırasında tanımadıklarımdan çokça duydum, şahit oldum veya bana dendi. Çoğunlukla cinsiyetçi küfür ediyorlar. Bir de oyuna başlarken selam veriyorlar ama söyledikleri şey şu "Selam beyler". Sanki sadece erkekler oynuyor oyunları. (G14)

Özellikle sesli chatte (sohbette) *kadınlar ve lubunyalar başta olmak üzere, Türkiye serverlarındaki* (sunucular) *oyuncu erkekler önlerine gelen herkese kaba davranıyor, küfrediyor, zorbalıyor. (G18)*

Nicki (oyun içi takma ismi) *kadın ismi olan ve "kötü" onayan kullanıcılara, diğer erkek kullanıcıların daha kibar ya da özellikle daha kaba küfür aşağılamaya kadar kırma amaçlı konuştuklarını birçok kez gördüm. (G15)*

Katılımcılar diğer oyuncular tarafından kadın veya kadın olduğu düşünülen oyuncuların flörtleşmeye ve hediyeleşmeye çalışılarak taciz edildikleri dile getirmiştir.

Benim deneyimim de bu sorunun sorulması (kadın mısın, kız mısın?) *ve bir şekilde benimle flört edilmeye çalışılması oldu, ben sadece oyun oynamak istiyorken yine bulunduğum bir alanda objeleştirilmiş oldum. (G24)*

Örneğin daha dün biri maç yüklendiği gibi bacaklarımı yalayacağını söyledi. Başka zamanlarda insanlar kötü oynadığım için küfür etmeden önce kadın olup olmadığımı sormuş, veya sextleşme (cinsel içerikli mesajlar) *teklif etmeden önce premium para birimi hediyelerinde bulunmuştur. (G19)*

Eğer kadın bir avataran varsa ya da ezkaza kadın bir oyuncu olduğun anlaşılırsa insanlar direkt yürümeye hediye yollamaya başlıyorlar. Combata (dövüşe) *sen girme ben girer ödülü sana veririm, ben canını azaltayım tek vuruşla sen öldür, gibi söylemler ve davranışlar çok oluyor. (G20)*

Daha açık giyimli kadın karakterlerde flörtleşmeye açık davet gibi algılanabiliyor. Oyun içi hediye ve bayan var beyler küfretmeyelim söylemleri de oluyor. (G25)

Kullanıcısının erkek olduğunu bildiği halde kadın avatarı olduğu için Valorant'ta Reyna oynayan erkeğe başka bir hetero erkeğin sulandığını hatırlıyorum. (G18)

Erkeklerin "flörtleşmeye" çalışıp cevap gelmese bile buna devam ettikleri yani aslında taciz ettikleri oluyor. (G17)

Eskiden Minecraft sunucularında kadın sevgili aranır tarzı ilan verilirdi. (G16)

Katılımcılar kadın veya ikili cinsiyet sisteminin dışındaki bireylerin açık tehditlere ve direkt müdahalelere maruz kaldığını beyan etmişlerdir.

Buna maalesef çok fazla şahit oluyorum. Benim başıma şöyle bir şey gelmişti. Oyunda kadın atanıp tecavüz, işkence tehdidine maruz bırakılmıştım. (G17)

Many, loads of jokes made at the expense of women. Worst I've gotten is probably rape threats. (G2) (Kadınların konu olduğu çok fazla şaka var. Benim için sanırım en kötüsü tecavüz tehdidi.)

CS:Go'da kız oyuncular oyundan atılır (G5)

Mobile Legends ve Valorant'ta kendi takım arkadaşlarının sesini kısıyorlar ya da görevlerine karışıyorlar. Kızlara destek karakterleri veriliyor. (G3)

Mesajların dikkate alınmaması, dediklerinin kale alınmaması. Oyun ortamımızı kendimiz şekillendirmediğimiz sürece nötr bir oyun deneyimleyemiyoruz. Ya gereksiz fazla ilgi ve kişisel alanı ihlal eden yorum / sorular alıyoruz ya da oyunun gerekçelerini bile yerine getirmemize izin vermeyen bir tavırla karşılaşıyoruz, ciddiye alınmayıp küfür yiyoruz. (G24)

Katılımcılara dijital ortamda karşılaşılan bu tür söylem ve tehditlere karşı diğer oyuncuların ve kendilerinin tepkileri sorulmuştur. Bazen gülüp geçildiğinden ya da tepki gösterilmediğinden bahsedilmiştir.

Dijital alanda, özellikle oyunlarda herkes uyuşmuş durumda. Bu alanda uzun yıllar aktif olan kişilerin sinirlerine dokunmak bence oldukça zor. Yıllarca her gün zorbalandım oyunlarda, devam da ediyor, takımdaki diğer kişilerin buna tepki gösterdiği sayısı 10 parmağımı geçmez, o kişilerle de arkadaş olmuşumdur genelde. Kişilerin tepkisizliğinin yanında en çok üzüldüğüm kendi tepkisizliğimdir, tamamen uyuşmuş durumdayım. Tepki göstermek yanında bu alanda ilerleyememeyi getiriyor en azından mevcut sistemde, tabii ki bu tepki göstermeyip yüreklendirmek anlamına da gelmiyor; bahsettiğim bir nötrlük hali, cevap vermemek, ghostlamak gibi. Sadece takımda başka bir kadın+ oyuncu zorbalandığında o zaman oyun oynamayı bırakıp tamamen tartışmaya geçiyorum, bu da alanda az sayıda olmamız dolayısıyla pek sık yaşanmıyor. Bir de eğer arkadaşlarımızla giriyorsak o zaman da tartışmayı tercih ediyoruz. (G22)

Cinsiyetçi söylemlere karşı randomların (rastgele kişilerin) *tepki verdiğini pek görmüyorum. Sesli de değilsek ben de açıkçası bir şey deme gereği görmüyorum. (G19)*

Cinsiyetçi küfürler ediliyor. Diğer oyuncular bir tepki vermiyor hatta gülüyor. (G11)

Katılımcıların kendi arkadaş grupları ile oynarken farklı, tanımadıkları oyuncularla oynarken farklı tepkiler vermeyi seçtikleri görülmüştür. Tanımadıkları oyuncuların uyarıldıklarında daha çok küfür etmek gibi karşı tepkiler verdiklerinden (G14) bahsedilmiştir.

Kendi oluşturduğum ortamda olmadığımı, herhangi bir online oyuna girdiğimi düşünürsem benim de dahil olduğum 10 kişilik bir oyun takımında bu gerçekleşse benim dışımda sadece 1 kişi biraz arabuluculuk yapmaya çalışır diye düşünüyorum "öyle de demeyelim ya" gibisinden. Ben ya buna tepkimi veririm ya da sohbeti kapatır oyunu bitirmeye bakarım. Bu tür kişilerle mücadele ne kadar önemli olsa da insan bir yerden sonra gerçekten yoruluyor tepki göstermekten ve bu tepkinin de öneme alınmamasından. (G24)

Tanıdığım insanlarsa ya da konuşmaya açık gibilerse uyarıyorum, laftan anlamayacak gibi duruyorlarsa hiç bulaşmıyorum gerekirse oyundan çıkıyorum çünkü umurlarında değil, olan bana oluyor sinirleniyorum. (G25)

Katılımcılar cinsiyetçi söylemlerle karşılaşmamak için bu tür söylemlerde bulunan kişilerin sesini kısma gibi yöntemlere başvurduklarını, tartışmaya girmek istemediklerini, oyunun sistemine şikâyette bulunduklarını ifade etmişlerdir.

Ben rahatsız olduğumu dile getiririm ve eğer rekabetçi bir maç değilse direkt kapatırım. Rekabetçi maçtaysam da oyunun raporlama sistemine şikâyette bulunurum. (G16)

Bazen kasıtlı yaptıklarını ve ilgi istediklerini düşündüğüm için direkt susuyorum tartışmaya girmiyorum. (G18)

Ben o gibi ortamlarda asla bulunmuyorum. Valorant gibi o insana tahammül etmek zorundaysam muteluyorum(sesini kısıyorum), *Black Desert gibi guildden çıkma imkanım varsa önce uyarıyorum yaptığının cinsiyetçi ve fobik olduğuna dair. Sonrasındaki cümleleri kendini belli ediyor zaten. (G13)*

I usually just ignore them. If I'm performing better than them, I may make a comment about how I'm performing better despite being a woman. (G2) (Genellikle görmezden geliyorum. Onlardan daha iyi oynuyorsam bazen kadın olduğum halde daha iyi oynadığıma dair yorum yapıyorum.)

6. BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmaya katılan oyuncuların çoğunlukla çevrimiçi oyun oynamayı tercih etmesi ve çevrimiçi oyun oynama sebeplerini arkadaşlarla vakit geçirmek, yeni insanlarla tanışmak şeklinde açıklamış olmaları sosyal nedenlerle dijital dünyada vakit geçirdiklerinin göstergesidir. Literatürdeki diğer çalışmalar da dijital oyunların sosyalleşme aracı olarak kullanıldığı olgusunu desteklemektedir (Dilek, 2019; Fidan, 2020; Kepenek, 2020; Özçam, 2019; Sestir ve Bartholow, 2010; Şakar, 2021). Çevrimiçi oyunlardan kaçınan katılımcıların da dijital dünyada var olan ayrımcılık sebebiyle çevrimdışı oyunları seçtiklerini belirtmeleri Sosyal Kimlik Teorisi tarafından ortaya atılan etnosentrizm, sosyal kimlik tehdidi ve stereotip tehdidi kavramlarının dijital dünyaya da yansıdığını göstermektedir. Katılımcılar oyunlarda kurdukları takımlar, oyun grupları ve klanlar yoluyla sosyal sınıflandırma ve sosyal karşılaştırma yapmaktadır. Katılımcıların kalıpyargı tehdidi ile yüz yüze geldikleri gruplarda olumsuz davranışlarla karşılaştıklarında bu gruplardan uzaklaştıkları, pozitif deneyimler yaşadıkları gruplar içinde daha çok vakit geçirdikleri, gerektiğinde Tajfel ve meslektaşları tarafından bahsedilen başa çıkma yollarını kullanarak kendi normları çerçevesinde kendi gruplarını oluşturdukları ve bu grupların gelişmesi için çaba gösterdikleri görülmüştür. Katılımcıların dijital ortamda da fiziksel dünyada var olan cinsiyet ve cinsel yönelim temelli cinsel taciz, tehdit, sözel şiddet gibi şiddet türlerine maruz kaldıkları ve tanık oldukları tespit edilmiştir. Dijital dünyada meydana gelen cinsiyete dayalı ayrımcılık ve şiddet olaylarına ilişkin bulgular literatürdeki bulgular ile de örtüşmektedir (Alp vd., 2020; Ashcraft, 2016; Aydınlık, 2021; Choi ve Slaker vd., 2020; Darvin vd., 2020; Darvin vd., 2021; Değer, 2019; Kenar, 2024; Kim ve Kim, 2022; Mahalik vd., 2003; Oppenheim, 2021; Özçam, 2019; Schelfhout, Bowers ve Hao, 2021; Şakar, 2021; Wasserman ve Rittenour, 2019; Yılmaz, 2022; Yusoff ve Yunus, 2021). Gerçekleşen olaylar dijital dünyada meydana gelse de katılımcıların sessiz kalma, gülüp geçme, ortamdan uzaklaşma, şikâyet yollarına başvurma gibi fiziksel dünyada meydana gelen olaylarla benzer tepkiler geliştirdikleri ve benzer tepkilerle karşılaştıkları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital dünyada gerçekleşen şiddetin normalleştirildiğine ve etkilerinin fiziksel dünyada gerçekleşen şiddet ile aynı ağırlıkta olduğuna ilişkin bulgular literatür ile paraleldir (Fox

ve Tang, 2017; Gardner & Davis, 2014: 230; O'Leary, 2012). Dijital dünyada da fiziksel dünyada var olan iç grup kayırmacılığının varlığı ve dış dünyadaki toplumsal cinsiyet rollerinin dijital dünyaya yansımaları çarpıcıdır. Kadınların mutfağa ve eve ait olduğu düşüncesine dayalı ayrımcılıklar dijital ortamda kadın oyunculara da yöneltilmekte, kendilerini ikili cinsiyet yapısının dışında tanımlayan kişiler ile heteroseksüellikten farklı cinsel yönelimlere sahip bireylere ilişkin kalıp yargıların çevrimiçi dünyada da varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Buna rağmen internetin zamandan ve mekândan bağımsız yapısı aynı özelliklere sahip insanların dünyanın herhangi bir yerinden internet ortamında buluşup sosyalleşmesine katkı sağlamakta, aynı özelliklere sahip diğerleriyle bir araya gelerek fiziksel ve dijital dünyada var olan kalıpyargı tehdidine karşı başa çıkma yolları geliştirmelerini kolaylaştırmaktadır. Öte yandan klavye arkasında bulunmanın verdiği anonimliğin ayrımcılık ve cinsiyet temelli siber şiddetin gerçekleşmesini kolaylaştırıcı etkisi bulunduğu da görülmektedir.

Geleneksel sporda kadınların karşılaştıkları cinsiyet bazlı ayrıştırmalar, e-spor dünyasında da kendisini göstermektedir. Geleneksel sporda cinsiyetler arası ayrımcılıkta erkekler ve kadınlar arasındaki fiziksel farklılıklar vurgulanmaktadır. Fakat e-sporda fiziksel güçten çok beden zihin koordinasyonu öne çıkmasına rağmen cinsiyet bazlı ayrımcılığın devam ettiği görülmektedir. Öte yandan kadınlar ve kendilerini ikili cinsiyet sisteminin dışında tanımlayan bireyler cinsiyet kimliklerini takma isimlerine yansıtmayarak ya da sesli sohbetlere katılmayarak anonimliği bir başa çıkma mekanizması olarak da kullanabildikleri de tespit edilmiştir. Alp, Çakmak ve Sarper Kahveci (2020), Celatti (2022), Fox ve Tang (2017), Kenar (2024), Kim & Kim (2022), tarafından yapılan araştırmalarda da anonimlik ve cinsiyet gizleme mekanizmasına ilişkin bulgular aynı doğrultudadır. Fakat anonimliği koruma ve cinsiyet kimliğini gizleme çabası bu kişilerin e-spordan ve dijital oyunlardan yeterli verimi alamamalarına ve alana profesyonel olarak girmelerine engel olabilir. Ayrıca dijital ortamdaki etkileşimlerin fiziksel ortam ile aynı etkilere sebep olması, dijital ortamda karşılaşılan cinsiyet ve cinsel yönelim temelli ayrımcılığın yüz yüze gerçekleşen ayrıştırmadan farklı olmadığı anlamına gelmektedir.

Geleneksel sporda erkeklerin kadınlara göre daha iyi performans gösterdikleri algısının dijital oyun dünyasında da var olduğu görülmektedir. Kadınların iyi oyuncu olamayacağı görüşü bulunmaktadır ve iyi oynayan kadınların dışarıdan yardım aldıkları

yönünde inanışlar mevcuttur. Kadının toplumsal cinsiyet rollerine göre eve ve aileye bakmak gibi görevleri olduğuna ilişkin bakış açısının hâkim olduğu ataerkil toplumda kadının erken yaşta teknolojiyle tanışması ve düzenli olarak e-sporla ve dijital oyunlarla uğraşması erkeklere oranla daha zor olabilmekte, aileler ve sosyal çevre tarafından boş bir uğraş olarak değerlendirilebilmektedir.

Sanal dünyada oyun oynayan kişiler birbirlerini yüz yüze göremese de cinsiyet bazlı ayrımcılıkların bedensel özelliklerle ilişkili olduğu görülmektedir. Fiziksel dünyada toplum tarafından bireyler dış görünüşlerine bakılarak kadın ya da erkek olarak sınıflandırılmaktadır. Dijital ortamda ise oyuncuların seslerinin ve kullandıkları avatarların bu sınıflandırmada araç olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Oyuncuların avatarlarını seçerken çoğunlukla olmak istedikleri kişiyi yansıtmayı seçtikleri göz önünde bulundurulduğunda özellikle istedikleri bedeni tecrübe edebilmek için sanal dünyayı kullanan ve fiziksel olarak sürece başlamamış olan trans bireylerin ve kendilerini ikili cinsiyet sistemi dışında tanımlayan bireylerin sesli sohbet yoluyla ayrımcılığa uğramasının kolaylaştığı görülmektedir. Sesi kalın olanların erkek, sesi ince olanların kadın olarak atanması yoluyla gerçekleşen ayrımcılıklar bulunmaktadır.

Siberfeminist düşünceye göre sanal dünyanın kimliklerin esnekleşmesinde önemli rol oynayacağını öne sürmektedir. Araştırmaya katılan oyuncuların çoğunlukla kendilerini tanımladıkları cinsiyet kimliğini temsil etmeyi tercih ettikleri görülse de, oyuncuların dijital dünyada azınlıkta olan ya da şiddete uğrayan cinsiyetlerin görünürlüklerini artırmak için bu cinsiyette avatarlar kullanmaları sanal ortamın gerçekten de fiziksel ortama göre esnek kimliklerin temsiline daha fazla imkan verdiğine işaret etmektedir. Ayrıca oyuncuların cinsiyetten çok oyun içi avantaj sağlayan özelliklere göre avatar seçmeleri ve kendi cinsiyetleri dışındaki cinsiyet kimliklerine sahip avatarları kullanmaktan çekinmemeleri de esnek kimlikleri tecrübe etmeye açık olduklarını göstermektedir. Öte yandan sanal dünyada gerçekleşen ayrımcılığın oyuncuların bedensel özelliklerinden bağımsız olmadığı açıktır. Toplum tarafından fiziksel yapılarına göre kadın ya da erkek atanan bireylerin fiziksel yapıları ile kendilerini tanımladıkları cinsiyet kimlikleri arasında uyuşma olmadığında bu konuda siber şiddete uğradıkları görülmektedir. Dijital dünyada da bireylerin fiziksel özelliklerine göre sınıflandırılması yönündeki çabanın mevcudiyeti dijital dünyada güvenli ve hoşgörülü bir ortamın oluşması için daha fazla adım atılması gerekliliğini vurgulamaktadır. Yine de oyuncuların

farklı cinsiyetlerdeki avatarlarla oynamaya açık olması bu yöndeki hoşgörünün oluşmaya başlaması yönünden iyi bir işarettir. Çevrimiçi dünyanın kimliklerin esnekleşmesinde önemli bir role sahip olduğu literatürdeki diğer araştırmalarda da ulaşılan bir sonuçtur (Haraway, 1991; Hui vd, 2015; Islam, 2021; Jones, 2002; Plant, 1997; Royse vd., 2007; Stone, 1996). Bu yolla dijital dünyada farklı kimliklerin ve kimlik çeşitliliğinin normalleşmesi fiziksel dünyaya da yansıyabilir.

Günümüzde bedenden bağımsız iletişimin en yüksek seviyesi olan dijital dünyada bile bedensel özelliklerin sosyal sınıflandırma ve sosyal karşılaştırma konusu yapılıyor oluşu, Kartezyen düşüncenin aksine, kimliğin oluşumunda bedenin etkisinin göz ardı edilemez olduğuna işaret etmektedir. Ütopik bir dünyada teknolojinin gelişmeye devam etmesi ile fiziksel bedene direkt müdahaleler kolaylaşır ve siberfeminist düşüncenin iddia ettiği gibi, her insanın makineleşmiş bir bedene ulaşmasıyla, cinsiyetler ve fiziksel özellikler arasındaki çizgiler bulanıklaşırsa; bedenin kimlik ve cinsiyet temelli ayrımcılıklar üzerindeki etkisi azalabilir. Fakat William Gibson'ın kurmaca Neuromancer dünyasında kendini makineleştirerek güçlendiren Molly'nin bile cinsiyet temelli ayrımcılığa maruz kaldığına atıf yapılması, insanın teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin bedeninin sınırlamaları ile mücadele etmeye devam edeceği düşüncesini akıllara getirmektedir.

> *"...Senin içinse," dedi Molly'ye. "kendine dikkat etmelisin. Türkiye'de senin gibi ameliyat yerlerini gösteren kadınlara pek hoşgörü gösterilmez." (...)" (Gibson, 2012: 125).*

Çalışmaya katılan oyuncuların oyunlarda kullandıkları avatarları çoğunlukla kendi dış görünüşlerine veya kendilerini hayal ettikleri dış görünüşlere benzetmeyi tercih etmeleri, kendilerini tanımladıkları cinsiyet kimliklerine sahip olan avatarları seçmeleri ve talep etmeleri, katılımcıların avatarları ile bağ kurduğuna ve kimliklerini dış dünyada olduğu gibi dijital dünyada da dış görünüşleri yoluyla gösterdiklerine, avatarlarını bedenin sanal dünyadaki temsili olarak gördüklerine işaret etmektedir.

Araştırmada oyuncular oyunlar tarafından sunulan karakterlerin cinsiyet kimliği ve cinsel yönelim çeşitliliği açısından yetersiz olduğunu ifade etmişlerdir. Literatürde de dijital oyunlardaki karakterlerin genellikle toplumsal cinsiyet rolleri doğrultusunda; yani kadınların pasif, güçsüz, kurtarılmaya muhtaç ve objeleştirilmiş destek karakterleri; erkeklerin ise aktif ve başrolde karakterler olarak sunulduğuna dair verilere rastlanılmıştır (Dündar, 2014; Fox, Ralston vd., 2015; Fox & Tang, 2014; Hao vd., 2020; Onay &

Kıylıoğlu, 2021; Sepetci & Sağlam, 2022). Binark ve Bayraktutan (2008), Criado- Perez (2019) ve Varma (2007) tarafından yapılan araştırmalarda da oyun karakterlerinin toplumsal cinsiyet rolleri ile aynı doğrultuda tasarlanması ve bu yolla tek tipleştirilmesi cinsiyet eşitsizliklerine dair görüşlerin dijital dünyada yeniden üretilmesine sebep olduğuna ilişkin bulgulara ulaşılmıştır. Video oyunlarındaki karakterlerin çoğunlukla beyaz erkek olarak tasarlanması, oyunların erkek oyunculara yönelik hazırlanması ve reklamlanması da kadınların e-spora soğuk bakmalarına sebep olabilmekte, var olan kadın karakterlerin de bedensel arzu nesneleri olarak sunulması kadınların beden algılarını olumsuz etkileyebilmekte, taciz ve tecavüz gibi olaylarda mağdurun suçlanması gibi önyargılı düşüncelerin önü açılabilmektedir. Ayrıca kadın avatarların objeleştirilmesi cinsiyet kimliklerini kadın olarak tanımlayan oyuncuların kadın avatarlar kullanmaktan çekinmelerine sebep olabilmektedir. Oyuncuların oyunlarda verilen avatarları oyun yapımcıları tarafından sunulan cinsiyetlerinden farklı yorumladıkları ve bu yolla kendi kimliklerini yansıtmaya çalıştıkları görülmektedir.

Oyuncuların kullandıkları avatarların özelliklerini belli bir dereceye kadar özümsedikleri tespit edilmiştir. Ancak bilgisayar ekranında görülen karakterden çok cosplay gibi yollarla fiziksel dünyada karakterin kılığına girdiklerinde avatarla daha çok bütünleşme yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Yine de cosplay fenomeninin ortaya çıkması ve yayılması dijital dünyanın gerçekten de Proteus Etkisi'ne yol açtığı; yani bireylerin yeni kimlikleri deneyimleme, bir nevi Yunan Tanrısı Proteus gibi şekil değiştirme yeteneğine sahip olmalarına imkân doğurduğu söylenebilir. Fidan (2020), Fox vd. (2015), Plant (2005), Gardner & Davis (2014), Hao vd. (2020), Pena vd. (2009), Royse vd. (2007), Yee ve Bailenson (2007a), Yee ve Bailenson (2007b) tarafından yapılan çalışmalar da karakterler ile oyuncular arasındaki etkileşimin varlığından bahsetmiştir.

Video oyunları tasarlanırken karakterlerin farklı cinsiyetlerden, ırklardan, beden tiplerinden ve yaşlardan olmasına dikkat edilmesi; avatarlara verilen oyun içi görevlerin ve özelliklerin toplumsal cinsiyet rollerinden bağımsız olması için çaba gösterilmesi; oyunlar pazarlanırken kadın ve ikili cinsiyet sistemi dışındaki oyuncuların da göz önüne alınması; e-spor takımlarında oyuncular arasında veya izleyiciler tarafından gerçekleşen cinsiyet bazlı ayrımcılıkların ve şiddetin gerçekleştiği an yaptırıma bağlanmasının oyun sağlayıcıları ve spor karşılaşması düzenleyicileri tarafından garantiye alınması; kadınların, kendilerini ikili cinsiyet sistemi dışında tanımlayan bireylerin ve çeşitli

kimliklere sahip herkesin e-spora katılımının ve sağlıklı bir ortamda oyun oynayabilmelerinin önünü açabilecektir.

Araştırmalar, dijital ortamda cinsiyet eşitliğinin sağlanmasında atılan en küçük adımların bile büyük etkileri olduğunu göstermektedir. Teknolojinin hayatımızda yer etmesiyle tüketimin ve haberlerin yayılmasının hızlanmış olması; insanlar arasında eşitliği sağlayıcı çabaların da aynı hızla yayılabileceği ve değişimin teknoloji sayesinde daha hızlı gerçekleşebileceği anlamına gelmektedir.

Çalışmaya katılan oyuncuların özellikle Counter Strike oyunundaki cinsiyet çeşitliliğinin az olduğuna ve bu oyunda cinsiyet bazlı ayrımcılığın çok ve şiddetli olduğuna vurgu yapmış olmaları Counter Strike özelinde çalışma yapılması gerekliliğini göstermektedir. Ayrıca oyuncuların Proteus Etkisini cosplay yaparken daha çok gözlemlemeleri cosplay yapan kişiler üzerindeki Proteus Etkisinin araştırma konusu yapılabileceğine işaret etmektedir.

KAYNAKÇA

ALDAĞ, Habibe, Mehmet TEKDAL, "Bilgisayar Kullanımı ve Programlama Öğretiminde Cinsiyet Farklılıkları," *Proceeding of 1. Uluslararası Çukurova Kadın Çalışmaları Kongresi,* 2015, ss. 236-243.

ALP, Ayşegül Funda, Gökhan ÇAKMAK, Müge Sarper KAHVECİ, "'Ne Bilir Kadın Oyun Oynamayı?'": Kadın Oyuncuların E-Spor Deneyimleri." *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi,* 12.3, 2020, ss. 322-329.

ARKONAÇ, Sibel Ayşen, *Sosyal Psikoloji,* 1.b., İstanbul: Alfa, 1998.

ARONSON, Joshua, Carrie B. FRIED, Catherine GOOD, "Reducing The Effects Of Stereotype Threat On African American College Students By Shaping Theories Of Intelligence," *Journal Of Experimental Social Psychology,* 38.2, 2002, ss. 113-125.

ARONSON, Joshua, et al., "When White Men Can't Do Math: Necessary And Sufficient Factors In Stereotype Threat," *Journal Of Experimental Social Psychology,* 35.1, 1999, ss. 29-46.

ASHCRAFT, Brian, "Korean Woman Kicks Ass At Overwatch, Gets Accused Of Cheating [Update]," *Kotaku*, 21 Haziran 2016, https://kotaku.com/korean-woman-kicks-ass-at-overwatch-gets-accused-of-ch-1782343447 (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

AYDINLIK, Burçak, *Female Players & Streamers Of League Of Legends' Turkish Server and Gender Based Problems They Face,* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2021.

BALCI, Ali, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler,* Ankara: Pegem Akademi, 2021.

BALL, Christopher, et al., "Gaming The System: The Relationship Between Video Games And The Digital And STEM Divides," *Games and Culture,* 15.5, 2020, ss. 501-528.

BEKTAŞ, Oktay, "Geçerlik ve Güvenirlik Kısmı Nasıl Yazılmalıdır?", *Youtube,* 5 Mayıs 2021, https://www.youtube.com/watch?v=Zt8Aw47i9Gg (Erişim Tarihi: 21.11.2024).

BILLIG, Michael, Henri TAJFEL, "Social Categorization And Similarity In Intergroup Behaviour," *European Journal Of Social Psychology,* 3.1, 1973, ss. 27-52.

BİNARK, Mutlu, Günseli BAYRAKTUTAN SÜTÇÜ, *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun,* İstanbul: Kalkedon, 2008.

BLEE, Kathleen, Amy MCDOWELL, "The Duality Of Spectacle And Secrecy: A Case Study Of Fraternalism In The 1920s US Ku Klux Klan," *Ethnic And Racial Studies,* 36.2, 2013, ss. 249-265.

BLINDERMAN, Ilia, "The Psychology Experiment That Shocked The World: Milgram's Obedience Study (1961)", *Open Culture,* 11 Kasım 2013, https://www.openculture.com/2013/11/watch-footage-from-the-psychology-

experiment-that-shocked-the-world-milgrams-obedience-study-1961.html (Erişim Tarihi: 26.11.2023).

BLIZZARD, "D.Va," *Blizzard Entertainment,* https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/dva/ (Erişim Tarihi: 13.11.2024).

BOLER, Megan, "The New Digital Cartesianism: Bodies And Spaces In Online Education", *Philosophy of Education Yearbook,* 2002, ss. 331-340.

BOZOK, Nihan, "Herkesle ve kimsesiz, türler arasında ve Kökensiz Siborg: Donna Haraway'in düşüncesinde feminist bir beden politikasının imkânları," *ViraVerita E-Dergi,* 9, 2019, ss. 128-148.

BROWN, Rupert, "Intergroup Relations", *Introduction To Social Psychology,* 3.b., ed. Miles Hewstone & Wolfgang Stroebe, UK: Blackwell, 2001.

BUCKINGHAM, Will, Douglas BURNHAM, Clive HILL, Peter J. KING, John MARENBON, Marcus WEEKS vd, *The Philosophy Book,* ed. Sam Atkinson, New York: DK Book, 2011.

BUCKOVA, Zuzana, "Dimensions of (Digital) Games from the Point of J. Huizinga and R. Caillois," *Marketing Identity,* 3.1/1, 2015, ss. 426-437.

BUTCHER, Madeleine, et al., "Geek Girl Today, Scientist Tomorrow? Inclusive Experiences And Efficacy Mediate The Link Between Women's Engagement In Popular Geek Culture And STEM Career Interest," *International Journal of Science Education, Part B,* 2023, ss. 1-16.

BUTLER, Judith, "Performativity, precarity and sexual politics," *AIBR, Revista de Antropología Iberoamericana*, 4.3, 2009.

BYRNE, Andrew M., "Using Esports To Teach Bystander Leadership And Collaboration For Students In STEM," *About Campus,* 25.1, 2020, ss. 24-27.

CADINU, Mara, et al., "Stereotype Threat: The Effect Of Expectancy On Performance," *European Journal Of Social Psychology,* 33.2, 2003, ss. 267-285.

CAMBRIDGE, "İngilizcede Geekin Anlamı," *Cambridge Dictionary,* https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/geek (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024)

CARR, Priyanka B., Claude M. STEELE, "Stereotype Threat And Inflexible Perseverance In Problem Solving," *Journal of Experimental Social Psychology*, 45.4, 2009, ss. 853-859.

CELATTI, Alyssa, "Three-Quarters Of Female Gamers Disguise Their Gender While Gaming," *FandomSpot,* 8 Mart 2022, https://www.fandomspot.com/female-gamers-disguise-gender-while-gaming/ (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

CHARLES, Nickie, Marion KERR, *Women, Food and Families,* Manchester University Press, 1988.

CHOI, Yeomi, Janine S. SLAKER, Nida AHMAD, "Deep Strike: Playing Gender In The World Of Overwatch And The Case Of Geguri," *Feminist Media Studies,* 20.8, 2020, ss. 1128-1143.

CONDIS, M., " 'Ellie' Was a Rising Star in the Gaming World. Or Was She?" *The New York Times,* 26 Ocak 2019, https://www.nytimes.com/2019/01/26/opinion/sunday/overwatch-ellie-gaming-women.html (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

CONNELL, Raewyn, *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar,* çev. Cem Soydemir, İstanbul: Ayrıntı, 2022.

COONEY, Bill, "Female Overwatch Contenders Player Ellie Confirmed She Wasn't Actually The One Playing [UPDATE]," *Dexerto,* 4 Ocak 2019, https://www.dexerto.com/overwatch/overwatch-streamer-claims-ellie-was-a-social-experiment-274076/ (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

CRIADO-PEREZ, Caroline, *Invisible Women: Data Bias In A World Designed For Men,* New York: Abrams Press, 2019.

CROIZET, Jean-Claude, Theresa CLAIRE, "Extending The Concept Of Stereotype Threat To Social Class: The Intellectual Underperformance Of Students From Low Socioeconomic Backgrounds," *Personality and Social Psychology Bulletin,* 24.6, 1998, ss. 588-594.

CULLEN, Amanda LL., ""I Play To Win!": Geguri As A (Post) Feminist Icon In Esports," *Feminist Media Studies,* 18.5, 2018, ss. 948-952.

DARVIN, Lindsey, Ryan VOORIS, Tara MAHONEY, "The Playing Experiences Of Esport Participants: An Analysis Of Treatment Discrimination And Hostility In Esport Environments," *Journal of Athlete Development and Experience,* 2.1, 2020, ss. 3.

DARVIN, Lindsey, et al., "Breaking The Glass Monitor: Examining The Underrepresentation Of Women In Esports Environments," *Sport Management Review,* 24.3, 2021, ss. 475-499.

DE BEAUVOIR, Simone, *İkinci Cinsiyet,* 1.b. çev. Gülnur Savran, İstanbul: Koç KAM, 2019.

DEFRANTZ, Anita, "The Changing Role Of Women İn The Olympic Games," *Olympic Review*, 26.15, 1997, ss. 18-21.

DEĞER, Furkan, "*Türk kadını için yeni ürün: Espor ve tüketimi*," (Master's thesis), Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı İşletme Bilim Dalı, 2019.

DEMİRTAŞ, H. Andaç, "Sosyal Kimlik Kuramı, Temel Kavram ve Varsayımlar," 2003.

DERBEDER, Fazıl, "*Platon ve Aristoteles'te Ruh Beden Problemi ve Karşılaştırılması",* (Yüksek Lisans Tezi), Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı Sistematik Felsefe ve Mantık Bilim Dalı, 2007.

DE VOS, Jan, "Now That You Know, How Do You Feel? The Milgram Experiment And Psychologization," *Annual Review of Critical Psychology,* 7, 2009, ss. 223-246.

DİLEK, Murat, *Siber Gerçekliğin Mekan ve İlişkilerde Cisimleşmesi: League Of Legends Örneği*, (Yüksek Lisans Tezi), Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, 2019.

DUGGAN, Maeve, "Gaming and Gamers", *Pew Research Center,* 15 Aralık 2015, https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/ (Erişim Tarihi:14.10.2024).

DURKHEIM, Emile, "The dualism of human nature and its social conditions," *Durkheimian studies,* 11.1, 2005, ss. 35-45.

DÜNDAR, Güher. "Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet İnşası: Warrior Of Nemesis Örneği," 2014.

EKİNCİ, Oğuzhan, Seda K. YILDIRIM, *Siber Zorbalık,* Ankara: Nobel, 2020.

ELIAS, Norbert, *The Symbol Theory,* London: Sage, 1991.

ENSMENGER, Nathan L., *The Computer Boys Take Over: Computers, Programmers, and the Politics of Technical Expertise,* Massachusetts: MIT Press, 2012.

FİDAN, Birkan, *Çevrimiçi Oyun Oynayan Kişiler İle Oyun Karakterleri Arasındaki Bağlar ve Tüketici Davranışları İlişkisi: Metin2 ve League Of Legends Örneği* (Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi, 2020.

FILCHENKO, Mark, "A Comparison Between Esports And Traditional Sports," 2018.

FISKE, Susan T., Shelley E. TAYLOR, *Social Cognition: From Brains To Culture*, Sage, 2017.

FORDHAM, Joseph, et al., "Stereotype Threat İn A Video Game Context And Its İnfluence On Perceptions Of Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM): Avatar-Induced Active Self-Concept As A Possible Mitigator," *American Behavioral Scientist,* 64.7, 2020, ss. 900-926.

FOX, Jesse, Wai Yen TANG, "Sexism In Online Video Games: The Role Of Conformity To Masculine Norms And Social Dominance Orientation," *Computers In Human Behavior,* 33, 2014, ss. 314-320.

FOX, Jesse, et al., "Sexualized Avatars Lead To Women's Self-Objectification And Acceptance Of Rape Myths," *Psychology Of Women Quarterly,* 39.3, 2015, ss. 349-362.

FOX, Jesse, Wai Yen TANG, "Women's Experiences With General And Sexual Harassment In Online Video Games: Rumination, Organizational Responsiveness, Withdrawal, And Coping Strategies," *New Media & Society,* 19.8, 2017, ss. 1290-1307.

GARDNER, Howard, Katie DAVIS, *App Kuşağı: Dijital Dünyada Kimlik, Mahremiyet ve Hayal Gücü,* 1.b., çev. Ümit Şensoy, İstanbul: Optimist, 2014.

GERA, Emily, “Blizzard Confirms Female ‘Overwatch’ Contenders Player Is Imposter,” *Variety,* 6 Ocak 2019, https://variety.com/2019/gaming/news/blizzard-overwatch-contenders-ellie-1203100153/ (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

GIBSON, William, *Neuromancer,* 1.b. çev. Gonca Gülbey, İstanbul: Altıkırkbeş, 2012.

GIDDENS, Anthony, *Modernity and Self Identity,* Cambridge: Polity Press, 1991.

GOFFMAN, Erving, "The Presentation Of Self İn Everyday Life. 1959," *Garden City, NY,* 259, 2002.

GORDON, Chad, "Development Of Evaluated Role Identities," *Annual Review of Sociology,* 2.1, 1976, ss. 405-433.

GÖNÜL, Gizem Ece, “Johan Huizinga’nın Homo Ludens’i”, *Söylem Filoloji Dergisi,* 2, 2019, ss. 582-585.

HANSEN, Jared, “Does this Holster Make my Butt Look Big?,” *Game Studies Blog,* 2018.

HAO, LUJIE, et al., "Conquering Gender Stereotype Threat In “Digit Sports”: Effects Of Gender Swapping On Female Players’ Continuous Participation İntention In Esports," *Scientific Programming,* 2020, ss. 1-7.

HARAWAY, Donna, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention Of Nature*, New York: Routledge, 1991.

HARPER, Justin, “Female Gamers Are On The Rise in The 'World Capital Of Gaming',” *BBC,* 14 Temmuz 2020, https://www.bbc.com/news/business-53245123 (Erişim Tarihi:04.11.2024).

HEINZEN, Thomas, Wind GOODFRIEND, “Social Influence: Conformity, Social Roles and Obedience,” *Social Psychology,* 2.b., Sage, 2021.

HOMEROS, *Odysseia,* çev. Azra Erhat, A. Kadir, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2014.

HUI, Geraldine Yap Chee, Ruzbeh BABAEE, "The Identity of Female Cyborg in William Gibson’s Neuromancer," *International Journal of Comparative Literature and Translation Studies,* 3.2, 2015, ss. 62-65.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens,* çev. Orhan Düz, İstanbul: Alfa, 2018.

ISLAM, Md Shafiqul, "Augmented Reality and Life in the Cyberspace in William Gibson’s Neuromancer," *Advances in Language and Literary Studies,* 12.4, 2021, ss. 30-34.

İMANÇER, Dilek, "Sosyal Psikolojik Açıdan Stereotip Kavramının Dil ve Metin Analizinde Kullanımı," *Selçuk İletişim,* 3.3, 2004, ss. 128-142.

JOHNSON, Robert D., Leslie L. DOWNING, “Deindividuation and valence of cues: effects on prosocial and antisocial behavior.” *Journal of Personality and Social Psychology*, 37.9, 1979, ss. 1532.

JORDANOVA, Ludmilla J., *Sexual visions: Images of gender in science and medicine between the eighteenth and twentieth centuries*, Univ of Wisconsin Press, 1993.

KAIN, Erik, "The Ellie 'Overwatch' Scandal Should Remind Us To Be Excellent To Each Other," *Forbes,* 8 Ocak 2019, https://www.forbes.com/sites/erikkain/2019/01/08/this-ellie-overwatch-controversy-is-a-depressing-way-to-kick-off-2019/?sh=55ef2c3a6ab6 (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

KARAKUS, Efe Can, *Comparing Traditional Sports And Electronic Sports,* (Yüksek Lisans Tezi), Urbana-Champaign: Graduate College of the University of Illinois, 2015.

KENAR, Ceyda, *Performatif Cinsiyet ve Oyun Kültürü: League Of Legends'da Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği ve Feminist Eleştiri,* (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, 2024.

KENNEDY, Helen W., "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?", *Game Studies,* 2.2, 2002, ss:1-12.

KEPENEK, Emek Barış, "Yeni ve Yükselen Bir Alan: Dijital Oyunlar Sosyolojisi," *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, *23*(2), 2020, ss. 186-213.

KIM, Se Jin, Youngsun Sean KIM, "Gender Inequality in eSport Participation: Exploring the Social Process of Women eSport Consumers," *Journal of Sport Behavior,* 45.4, 2022, ss. 79-107.

KINAĞ, Mustafa, *George Herbert Mead Düşüncesinde Sosyal Benliğin Oluşumu* (Doktora Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Felsefe Tarihi Bilim Dalı, 2018.

KOCA, Canan, Nefise BULGU, "Spor ve Toplumsal Cinsiyet: Genel Bir Bakış," 2005.

KOCA, Canan, Aycen AYBEK, İbrahim YILDIRAN vd., "Spor Tarihinde Kadınlar," *Sporun Toplumsal Cinsiyet Halleri,* Ankara: Spor, 2016.

LAMBERT, Stephen D., *The Phratries Of Attica,* University Of Michigan Press, 1998.

LAWS, Sophie, *Issues Of Blood: The Politics Of Menstruation*, Springer, 1991.

LI, Minhua, Huan XIONG, "Virtual Identities And Women's Empowerment: The Implication Of The Rise Of Female Esports Fans In China." *Sport in Society,* 26.3, 2023, ss. 431-453.

LIBERMAN, Zoe, Amanda L. WOODWARD, Katherine D. KINZLER, "The Origins Of Social Categorization," *Trends in Cognitive Sciences,* 21.7, 2017, ss. 556-568.

LIGHT, Jennifer S., "When Computers Were Women", *Technology and Culture,* 40.3, 1999, ss. 455-483.

LIN, Brittney, "Diversity in Gaming Report: An Analysis of Diversity in Video Game Characters," *Diamond Lobby,* 22 Şubat 2023, https://diamondlobby.com/geeky-stuff/diversity-in-gaming/ (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

LIPPMANN, Walter, *Public Opinion: Political Essay,* Musaicum Books, 2020.

MAHALIK, James R., et al., "Development Of The Conformity To Masculine Norms Inventory," *Psychology Of Men & Masculinity,* 4.1, 2003, ss. 3.

MARTIN, Karin, *Puberty, sexuality and the self: Girls and boys at adolescence*, Routledge, 2018.

MEAD, George H., "The Social Self", *Journal Of Philosophy, Psychology and Scientific Methods,* 10, 1913, ss. 374-380.

MICHENER, H. Andrew, John D. DeLAMATER, Shalom H. SCHWARTZ, *Social Psychology,* 2.b., ed. Robert K. Merton, Harcourt Brace Jovanovich, 1990.

MIKULA, Maja, "Gender and Videogames: The Political Valency of Lara Croft", *Continuum,* 17 (1), 2003, ss.79-87.

MONNENS, Devin, Martin GOLDBERG, "Space Odyssey: The Long Journey Of Spacewar! From MIT To Computer Labs Around The World," *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture,* 2015, ss. 124-147.

MONTES, Euclides, "The V For Vendetta Mask: A Political Sign Of The Times", *The Guardian,* 10 Eylül 2011, https://www.theguardian.com/commentisfree/2011/sep/10/v-for-vendetta-mask (Erişim Tarihi: 22.11.2023).

MORRISON, Sean, "Like It Or Not, Kim 'Geguri' Se-Yeon Remains a Standard-Bearer," *ESPN*, 25 Mart 2018, https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/22911233/a-reluctant-icon-kim-geguri-se-yeon-becomes-overwatch-league-standard-bearer (Son Erişim Tarihi:04.11.2024).

NEYS, Joyce LD, Jeroen JANSZ, Ed SH TAN, "Exploring Persistence In Gaming: The Role Of Self-Determination And Social Identity," *Computers In Human Behavior,* 37, 2014, ss. 196-209.

NINTENDO, "Samus Aran Corruption Power Suit," *Nintendo Wiki,* https://nintendo.fandom.com/wiki/Power_Suit (Erişim Tarihi:13.11.2024).

NINTENDO, "Zero Suit Samus", *Nintendo Wiki, https://nintendo.fandom.com/wiki/Zero_Suit_Samus* (Erişim Tarihi:13.11.2024).

O'LEARY, Amy, "In Virtual Play, Sex Harassment Is All Too Real", *The New York Times,* 1 Ağustos 2012, https://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html (Erişim Tarihi: 25.11.2023).

ONAY, Ceren Zeliha, Levent KIYLIOĞLU, "Dijital Oyunlarda Kadın Ve Erkek Temsilinin Toplumsal Cinsiyet İşaretleri Bağlamında Değerlendirilmesi," *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 22.41, 2021, ss. 955-993.

OPPENHEIM, Maya, "The Dark Threats and Sexual Abuse Women Gamers Endure," *Independent,* 6 Haziran 2021, https://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/women-gamers-sexual-abuse-harassment-b1860003.html (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024)

OVERWATCH WIKI, "D.Va," *Overwatch Wiki,* https://overwatch.fandom.com/wiki/D.Va?file=OW2_Dva.png (Erişim Tarihi:11.11.2024)

ÖZÇAM, Tansu, *Çevrimiçi Şiddet ve Dijital Oyun Pratikleri Bağlamında Counter Strike Global Offensive Örneğinin Analizi,* (Yüksek Lisans Tezi), Kocaeli Üniversitesi, 2019.

PEÑA, Jorge, Jeffrey T. HANCOCK, Nicholas A. MEROLA, "The Priming Effects Of Avatars In Virtual Settings," *Communication Research,* 36.6, 2009, ss. 838-856.

PETIT, Carolyn, "Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2016", *Feminist Frequency,* 17 Haziran 2016, https://feministfrequency.com/2016/06/17/gender-breakdown-of-games-showcased-at-E3-2016/ (Erişim Tarihi:14.10.2024).

PETIT, Carolyn, "Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2017", *Feminist Frequency,* 14 Haziran 2017, https://feministfrequency.com/2017/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2017/ (Erişim Tarihi:12.11.2024).

PETIT, Carolyn, Anita SARKEESIAN, "Gender Breakdown of Games Featured at E3 2018", *Feminist Frequency,* 14 Haziran 2018, https://feministfrequency.com/2018/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2018/ (Erişim Tarihi:12.11.2024).

PETIT, Carolyn, Anita SARKEESIAN, "Gender Breakdown of Games Featured at E3 2019", *Feminist Frequency,* 14 Haziran 2019, https://feministfrequency.com/2019/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2019/ (Erişim Tarihi:12.11.2024).

PETIT, Carolyn, Anita SARKEESIAN, "More Video Games Featured Women This Year. Will It Last?", *Wired,* 15 Eylül 2020, https://www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3/ (Erişim Tarihi:12.11.2024).

PILL, Roisin, Odette PARRY, "Making changes—women, food and families," *Health Education Journal,* 48.2, 1988 ss. 51-54.

PLANT, Albea, "Pedagogical Agents As Social Models For Engineering: The İnfluence Of Agent Appearance On Female Choice," *Artificial İntelligence İn Education: Supporting Learning Through İntelligent And Socially İnformed Technology,* 125, 2005, ss. 65.

PLANT, Sadie, "The future looms: Weaving women and cybernetics," *Body & Society,* 1.3-4, 1995, ss. 45-64.

PLANT, Sadie, *Zeros and ones: Digital women and the new technoculture*, Vol. 4., London, 1997.

RICHARDSON, Daniel C., *Social Psychology For Dummies,* Chichester, West Sussex: John Wiley & Sons, 2014.

RICHARDSON, Kiesha, "Ellie's Harassment and Exit From Overwatch Contenders Highlights Toxicity Toward Women in Competitive eSports," *GNL Magazine*, 4 Ocak 2019, https://genelmag.com/article/ellies-harassment-and-exit-from-overwatch-contenders (Son Erişim Tarihi: 04.11.2024).

ROBERTS, Katherine, “A Sociological Exploration Of A Female Character İn The Metroid Videogames Series,” *The Computer Games Journal 1,* 2012, ss. 82-108.

ROBERTS, Tomi Ann, "III. The woman in the body," *Feminism & Psychology,* 12.3, 2002 ss. 324-329.

ROYSE, Pam, et al., "Women And Games: Technologies Of The Gendered Self," *New Media & Society,* 9.4, 2007, ss. 555-576.

RUVALCABA, Omar, vd., "Women’s Experiences İn Esports: Gendered Differences In Peer And Spectator Feedback During Competitive Video Game Play," *Journal of Sport and Social Issues,* 42.4, 2018, ss. 295-311.

SARKEESIAN, Anita, “Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2015”, *Feminist Frequency,* 22 Haziran 2015, https://feministfrequency.com/2015/06/22/gender-breakdown-of-games-showcased-at-E3-2015/ (Erişim Tarihi:14.10.2024).

SCHEDEEN, Jesse, “The Many Looks of Lara Croft: Videogames”, *IGN,* 11 Mayıs 2012, https://www.ign.com/articles/2008/11/17/the-many-looks-of-lara-croft-videogames (Erişim Tarihi:13.11.2024)

SCHELFHOUT, Sam, Matthew T. BOWERS, Y. Andrew HAO, "Balancing Gender Identity And Gamer Identity: Gender Issues Faced By Wang ‘Baize’xinyu At The 2017 Hearthstone Summer Championship," *Games and Culture,* 16.1, 2021, ss. 22-41.

SEPETCİ, Tülin, Murat SAĞLAM, "Dijital Oyunlar Ve Hegemonik Erkeklik: Red Dead Redemption II Oyununa Yönelik Bir İnceleme," *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi,* 10.1, 2022, ss.176-208.

SENNETT, Richard, *The Fall Of Public Man,* WW Norton & Company, 2017.

SESTIR, Marc A., Bruce D. BARTHOLOW, "Violent And Nonviolent Video Games Produce Opposing Effects On Aggressive And Prosocial Outcomes," *Journal of Experimental Social Psychology,* 46.6, 2010, ss. 934-942.

SHAPIRO, Jake, “Talking Point: A History of the Sexualisation of Samus”, *Nintendo Life,* 21 Ağustos 2014, *https://www.nintendolife.com/news/2014/08/talking_point_a_history_of_the_sexualisation_of_samus* (Erişim Tarihi:13.11.2024)

SHILLING, Chris, *The Body and Social Theory,* London: Sage, 1996.

SINGH, Priya, Manoj Kumar SHARMA, Sidharth ARYA, "Esports And Traditional Sports Players: An Exploration Of Psychosocial Profile," 2022.

SPENCER, Steven J., Claude M. STEELE, Diane M. QUINN, "Stereotype Threat And Women's Math Performance," *Journal Of Experimental Social Psychology,* 35.1, 1999, ss. 4-28.

STEELE, Claude M., Joshua ARONSON, "Stereotype Threat And The Intellectual Test Performance Of African Americans," *Journal Of Personality And Social Psychology,* 69.5, 1995, ss. 797.

STEELE, Claude M., Steven J. SPENCER, Joshua ARONSON, "Contending With Group Image: The Psychology Of Stereotype And Social Identity Threat," *Advances In Experimental Social Psychology*, Vol. 34, Academic Press, 2002, ss. 379-440.

STETS, Jan E., Peter J. BURKE, "Identity Theory And Social Identity Theory," *Social Psychology Quarterly*, 2000 ss. 224-237.

STONE, Allucquère Rosanne, *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*, MIT press, 1996.

STRYKER, Sheldon, Peter J. BURKE, "The Past, Present, And Future Of An Identity Theory," *Social Psychology Quarterly,* 2000, ss. 284-297.

SUMNER, William Graham, *Folkways. A Study of the Sociological Importance of Usages, Manners, Customs, Mores and Morals,* Boston: Ginn and Company, 1907.

ŞAHİN, Kemal, "Araştırma Türleri: Nicel ve Nitel Araştırma", *Kemal Şahin,* 2016, https://www.kemalsahin.com/docs/sosyal-bilimlerde-arastirma-ve-veri-analizi-yontemleri/bilimsel-arastirma/arastirma-yontemleri/ (Erişim Tarihi:21.11.2024).

ŞAKAR, Selen Buse, *Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Kodlarının Yeniden Üretimi: League Of Legends Oyununun Dijital Etnografik Analizi,* (Yüksek Lisans Tezi), Kocaeli Üniversitesi, 2021.

TAJFEL, Henri, "Social And Cultural Factors In Perception", *The Handbook Of Social Psychology,* 2.b., ed. Gardner Lindzey & Elliot Aronson, Massachusetts: Addison-Wesley, 1969.

TAJFEL, Henri, et al., "Social Categorization And Intergroup Behaviour," *European Journal Of Social Psychology*, 1.2, 1971, ss. 149-178.

THORPE, Christopher, Chris YUILL, Mitchell HOBBS, Megan TODD, Sarah TOMLEY, Marcus WEEKS, *The Sociology Book: Big Ideas Simply Explained,* New York: DK Publishing, 2015.

VAN AVERMAET, Eddy, "Social Influence In Small Groups", *Introduction To Social Psychology,* 3.b., ed. Miles Hewstone & Wolfgang Stroebe, UK: Blackwell, 2001.

VARMA, Roli, "Women in Computing: The Role Of Geek Culture," *Science As Culture,* 16.4, 2007, ss. 359-376.

VAROL, Sibel F., "Kadınların Dijital Teknolojiyle İlişkisine Ütopik Bir Yaklaşım: Siberfeminizm", *The Journal Of Academic Social Science Studies,* 27, 2014, ss. 219-234.

WAGNER, Michael G., "On The Scientific Relevance Of Esports," *International Conference On İnternet Computing,* 2006.

WASSERMAN, Joe A., Christine E. RITTENOUR, "Who Wants To Play? Cueing Perceived Sex-Based Stereotypes Of Games," *Computers in Human Behavior,* 91, 2019, ss. 252-262.

WEITZMAN, Lenore J. vd., “Sex-Role Socialization In Picture Books For Preschool Children," *American Journal Of Sociology*, 77.6, 1972, ss. 1125-1150.

WOODS, John, Alexander BARNA, “Defining ‘Stereotype’”, *Teaching The Middle East, University Of Chicago,* 2010, http://teachmiddleeast.lib.uchicago.edu/historical-perspectives/middle-east-seen-through-foreign-eyes/islamic-period/framing-the-issues/issue-02.html (Erişim Tarihi: 10.12.2023).

YAĞAR, Fedayi, Sema DÖKME, "Niteliksel Araştırmalarin Planlanması: Araştırma Soruları, Örneklem Seçimi, Geçerlik ve Güvenirlik," *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi,* 3.3, 2018, ss. 1-9.

YEE, Nick, Jeremy BAILENSON, "The Proteus Effect: The Effect Of Transformed Self-Representation On Behavior," *Human Communication Research,* 33.3, 2007, ss. 271-290.

YEE, Nick, et al., "The Unbearable Likeness Of Being Digital: The Persistence Of Nonverbal Social Norms In Online Virtual Environments," *Cyber Psychology & Behavior,* 10.1, 2007, ss. 115-121.

YILDIRIM, Ali, Hasan ŞİMŞEK, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri,* Ankara: Seçkin, 2016.

YILMAZ, Ceren, *Understanding Gender In PC Games And Gaming Culture: The Case Of League Of Legends,* (Yüksek Lisans Tezi), Orta Doğu Teknik Üniversitesi, 2022.

YUSOFF, Nur Hafizah, Yuza Haiqal Mohd YUNUS, "Male Dominant Sport: The Challenges of Esports Female Athletes," *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities,* 29.2, 2021.

EKLER

EK-1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu (Türkçe)

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ / KADIN VE AİLE ÇALIŞMALARI DİSİPLİNLERARASI TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

E-sporcuların Kimlik Algılarının Sosyal Kimlik Kuramı Açısından İncelenmesi

Tanıtım: Öncelikle görüşmeye katılımınız için teşekkür ederim. Bursa Uludağ Üniversitesi Kadın ve Aile Çalışmaları Disiplinlerarası Tezli Yüksek Lisans Programında yüksek lisans öğrencisiyim. "E-sporcuların Kimlik Algılarının Sosyal Kimlik Kuramı Açısından İncelenmesi" konulu tez çalışmam kapsamında e-spor ve dijital oyun ile profesyonel veya amatör düzeyde ilgilenen oyuncuların dijital ortamda karşılaştıkları cinsiyet temelli ayrımcılıkların ve geliştirdikleri kaçınma ve başa çıkma yöntemlerinin kimlik gelişimlerine ve tanımlamalarına etkilerinin Sosyal Kimlik Kuramı ışığında incelenmesi, e-sporcuların cinsiyet kimlikleri ile sporcu kimlikleri arasındaki etkileşimin ve(ya) çatışmanın niteliğinin Sosyal Kimlik Kuramı bağlamında incelenmesi, bu etkileşim veya çatışmanın benlik algısına etkilerinin incelenmesi, dijital dünyadaki kimlik algısının fiziksel dünyadaki kimlik tanımlarına yansımalarının araştırılması ve kadın ve erkek oyuncuların kimlik algılarının karşılaştırılması amacıyla sizinle görüşme yapmak istiyorum. Bu amaçla sizinle dijital oyun ve karakter (avatar) tercihleriniz, oyun içi gruplar arası ve diğer oyuncularla etkileşimleriniz, dijital ortamdaki kimliğiniz ile fiziksel dünyadaki kimliğiniz arasındaki ilişkiler hakkında sorular sormak istiyorum. Adınız, soyadınız, kimlik numaranız, adresiniz gibi kişisel bilgileriniz kesinlikle sorulmayacak ve kimseyle paylaşılmayacaktır. Bana ayırdığınız vakit için minnettarım.

KİŞİSEL ÖZELLİKLER

Yaşınız:……

Cinsiyetiniz:……

Mesleğiniz:…….

Dijital oyunlarla ne zamandır ilgilenmektesiniz?

……

Haftada kaç saat oyun oynarsınız?

……

Kendinizi oyuncu (gamer) olarak tanımlıyor musunuz?

……

OYUN VE E-SPOR TERCİHLERİ

1)Hangi platformlarda oyun oynamayı tercih edersiniz? (Örneğin; Bilgisayar, mobil, oyun konsolu vb.)

2)Daha çok çevrimiçi (online) olarak mı çevrimdışı (offline) olarak mı oyun oynarsınız? Neden?

3)Çevrimiçi oyun oynuyorsanız en çok hangi oyunları oynuyorsunuz? (Örneğin; League Of Legends, Valorant, CS2, PUBG vb.)

4)Çevrimdışı oyun oynuyorsanız en çok hangi oyunları oynuyorsunuz? (Örneğin; The Witcher, Assassin's Creed, Baldur's Gate, The Sims vb.)

5)Daha önce herhangi bir e-spor takımında bulundunuz mu?

6)Daha önce herhangi bir e-spor turnuvasına katıldınız mı?

7)E-spor maçlarını ya da dijital oyun yayınlarını seyreder misiniz? Seyrediyorsanız ne sıklıkla izlersiniz?

8)Dijital oyunları hangi sosyal mecralarda takip edersiniz? (Örneğin; Twitch, Youtube, Kick vb.)

9)Sosyal platformlarda dijital oyun konulu yayın yaptınız mı?

KARAKTER TERCİHLERİ

1)Oyun oynarken hangi cinsiyette karakterlerle oynamayı daha çok tercih edersiniz? Neden bu cinsiyeti seçtiniz?

2) Daha önce yukarıda belirtiğiniz cinsiyetten farklı cinsiyete sahip bir karakter ile oyun oynadınız mı? Neden farklı bir cinsiyette karakter kullandınız?

3) Oyuna yeni başladığınızda oyunda önceden tasarlanmış karakterler arasından seçim yapmayı mı kendi karakterinizi oluşturmayı mı tercih edersiniz?

4)Oyun karakterinizi seçerken/oluştururken kendi dış görünüşünüz ve kişisel özellikleriniz ile bağlantı kurar mısınız?

5) Oyunda kullandığınız karakterin özellikleri oyundaki performansınızı etkiler mi?

6) Karakterinizin kişilik özellikleri **oyun sırasındaki** davranışlarınızı etkiler mi? (Ör: Yüksek özgüvene sahip karakter kontrol edilirken daha özgüvenli hissetme vb.)

7) Karakterinizin kişilik özellikleri **dış dünyadaki** davranışlarınızı etkiler mi? (Ör: Yüksek özgüvene sahip karakter kullanımının dış dünyada özgüveni artırması vb.)

8)Hangi dijital oyunlardaki karakterlerin cinsiyet ve cinsiyet rolleri açısından yeterli olduğunu düşünüyorsunuz?

9) Hangi dijital oyunlardaki karakterlerin cinsiyet ve cinsiyet rolleri açısından yetersiz olduğunu düşünüyorsunuz?

DİĞER OYUNCULARIN DAVRANIŞLARI

1)Diğer oyuncular arasında cinsiyetçi söylemlere şahit oldunuz mu? (Örneğin: "kız gibi oynuyorsun, bu oyun erkek oyunu sen neden buradasın, kadınlar oyun oynamayı beceremez," cinsiyetçi küfür ve argo kullanımı, siber taciz, tecavüz veya bilgilerin yayılması tehdidi vb.) Karşılaştığınız / şahit olduğunuz olayı ya da söylemi kısaca anlatınız.

2) Diğer oyuncuların karakterinizin veya başka bir oyuncunun karakterinin cinsiyetine bağlı olarak farklı davranışlar sergilediğine şahit oldunuz mu? (Örneğin: kadın olduğu düşünülen oyuncuya oyun içi hediyeler verme, flörtleşme, küfürlü konuşmamaya dikkat etme, oyuncunun cinsiyetine göre oyundaki performansı hakkında yorumlar yapma vb.) Durumu kısaca anlatınız.

3) Oyuncular arasında cinsiyetçi söylemler (cinsiyet kalıpları içeren küfür vb.) gerçekleştiğinde diğer oyuncuların ve(ya) sizin nasıl tepki verdiğini kısaca anlatınız.

4) Diğer oyuncuların size karşı davranışları oyundaki performansınızı etkiler mi?

5) Diğer oyuncuların size karşı davranışları oyunu tekrar oynama tercihinizi etkiler mi?

EK-2: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu (İngilizce)

BURSA ULUDAG UNIVERSTY / INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES / WOMEN AND FAMILY STUDIES

Examination Of E-Sports Players' Identity Perceptions In Terms Of Social Identity Theory

According to the Social Identity Theory developed by Tajfel and Turner (1986); individuals are influenced by their social groups when defining and developing their identities. Groups show the individual how to behave and think, what to value. Groups provide a skeleton for the identity that the individual is constructing, and thus the individual discovers his or her own value. Since human beings are by nature a member of more than one social group, they do this process in each of the groups and each individual constructs their own unique identity combination. The ability of individuals all over the world to communicate and develop social ties regardless of time and space thanks to technology, in the unique structure of the digital world, the processes of establishing social identity, ingroup-outgroup mechanisms, and the structure of social classification change. By Elif Sümeyye DEMİR, a graduate student in the Thesis Master's Program in the Department of Women and Family Studies, Institute of Social Sciences, Bursa Uludağ University, and under the supervision of Prof. Dr. Nimet HAŞIL KORKMAZ, this thesis aims to examine the gender-based discrimination digital game players encounter in the digital environment, the effects of the avoidance and coping methods they develop, the affect of digital game characters on their identity development and definitions in the light of Social Identity Theory, the nature of the interaction and/or conflict between players' gender identities and their sports identities in the context of Social Identity Theory, the effects of this interaction on self-perception, the reflections of identity perception in the digital world on identity definitions in the physical world, and to compare identity perceptions according to gender identities. Within the scope of the research, the preferences and opinions of the participants who are interested in digital games or have been interested in the past will be collected. The survey consists of 31 questions and 4 parts. Participation in this study is completely voluntary . You have the right not to participate in the study or to withdraw from the study at any time after participating . Your response to the study will be interpreted as your consent to participate in the study . The information obtained from these forms will be used solely for research purposes and your personal information will not be shared with anyone. For your questions and contributions, you can reach us at . Thank you for your participation in the study.

PERSONAL INFORMATION

Country You Live In:……

Your Age:……

Your Gender:……...

Your Profession:…….

How long have you been interested in digital games?

……

Approximately how many hours a week do you play games?

……

Do you define yourself as a gamer?

……

GAMING AND E-SPORTS PREFERENCES

1) Which platform do you prefer to play games on? (Ex: PC, Mobile, VR, Playstation)

2) Do you prefer playing online or offline? Why do you prefer to play online/offline?

3) Which online games do you prefer to play or watch? (Ex: League Of Legends, Valorant, CS2, PUBG)

4) Which offline games do you prefer to play or watch? (Ex: The Witcher, Assassin's Creed, Baldur's Gate, The Sims)

5) Have you ever been on any eSports teams?

6) Have you ever participated in any eSports tournaments?

7) Do you watch e-sports matches or digital game broadcasts? If so, how often do you follow them?

8) On which social media do you follow digital games?

9) Have you ever streamed on any of these platforms?

CHARACTER PREFERENCES

1) Which gender of characters do you prefer to play with when playing games? Why do you prefer this gender?

2) Have you ever played a game with a character whose gender is different from the one you listed above? Why did you choose a different gender?

3) When you first start a game, do you prefer to choose from pre-designed characters or create your own?

4) Which one do you prefer more: choosing or creating your avatar in the game?

5) Do the characteristics of the avatar you use in the game affect your performance in the game?

6) Do your character's personality traits affect your behavior **during the game**? (Ex: Controlling a character with high self-confidence makes you feel more confident, etc.) If so, explain how.

7) Do your character's personality traits affect your behavior **in the outside world**? (Ex: Using a character with high self-confidence increases self-confidence in the outside world, etc.) If so, explain how.

8) In which digital games do you think the gender and sexual orientation diversity of the characters offered to you is **sufficient**?

9) In which digital games do you think the gender and sexual orientation diversity of the characters offered to you is **insufficient**?

BEHAVIOR OF OTHER PLAYERS

1) Have you witnessed sexist statements among other players? (For example: "You're playing like a girl, this is a boy's game, why are you here, women can't play games," use of sexist swear words and slang, cyber harassment, rape threats or threats of dissemination of information, etc.) Briefly describe the incident or statement you encountered/witnessed.

2) Have you ever witnessed other players behaving differently based on the gender of your character or another player's character? (For example: giving in-game gifts to a player thought to be a woman, flirting, being careful not to use profane language, making comments about the player's performance in the game based on their gender, etc.) Briefly describe the situation.

3) Briefly describe how you and/or other players reacted when sexist remarks (gender-stereotyped swearing, etc.) occurred between players.

4) Does the behavior of other players towards you affect your performance in the game?

5) Does the way other players treat you affect your decision to play the game again?

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI
(Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)
TOPLANTI TUTANAĞI

OTURUM TARİHİ	OTURUM SAYISI
25 EKİM 2024	2024-10

KARAR NO 58: Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Müdürlüğü'nden alınan Kadın ve Aile Çalışmaları Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Prof. Dr. Nimet Haşıl KORKMAZ'ın danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi 702232007 numaralı Elif Sümeyye DEMİR'in "E-sporcuların Kimlik Algılarının Sosyal Kimlik Kuramı Açısından İncelenmesi" adlı tez çalışması kapsamında uygulanacak görüşme sorularının değerlendirilmesine geçildi.

Yapılan görüşmeler sonunda; Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu, Kadın ve Aile Çalışmaları Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Prof. Dr. Nimet Haşıl KORKMAZ'ın danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi 702232007 numaralı Elif Sümeyye DEMİR'in "E-sporcuların Kimlik Algılarının Sosyal Kimlik Kuramı Açısından İncelenmesi" adlı tez çalışması kapsamında uygulanacak görüşme sorularının fikri, hukuki cezai ve idari bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurucuya ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi. Sorulara verilecek cevaplar ceza kanunları bakımından suç teşkil etmesi durumunda ilgili makamlara bildirme yükümlülüğü ilgili araştırmacılara (sorumlu, yardımcı, danışman ve diğerleri) aittir.