

Çevrimiçi Oyunlarda Grup Dinamikleri: Sosyal Kimlik, Normlara Uyma ve Sosyal Davranışlar Açısından Bir Gözden Geçirme

Ceren Atakay¹

Atakay, C. (2021). Çevrimiçi oyunlarda grup dinamikleri: Sosyal kimlik, normlara uyma ve sosyal davranışlar açısından bir gözden geçirme. *Nesne*, 9(20), 452-464. DOI: 10.7816/nesne-09-20-14

Anahtar kelimeler

Çevrimiçi çok oyunculu oyun, sosyal kimlik, norm, grup davranışı

Keywords

Online multiplayer game, social identity, norm, group behavior

Öz

Çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, oyunculara yeni insanlarla tanışıp onlarla iletişim kurma veya bir takımın parçası olma gibi sosyal imkânlar sunmaktadır. Grup dinamikleri açısından bakıldığında, oyuncuların bu ortamda gerçek hayattakine benzer dinamikler geliştirdiği görülmektedir. Oyundaki takım üyeliğine bağlı olarak sosyal kimlik edinme ve takımda normlar oluşturup bunlara uyma eğilimi gösterme oyunlarda öne çıkan grup dinamikleridir. Alanyazın incelendiğinde, oyuncuların oyun ortamında genellikle bir iç grup kayırmacılığı sergilediği; başka grup üyelerine yönelik önyargı içerikli normlar benimsedikleri ve gerçek hayattaki bazı kalıpyargıları oyun ortamına da taşıdıkları görülmektedir. Buna bağlı olarak oyuncular oyun ortamında gruplar arası olumsuz davranışlar sergileyebilmektedir. Öte yandan, bazı durumlarda oyunlarda gruplar arası önyargıların azaltılabileceğine ve grup dinamikleri açısından olumlu çıktılar elde edilebileceğine ilişkin bulgular da yer almaktadır. Bu yazıda, öncelikle oyunlarda sosyal kimlik edinme, norm geliştirme ve gruplar arası olumsuz davranışlara ilişkin bazı alanyazın bulgularına yer verilmiş ve oyunların olumsuz norm ve davranışları teşvik eden özelliklerine değinilmiştir. Daha sonra alanyazındaki bulgular ışığında, oyunlardaki olumsuz grup dinamiklerini iyileştirmeye yönelik önerilerde bulunulmuştur. Bu açıdan yazının okuyuculara çevrimiçi çok oyunculu oyunlardaki grup dinamikleri konusunda fikir verebileceği; araştırmacılara ve oyun üreticilerine ise nasıl daha olumlu oyun ortamları yaratılabileceği ve bununla birlikte, insanlara olumlu davranışlar kazandırabilmek amacıyla oyunların nasıl kullanılabilceği açısından ışık tutabileceği düşünülmektedir.

Group Dynamics in Online Games: A Literature Review in Terms of Social Identity, Conformity to Norms and Social Behavior

Abstract

Online multiplayer games offer players social opportunities such as meeting and communicating with new people or being part of a team. From the point of group dynamics, the players develop dynamics similar to real life in the game environment. Players develop social identity based on the team membership in the game, create norms and conform to the norms in the team. Also, it is observed that players generally exhibit in group favoritism in the game environment; they have adopted norms containing prejudices against out group members; and it is seen that they carry some real life stereotypes into the game environment. Accordingly, the players may exhibit negative behaviors between groups in the game environment. Besides, findings indicate that in some cases, intergroup biases can be reduced and positive outcomes can be obtained in games, in terms of group dynamics. In this article, firstly, some findings of the literature on social identity acquisition, norm development and negative behaviors between groups are given and the features of games that encourage negative norms and behaviors are mentioned. Then, in the light of the findings in the literature, suggestions were made to improve the negative group dynamics in games. In this respect, the article can give readers an idea about group dynamics in online multiplayer games; it is thought that it can shed light to researchers and game producers on how to create more positive game environments and, beyond this, how games can be used to give people positive behavior.

Makale Bilgisi

Geliş tarihi: 10 Kasım 2020

Düzeltilme tarihi: 9 Mart 2021

Kabul tarihi: 13 Mayıs 2021

DOI: 10.7816/nesne-09-20-14

¹ Araş.Gör., Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, cerenatakay(at)mu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6272-5109

Bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte insan–bilgisayar etkileşimi artmış ve insanlar gerçek hayatın yanı sıra sanal ortamda da var olmaya başlamışlardır. Video oyunları, özellikle de çok sayıda insanla aynı anda oynamaya imkân tanıyan çevrimiçi çok oyunculu oyunlar da bu sanal ortamlardan biri olup çok sayıda insan tarafından kullanılmaktadır. İnsanların bu oyunlara sıklıkla yönelmesinin sebebinin, bu oyunların oyuncuların bazı bireysel ihtiyaçlarına hizmet etmesi olduğu söylenebilir. Alanyazına bakıldığında oyuncuların, başarı elde etme (Fuster ve ark., 2012), gerçek hayattan kaçma (Kuss ve ark., 2012) ve bir avatar vasıtasıyla kendini ifade etme (Sung ve ark., 2011) gibi psikolojik ihtiyaçlarını oyun ortamlarında karşılamaya çalıştıkları görülmektedir. Bu gibi psikolojik ihtiyaçların yanı sıra, bireyleri oyunlara yönlendiren etmenlerden birinin de sosyalleşmeyle ilişkili motivasyonlar olduğu belirtilmektedir. Bununla ilişkili olarak, Yee (2007) çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda sosyal motivasyonun, bireyleri oyun oynamaya teşvik eden temel motivasyonlardan biri olduğunu ve bu motivasyonun sosyalleşme (diğer oyunculara yardım etme ve onlarla sohbet etme isteği), ilişki kurma (başkalarıyla uzun süreli ve anlamlı ilişkiler kurma isteği) ve takım çalışması (bir grup oyununun parçası olma isteği) olmak üzere üç alt boyutu olduğunu ortaya koymuştur. Sonraki araştırmacılar da sosyalleşmenin, oyun oynama motivasyonlarından biri olduğu bulgusunu destekleyen sonuçlar elde etmişlerdir (Fuster ve ark., 2012). Bununla tutarlı olarak, yapılan bir çalışmada da oyuncuların bilgisayar yerine insan tarafından kontrol edilen takım arkadaşlarını tercih ettikleri görülmüştür (Merritt ve ark., 2013). Buradan çıkarsanabileceği üzere, insanların bu oyunlara yönelmelerinin başlıca nedenlerinden birini başka insanlarla tanışmak, iletişim kurmak ve onlarla işbirliği yaptıkları bir işin parçası olmak gibi sosyal hedefler oluşturmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, çevrimiçi çok oyunculu oyunların sosyal bilim araştırmacılarının ilgisini çeken bir konu olduğu düşüncesine varılabilir.

Çevrimiçi oyunlar sosyal teması mümkün kılarak gruplar arası etkileşimler için de ortam oluşturmakta (Adachi ve ark., 2016) ve oyuncular burada bir grubun üyesi olma imkanı bulmaktadırlar. Daha önce de değinildiği üzere Yee (2007), bireylerin oyun oynama motivasyonlarından olan sosyal motivasyonun alt boyutlarından birinin ‘takım çalışması’, başka bir deyişle ‘takım oyununun bir parçası olma isteği’ olduğunu belirtmiştir. Özellikle devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games – MMORPG) oyuncular klan (guild) adı verilen gruplarda takım arkadaşları ile birlikte belirli görevleri yerine getirerek oyundaki seviyelerini geliştirmeye çalışmaktadırlar. Alanyazın incelendiğinde, gerçek hayatta olduğu gibi oyunlarda da sosyal kimlik geliştirme (Guegan ve ark., 2015), norm oluşturma (Tang ve Fox, 2016), önyargı (Mancini ve ark., 2018) gibi grup dinamiklerinin olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, oyuncular bazı gruplara yönelik gerçek hayatta da var olan kalıpyargılarını oyun ortamına taşımaktadır (Yee ve ark., 2007). Bu dinamiklerin ve kalıpyargıların gerçek hayattaki yeri ve önemi düşünüldüğünde, insanlara benliklerini var edebildikleri yeni bir ortam sunan ve bazı açılardan gerçek hayat ile etkileşimleri ve benzerlikleri olan sanal oyun dünyasında grup dinamiklerinin nasıl geliştiği konusu önem kazanmaktadır. Bu yazıda okuyucuların oyunlardaki bazı grup dinamikleri hakkında fikir edinmesi amaçlanmıştır; bu amaçla, oyunlarda sosyal kimlik oluşturma, bu ortamlarda normlara uyma ve gruplar arası olumsuz davranış ve önyargıların gelişimine dair önemli olduğu düşünülen bazı alanyazın çalışmalarının bulguları derlenmiştir. Bunun yanı sıra, oyunlarda önyargıların azaltılmasına ve etkileri gerçek yaşamda da görülebilen olumlu çıktılar üretilmesine ilişkin bulgulardan bahsedilmiş ve konu ile ilgili önerilerde bulunulmuştur.

Oyunlarda Sosyal Kimlik

Çevrimiçi oyunlar, sosyal ilişkilerin kurulmasına imkân veren ortamlardır. McKenna ve Bargh (1999), yalnız oyunları değil tüm sanal ortamları kapsayacak şekilde, çevrimiçi grupların yüz yüze gruplarla

benzer grup işlevlerine sahip olduklarını; başka bir deyişle, sosyal grupların işleyişini sağlayan genel prensiplere uyduklarını ve kişilerarası ilişkilerin, grup üyeliklerinin ve sosyal kimliklerin oluşmasına imkân tanıdıklarını öne sürmüşlerdir. Sanal oyun ortamlarındaki grup dinamiklerine bakıldığında bu gruplarda edinilen sosyal kimliğin tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi öne çıkan önemli kavramlardan biri olduğu görülmektedir. Sosyal kimlik denildiğinde akla gelen Sosyal Kimlik Kuramı, insanların üyesi oldukları gruplarla özdeşim kurdukları ve kendi gruplarından üyeleri, başka bir gruba mensup bireylerle kıyasladıkları fikrinden hareketle ortaya koyulmuştur (Tajfel ve Turner, 1979). Kurama göre insanlarda olumlu bir sosyal kimliğe sahip olma amacı vardır ve bu amaçla bireyler kendi gruplarını, çıkarlarına hizmet edecek şekilde diğer gruplardan farklılaştırmaya (daha olumlu değerlendirmeye) çalışmaktadırlar; tüm bu sürecin altında ise, bireylerin grubun kendilerine sağladığı kimlik ile özsaygılarını korumak ve artırmak istemeleri yatmaktadır (Tajfel ve Turner, 1979). Konuya çevrimiçi oyunlar açısından bakıldığında alanyazında yer alan ilgili birçok çalışma, sanal bir grubun üyesi olan oyuncuların diğer oyuncularla geliştirdikleri bağlar aracılığıyla sosyal bir kimlik edindiklerini ortaya koymuştur (Guegan ve ark., 2015; Kaye ve ark., 2017; O'Connor ve ark., 2015).

Çevrimiçi oyunlarda oyuncular klan (guild) adı verilen gruplara üye olmakta ve bu gruplarla özdeşim kurmaktadırlar. Klanlar, oyun içinde ortak bir amaca ve arka plana sahip olan karakterlerin oluşturduğu hiyerarşik örgütler olarak tanımlanmaktadır (Billieux ve ark., 2013). Looy ve arkadaşları (2012) oyunda grup ile özdeşim kurmayı 'oyundaki grup üyeliğinden benliğe ilişkin öz nitelikler edinme' olarak tanımlamışlardır. O'Connor ve arkadaşları (2015) ise, World of Warcraft (WoW) oyuncularının bu oyunda edindikleri kimlik ile ilgili çalışmalarında, WoW oyuncusu kimliği ve klan kimliği olmak üzere, oyuncuların sahip olduğu iki tür kimlik tespit etmişlerdir. Çalışmada WoW oyuncusu kimliğine sahip olan oyuncular, WoW'u kim olduklarının bir parçası olarak değil, uğraşmaktan keyif aldıkları bir hobi olarak görmektedirler. Bunun aksine klan kimliğine sahip olanlar için önemli olan, sıralaması yüksek olan klanların üyesi olmaktır; bu üyelik onlar için onur ve gurur kaynağı olarak görülmektedir (O'Connor ve ark., 2015). Görüldüğü üzere, bazı oyuncular kendilerini yalnız oyuncu olarak tanımlayıp oyunları eğlenme amacı ile oynadıklarını belirtirken, oyuncuların bir kısmı kendilerini üyesi olmaktan gurur duydukları bir grubun parçası olarak görmektedirler. Bu tanımlamanın, sosyal kimlik ve özsaygı arasındaki ilişkiyi yansıttığı görülmektedir. Bununla tutarlı olarak, çevrimiçi gruplar ile özdeşim kurmanın altında yatan en önemli güdünün öz saygı olduğu bulgusu elde edilmiştir (Gabbadini ve ark., 2014). İlişkili başka bir çalışmada ise, oyuncu kimliğine sahip olmanın yüksek öz saygı, yüksek düzeyde sosyal yeterlik ve düşük düzeyde yalnızlık ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Kaye ve ark., 2017). Diğer bir deyişle, oyuncu kimliği tıpkı gerçek hayatta edinilen sosyal kimlikte olduğu gibi bireylerin öz saygısına hizmet etmekte ve onlarda bağlılık hissi yaratarak yalnızlık algısını azaltmaktadır. Kowert (2015) bunu, oyuncu kimliğine sahip olmanın oyun topluluğuna daha fazla sosyal ve psikolojik yatırım yapmayı desteklemesi ve bunun da oyuncuların aidiyet hissini ve öz saygısını artırması ile açıklamıştır. Oyunlarda inşa edilen sosyal kimliğe ilişkin bu bulgular, oyunların bireylerin iyilik haline hizmet eden yanları olabildiğine kanıt oluşturmaktadır.

Diğer yandan oyunda edinilen sosyal kimliğin oyuna bağlılık ile ilişkili olabildiği görülmektedir (Moon ve ark., 2013). Örneğin, Liao ve arkadaşları (2020) hem takımla kurulan özdeşimin, hem de takımın normlarına uyma düzeyinin takıma bağlılık ile ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Bunun yanı sıra çalışmanın bulgularına göre, takım çalışmasında yer alma miktarı takımla özdeşim düzeyini, takımda kimin ne gibi görevleri ya da yetenekleri olduğuna dair bilgi miktarı ise takıma uyum düzeyini yordamaktadır. Benzer şekilde, oyuncuların oyun topluluğuyla özdeşim düzeyi arttıkça topluluğa duydukları güvenin de arttığını, bunun da oyuna sürekli katılım sağlama niyetini güçlendirdiği bulunmuştur (Tsai ve Hung, 2019). Gong ve arkadaşları (2019) ise yürüttükleri boylamsal çalışmada, grup normu ve sosyal kimliğin grupla çevrimiçi

oyun oynama arzusunu yordadığını; bu arzunun da alışkanlığı artırma ve kendini düzenlemede bozulma yaratma yoluyla oyuncuları oyun bağımlılığına teşvik ettiği bulgusuna ulaşmışlardır. Bu bulgular değerlendirildiğinde, oyundaki grup ile yüksek düzeyde özdeşim kurmanın oyun bağımlılığı gibi olumsuz bir çıktıya yol açabilme olasılığı da olduğu görülmektedir.

Bunun ötesinde sosyal kimlikle ilişkili olarak, oyunlarda bir gruba üye olan bireylerin iç grup kayırmacılığı yapabildiği görülmektedir. Örneğin, Gabbiadini ve arkadaşları (2014) tarafından yapılan çalışmanın bulguları, sanal oyun ortamında yapılandırılan kimliğin gruplar arası yanlılığa yol açabildiğine; diğer bir deyişle bireylerin, iç gruplarının lehine diğer gruplardan farklılaşarak aidiyet değerlerini ve özsaygılarını artırmakta veya korumakta olduğuna işaret etmektedir. Benzer bir şekilde Guegan ve arkadaşlarının (2015) yaptığı çalışmada da oyuncuların klan üyeliğiyle bağlantılı bir iç grup kayırmacılığı gözlenmiş ve oyuncuların olumsuz olarak değerlendirilebilecek özellikleri iç gruba çok nadir olarak atfettikleri görülmüştür. Başka bir çalışmada ise, takım arkadaşı olan ve rakip olan karakterler dış görünüş olarak aynı olsa da hiçbir sosyal işaret taşımasa da ve hatta oyuncular her ikisinin de bilgisayar tarafından yönetildiğini bilseler de oyuncular takım arkadaşları olan karakterlere daha insani duygular yüklemiş, o karakterlerle daha yüksek düzeyde empati kurmuşlardır (Besmann ve Rios, 2012).

Oyunlarda Norm Oluşturma ve Normlara Uyma

Çevrimiçi oyun toplulukları, üyeleri tarafından paylaşılan normlar oluşturmakta ve bu normlar üyelerin davranışlarını etkilemektedir (Cary ve ark., 2020; Tang ve Fox, 2016). Bununla ilişkili olarak yapılan bir çalışmaya göre, başka oyuncular ne kadar çok oyunu desteklediklerini belirtirlerse oyuncu oyundan o kadar çok keyif almaktadır; buna karşın, diğer oyuncuların oyunu desteklemedikleri algısı arttıkça oyuncu oyunla ilişkili daha olumsuz deneyimler bildirmektedir. Bu bulgu, sosyal ağlarda yaratılan normların çevrimiçi oyunlardaki davranış ve düşünceleri şekillendirdiği düşüncesine destek sağlamaktadır (Dengah ve ark., 2018). Konu ile ilgili olarak Yee ve arkadaşları (2007) ise, gerçek hayattaki sözel olmayan sosyal normların çevrimiçi oyunlara taşındığı bulgusunu elde etmişlerdir. *Second Life* adlı oyunda, cinsiyetlerine göre avatarların kişiler arası mesafelerini nasıl ayarladıklarına ve diğer avatarlarla kurdukları göz temasına bakan araştırmacılar, erkek-erkek avatarların, kadın-kadın avatarlara kıyasla daha fazla kişiler arası mesafeye sahip olduklarına ve göz temasını daha kısa sürdürdüklerine işaret etmektedir. Bu bulgunun, gerçek hayattaki cinsiyet normları ile tutarlı olduğu görülmektedir. Başka bir çalışmada ise, oyunlarda önyargı norm haline geldikçe bireylerin önyargılı yorumlarda bulunma ihtimalinin de arttığı, bunun aksine önyargıya karşı çıkma norm oldukça bireylerin de önyargıya daha çok karşı çıkar hale geldiği görülmüştür (Cary ve ark., 2020). Tang ve Fox (2016) tarafından yapılan çalışmada da oyun ortamlarını gerçek hayattakine benzer normların şekillendirdiği bulgusu elde edilmiştir. Çevrimiçi oyun ortamındaki cinsiyetçi davranışları yordayan etmenleri ortaya koymaya çalışan araştırmacılar, sosyal baskınlık yönelimi ve düşmanca cinsiyetçiliğin cinsiyetçi davranışların yordayıcıları olduğunu göstermişlerdir. Aynı zamanda bu çalışmada, başka oyunculara kötü konuşma veya onların zeka ya da becerilerini aşağılamanın sosyal baskınlık yönelimi, düşmanca cinsiyetçilik, oyuna katılım ve haftalık oyun oynama süresi tarafından yordandığı bulunmuş ve araştırmacılar oyuna katılım ve oyunda geçirilen sürenin saldırganlık üzerindeki etkisini, oyuncuların düşmanca bir ortamda daha çok sosyalleştikçe böyle bir kültürü normalleştirmeye daha yatkın hale gelmeleriyle açıklamışlardır (Tang ve Fox, 2016). Benzer başka bir çalışmada Fox ve Tang (2014), oyuncuların sosyal baskınlık yönelimi ve erkeksilik normlarına uyma düzeyleri arttıkça kadınlara yönelik cinsiyetçilik düzeylerinin de arttığını bulmuşlardır. Başka bir çalışmada ise önceki çalışmalarla tutarlı bir şekilde düşmanca cinsiyetçilik ve sosyal baskınlık yöneliminin cinsel tacizi yordadığı bulgusunun yanı sıra oyuncu kimliğinin de cinsel taciz davranışını yordadığı ortaya koyulmuştur (Tang ve ark., 2019).

Yakın zamanda yapılan bir çalışmada ise katılımcılar, çok oyunculu çevrimiçi bir oyunda veya bir kafede kutu oyunu oynayan insanlar arasında sözel tacize ilişkin bir hikaye okumuşlar ve bu taciz davranışını ne kadar normal olarak değerlendirdiklerini belirtmişlerdir; çalışmanın bulguları, çevrimiçi oyun koşulundaki bireylerin tacizi diğer gruptakilerden daha normal gördüklerini göstermektedir. Bunun yanı sıra, sanal ortamdaki saldırganlığa ilişkin normatif inancın, sanal ortamda sergilenen hem genel hem de önyargı içeren saldırganlığı yordadığı bulgusu elde edilmiştir (Hilvert-Bruce ve Neill, 2020). Bu bulguları toparlamak gerekirse, oyun ortamındaki normlar gerçek hayattakine benzer şekilde bireylerin davranışlarını şekillendirmekte ve oyuncular grupla özdeşleştikçe bu normlara uyarak benzer davranışlar sergileme olasılıkları artmaktadır. Bunun ötesinde, oyunlardaki normlara ilişkin çalışmaların genellikle olumsuz normlara ve davranışlara ilişkin olduğu görülmektedir. Aynı zamanda bahsedilen son çalışma, önyargı ve ayrımcılık içeren olumsuz davranışların oyun ortamlarında, gerçek hayata kıyasla daha normal olarak görüldüğüne işaret etmektedir. Bu açıdan bakıldığında, oyun ortamlarında bireylerin maruz kaldığı olumsuz sosyal davranışları değerlendirmenin önemli olduğu düşünülmektedir. Bu amaçla yazının devamında bu konuya ve oyun ortamlarının buna neden olabileceği düşünülen niteliklerine yer verilmiştir.

Oyunlarda Önyargı ve Olumsuz Davranışlar

Alanyazın incelendiğinde, çevrimiçi oyunlarda grup etkileşimleriyle ilgili yaygın görülen bulgulardan biri de özellikle dış gruplara yönelik önyargı ve olumsuz davranışlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Mancini ve arkadaşları (2018), oyuncuların gruplarına bağlılıkları arttıkça dış gruplara yönelik önyargılarının arttığı bulgusuna erişmişlerdir. Buna ek olarak, çevrimiçi oyun ortamlarındaki oyuncuların etkileşimlerinde sözlü saldırı ya da cinsel taciz gibi yıkıcı sosyal davranışlar görülebilmektedir (Tang ve Fox, 2016). Özellikle rekabet içeren oyunlarda rakiplere yönelik kötü konuşma yaygın olarak görülmektedir (Wright ve ark., 2002). Bunun yanı sıra video oyunlarında kadın karakterlerin cinselleştirilmesinin kadınlara yönelik tutumlar üzerindeki olumsuz yönde etkisine (Downs ve Smith, 2010) ve bu ortamlarda ırkçılık (Ortiz, 2019) görüldüğüne işaret eden bulgular vardır. Bunun yanı sıra oyunlarda kadın, homoseksüel ve transeksüel bireylerin orantısız bir şekilde hedef olarak görüldüğü ve istismar uygulayıcıların daha çok erkekler olduğu belirtilmektedir (Ballard ve Welch, 2015). Benzer şekilde bazı çalışmalar, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi oyun ortamlarında da kadınların erkeklere kıyasla daha çok dışlanmakta olduğunu ve istismara maruz kaldığını göstermektedir (McLean ve Griffiths, 2019; Salter ve Blodgett, 2012). Kadın oyuncuların bir tartışma forumunda yer alan yorumlarının analiz edildiği bir çalışmanın sonuçları (Griffiths ve McLean, 2013), kadın oyuncular için oyuncu kimliğinin önemli olduğunu ancak kadın oyuncuların genellikle oyunda kadın kimliklerini gizlediklerini ortaya koymuştur. Bunun yanı sıra kadın oyuncular yabancıardan daha çok, erkek arkadaşları ya da partnerleriyle oynadıklarını belirtmektedirler. Araştırmacılar bunun nedeninin, kadın oyuncuların oyun ortamında maruz kaldıkları taciz olabileceğini belirtmişlerdir. McLean ve Griffiths (2019), başka bir tematik analiz çalışmasında kadın oyuncuların oyun ortamında cinsel tacizin yanı sıra sosyal destek yoksunluğu ve buna bağlı olarak kaygı ve yalnızlık deneyimlediklerini ortaya koymuşlardır. Kadın oyuncular bu etkileri azaltmak için, oyunda kimliklerini belirtmekten ve sözel iletişim kurmaktan kaçındıklarını belirtmişlerdir. Kadın oyuncuların oyun performansı üzerinde kalıpyargı tehdidinin etkisinin test edildiği bir çalışmada ise, cinsiyet kalıpyargısı tehdidinde maruz bırakılan kadın oyuncuların, kontrol koşulundaki erkek katılımcılardan anlamlı düzeyde düşük performans sergiledikleri görülmüştür (Kaye ve Pennington, 2016). Benzer başka bir çalışmada, Kaye ve arkadaşları (2018), gündelik bir oyunda kalıpyargı tehdidinin ve avatarın cinsiyetinin kadın oyuncuların oyun performansı üzerinde etkili olup olmadığına bakmışlar ve anlamlı bir etki gözlememişlerdir. Araştırmacılar bu beklenmedik bulgunun nedeninin, kadınların zorlu ve yarış içeren oyunlara kıyasla

gündelik oyunlara daha fazla katılmaları ve buna bağlı olarak kendilerini gündelik oyunlarda yarış içeren oyunlardaki kadar dışlanmış ve marjinalleştirilmiş hissetmemeleri olabileceğini belirtmişlerdir. Oyun kültürü içinde kadınların rolüne ilişkin çalışmaların sistematik olarak incelendiği bir çalışmada ise (Lopez-Fernandez ve ark., 2019), oyunların kadınlara bilişsel, sosyal ve fiziksel becerilerini artırma konusunda katkı sağladığı, ancak hem cinsiyete dayalı olumsuz beklentilerden hem de oyundaki olumsuz deneyimlerden ötürü kadınların daha az oynadıkları ortaya konulmuş ve bunun yanı sıra, video oyunlarının genellikle fazla saldırgan olmak gibi kalıpyargısal erkek karakteristikleri ile bağlantılı olduğu ve sıklıkla cinselleştirilmiş bir içerik taşıdığı görülmüştür. Görüldüğü üzere, oyunlarda kadınlar daha az yer almakta, oyun ortamında olumsuz davranışlara sıklıkla maruz kalmaktadırlar.

Öte yandan, çevrimiçi oyunlarda bazı birey ya da grupların (karşı takım oyuncuları, eşcinseller, farklı ırka dahil olanlar ya da kadın oyuncular) sosyal açıdan tehdit olarak algılanma ihtimali olduğu belirtilmektedir (Gray, 2012). Adachi ve Willoughby'e göre ise (2011), oyunlardaki rekabetçilik saldırganlık düzeyini artıran bir etmendir. Bunun yanı sıra, oyunda yaşanan hayal kırıklığı ve yeterlik hissinin zarar görmesi de oyunculara saldırganlığa yol açmaktadır (Przybylski ve ark., 2014). Shen ve arkadaşları (2020) ise, kandırma, kışkırtma, zorbalık ve taciz gibi toksik davranışların takım oyuncuları arasında bulaşıcı olduğu, deneyimli ve yüksek yetenekli oyuncuların toksik davranışlarda bulunma olasılıklarının daha fazla olduğu bulgusuna erişmişlerdir. Bunun yanı sıra çalışmanın bulgularına göre, kaybeden takımlarda ve takım üyelerinin beceri düzeyleri arasında farklılıklar olduğu durumlarda toksik davranışlar daha fazla ortaya çıkmaktadır.

Çevrimiçi Oyunların Olumsuz Davranışları Teşvik Eden Özellikleri

Buraya kadar anlatılanlara bağlı olarak, çevrimiçi çok oyunculu oyunlardaki olumsuz davranışların hangi etmenler aracılığıyla ortaya çıktığını ele almanın önemli olduğu düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde, oyuncuların oyunlarda diğer oyunculara yönelik olumsuz davranışlarını destekleyen etmenlerden biri olarak anonimlik karşımıza çıkmaktadır. Çevrimiçi oyun ortamları, oyuncuların avatar adı verilen sanal karakterler aracılığıyla etkileşim kurdukları ve gerçek kimliklerini gizleyebildikleri, başka bir deyişle anonim olabildikleri bir ortamdır. Oyunlarda bireylerin anonim olmasının etkileri alanyazında bireysellik yitimi (deindividuation) temelinde değerlendirilmektedir. Buna göre, bir grup içinde yer alan üyelerin bireysellik yitimi grup mevcudiyetini daha görünür hale getirmekte ve üyeleri grup normlarına uyma yönünde teşvik etmektedir (Postmes ve ark., 2002). Başka bir deyişle, bireyler grup içinde anonimleştikçe grup normlarına uyma ihtimalleri de artmaktadır. Örneğin oyunda anonim olma ve olumsuz davranışlara ilişkin bir çalışmada, hile yapmanın çevrimiçi oyunlarda genellikle norm olduğu ve oyunda anonim olmanın hile davranışını yordadığı, grupla kurulan özdeşimin ise bu ilişkiye aracılık ettiği gösterilmiştir (Chen ve Wu, 2015). Gray'ın (2012) çevrimiçi oyunlarda sergilenen ırkçılık konusundaki çalışması ise, sanal ve gerçek ortamların ırkçılığı sergileme açısından aynı olmadığı düşüncesini desteklemektedir; bu çalışmaya katılan ve oyun ortamında ırkçı yorumlar yapan bireylerin neredeyse hiçbiri yüz yüze etkileşimlerinde ırkçı bir tutum sergilememiştir. Konuya ilişkin deneysel bir çalışmada ise, çevrimiçi nefret savunucularının anonim çevrimiçi bir etkileşimde iç grup kalıpyargılarına uymaya ve grup normlarını takip etmeye diğer kişilerden daha eğilimli oldukları ve bu ilişkilerin yalnızca, paylaşılan grup kimliğinin önceden görünür hale getirildiği koşulda görüldüğü ortaya konulmuştur (Kaakinen ve ark., 2020). Holz Ivory ve arkadaşları (2014) ise, oyuncuların anonim oldukları ve cinsiyet işaretlerinin belirgin olduğu durumda, gerçek hayatta karşılaşılan cinsiyet kalıpyargılarına uygun şekilde davrandıkları bulgusuna erişmişlerdir. Çalışmaya katılan oyuncular kadın oyunculardan gelen arkadaşlık isteklerini daha fazla kabul etmiş, bunun ötesinde olumlu bir konuşma üslubuna sahip kadın oyuncuların arkadaşlık isteğini de, olumsuz

üsluba sahip kadın oyunculara kıyasla daha fazla kabul etmişlerdir. Erkekler açısından ise bunun tam tersi, oyuncuların olumsuz üsluba sahip erkek oyuncuların arkadaşlık isteklerini, olumlu üsluba sahip erkeklerden daha fazla kabul ettikleri görülmüştür.

Oyunlarda başkalarına yönelik olumsuz davranışları destekleyen bir diğer etmenin oyun gruplarının türdeşliğe (homophily) dayanan doğası olabileceği düşünülmektedir. Eklund'un (2015) çalışmasının bulguları, oyuncuların oyun içinde gerçek yaşamlarındaki benzer insanlarla birlikte grup kurduklarına ve böyle gruplara katıldıklarına işaret etmektedir. Bunun sebeplerinden birisinin, benzer insanlarla daha fazla ortak nokta olduğu için konuşmanın ve sosyalleşmenin daha kolay olması olduğu belirtilmekte, ikinci sebep olarak ise, benzer zihin yapısına sahip insanlarla işbirliği yapmanın daha kolay olması öne sürülmektedir. Bu bulgu, çevrimiçi oyun gruplarında oyuncuların türdeşliğe eğilimli olduklarına işaret etmektedir. Oyunlara yüksek düzeyde katılımı olan oyuncuların sosyal ağlarını genellikle, bu alışkanlıklarını destekleyen diğer oyuncuların oluşturduğu görülmektedir; bu durum oyunlara yüksek düzeyde katılım gösterenlerin sosyal ağlarının yoğunluğunun düşük olması, daha az yakınlık ve izole olmuş küçük grupların oluşması ile sonuçlanmaktadır (Dengah ve ark., 2018). Yakınlığa dayalı türdeşlik ve işbirliği yapmaya ilişkin bir çalışmada Su ve arkadaşları (2018), özellikle problemlili oyuncuların arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlarda kısa süreli oyun arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlara kıyasla daha fazla işbirliği davranışı sergiledikleri bulgusuna ulaşmışlardır. Başka bir çalışmada (Wax ve ark., 2017) ise, çok oyunculu oyunlarda oyuncuların takımlarını türdeşlik, tanışıklık ve yakınlık mekanizmalarına uygun şekilde oluşturdukları ve başarılı takımların başarısız olanlara göre daha arkadaşlık temelli inşa edildikleri bulgusuna ulaşmışlardır Zhang ve arkadaşları (2020) da, çevrimiçi oyunlarda cinsiyete bağlı türdeşlik görüldüğünü tespit etmişlerdir. Bu çalışmaya göre, avatar olarak seçilen cinsiyet, oyuncunun işbirliği yapacağı avatar seçimini etkilemekte; kadın avatarlar kadın olanları, erkek avatarlar ise erkekleri daha çok tercih etmektedirler. Türdeşlik ve başkalarına duyulan güvene ilişkin bir çalışmada (Chen ve ark., 2016), takım arkadaşlarının tercihinde türdeşlik temelli tercih yapmakla genelleştirilmiş güven arasında olumsuz yönde, zayıf bağlara sahip olunan kişilerle oynama ve genelleştirilmiş güven arasında ise olumlu yönde bir ilişki olduğu görülmüştür. Bunun ötesinde Kaakinen ve arkadaşları (2020), ergen ve genç yetişkinlerle yaptıkları çalışmada, kaygı, depresyon gibi psikolojik belirtilere sahip olan oyuncularda sosyal türdeşliğin çevrimiçi nefret suçlarını savunma ile olumlu yönde ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Bu bulguların tümü birlikte, çevrimiçi oyunlarda bireylerin kendilerine benzer olanlarla takım oluşturmaya eğilimli olduklarına, bunun da bazı durumlarda diğer oyunculara karşı daha az güven duyma ve olumsuz davranışlarla sonuçlanabileceğine işaret etmektedir.

Çevrimiçi Oyunlarda Grup Dinamikleri Açısından Olumlu Çıktılar Üretme

Yukarıda bahsedilen grup dinamikleri göz önüne alındığında, çevrimiçi oyun ortamlarında olumsuz norm ve davranışlarla sıkça karşılaşıldığı görülmektedir. Buna karşın, sayısı az olmakla birlikte alanyazında oyunlardaki grup dinamikleri açısından olumlu çıktılarının nasıl üretilebileceği hakkında bazı araştırma bulguları yer almaktadır. Sosyal kimlik, normlar ve gruplar arası davranışlar açısından önemli olduğu düşünülen bu çalışmalar aşağıda anlatılmıştır.

İlk olarak, oyunlarda çoklu kimliğe sahip olmanın kimlikle ilişkili olumsuz etkileri azaltmada önemli bir rolü olabileceğine ilişkin çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin bu çalışmalardan birinde, oyuncuların oyundaki ana karakterleri haricinde dış grubun üyesi olan alt karakterlerinin sayısı arttıkça, gruplarına bağlılık düzeyi ve dış gruba yönelik önyargı arasındaki ilişkinin gücünün azaldığı bulunmuştur (Mancini ve ark., 2018). Bu bulgu, oyuncuların farklı oyun karakterleri ile birden fazla gruba aidiyetleri

desteklendiğinde, oyunda grup kimliğine sahip olmanın iç grup kayırmacılığı ve önyargı gibi olumsuz etkilerinin önlenebileceğine işaret etmektedir. Başka bir çalışmada ise, kadın oyuncuların cinsiyet kimliklerine bağlı olarak maruz kaldıkları kalıpyargı tehdidinin bu oyuncuların oyun performansı üzerindeki olumsuz etkisini azaltmanın bir yolu olarak çoklu kimliğin etkisi test edilmiştir. Çalışmada çoklu sosyal kimlik değişimlemesine maruz bırakılan kadınlara, kadınların oyunlarda erkeklerden daha başarısız olduğuna ilişkin bir kalıpyargı olduğu, ancak kendilerinin başarılı bir kadın oyuncu olduğu söylenmiştir. Bu değişimleme sonucunda kalıpyargı tehdidinin kadınların oyun performansı üzerindeki etkisinin ortadan kalktığı görülmüştür (Kaye ve Pennington, 2016). Kadın kimliğinin yanına başarılı oyuncu kimliğinin eklenmesinin kadınların performansında yükseliş sağlaması oyunlarda çoklu kimliklerin kullanımına ilişkin önemli bir bulgu olarak görülmektedir.

Oyunlardaki olumsuz grup dinamiklerinin nedenlerinden biri olarak görülen türdeşlik ile bağlantılı olabilecek bir çalışmada ise, oyun ortamlarında grup heterojenliğinin sonuçları araştırılmış ve anlamlı bulgular elde edilmiştir. Bu çalışmaya göre çevrimiçi oyun topluluklarında yer alan üyelerin sosyal özellikleri (cinsiyet, yaş gibi) ya da sosyal tutumları (dünya hakkındaki fikirler, yaşam tarzı) açısından grubun heterojenliği arttıkça diğer üyelere yönelik sosyal toleransın da artmakta olduğu bulgusu elde edilmiştir. Aynı zamanda bu çalışma, oyunlarda süregiden kolektif bir işbirliği sağlandığında heterojenlik ve sosyal toleransın görünür hale geldiğini de göstermiştir. Bunun da ötesinde, heterojenlik arttıkça oyunlarda yer alan diğer üyelere toleransı artan bireylerin gerçek hayatta da sosyal toleranslarının arttığı görülmüştür (Kobayashi, 2010). Başka bir deyişle, oyun gruplarında heterojenliğin artması bireylerin kendilerinden farklı olarak gördükleri başkalarına karşı toleranslarının hem oyun içinde hem de gerçek hayatta artmasıyla ilgilidir. Bununla birlikte, heterojenlik ve sosyal tolerans işbirliğine dayalı oyunlarda daha net olarak görülmektedir.

Yukarıdaki çalışmada da görüldüğü üzere, çevrimiçi oyunların bazı nitelikleri sadece oyun içindeki grup dinamiklerini belirlemekle kalmamakta aynı zamanda gerçek hayata taşınan etkiler yaratmaktadır. Bununla ilgili olarak, oyun içindeki yardım davranışlarının oyun bağlamı dışında toplum yanlısı çıktılar üretme kapasitesi olduğu bilinmektedir (Gentile ve ark., 2009; Greitemeyer ve Osswald, 2011). Gentile ve arkadaşları (2009) bu ilişkiyi göstermiş ancak bu ilişkinin altındaki mekanizmayı açıklamamışlardır. Greitemeyer ve Osswald ise (2011), toplum yanlısı oyunların semantik hafızada yer alan toplum yanlısı düşünceleri aktive ettiğini göstermişlerdir. Başka bir deyişle, olumlu davranışlarla ilişkili bir içeriğe sahip oyunlar sayesinde bireyler gerçek hayatlarında da sosyal açıdan daha olumlu davranışlar sergileyebilmektedir. Bununla ilişkili olarak önemli olduğu düşünülen deneysel bir çalışmada araştırmacılar, bir bakış açısı alma oyunu oynattıkları genç yetişkin bireylerin damgalanmış gruplara yönelik etnik önyargılarında azalma olduğunu ve bu etkinin müdahaleden bir ay sonra bile devam ettiğini bulmuşlardır. Bunun yanı sıra, bakış açısı oyunu oynayan bireylerin ırkçı bir politik partiye oy verme niyetlerinde de düşüş gözlenmiştir (Simonovits ve ark., 2017). Bu bulgu da, farklı bireylerin bakış açısından oyun oynamanın, o bireylere yönelik önyargı ve ayrımcılığı azaltmadaki etkisini göstermektedir. Yakın zamanda yapılmış benzer bir çalışmada ise (Bouchillon ve Stewart, 2020), Amerikadaki bir üniversitenin öğrencilerinden araştırmacılar tarafından tasarlanan bir oyunu oynamaları istenmiştir. Oyunda öğrencilerden beklenen, göçmen bir karakter yaratmaları ve bu karakterin ABD vatandaşlığı kazanmasına çalışmalarıdır. Çalışmanın sonucunda, oyunu oynayan öğrencilerin göçmenlere yönelik güvenlerinde zaman içinde artış olduğu görülmüştür. Önyargıyı azaltmada işbirliğinin öneminin test edildiği bir çalışmanın bulguları da (Adachi ve ark., 2014), Kanadalı oyuncuların dış gruptan (Amerikalı) biriyle birlikte yaratık bir düşmana karşı işbirliği yaptıkları şiddet içerikli bir oyundan sonra dış gruba yönelik önyargılarında yüksek düzeyde bir düşüş gözlemlenmiştir. Bu çalışma oyun şiddet içerikli olduğunda bile, gerçek grupların hayali bir gruba karşı

birlikte mücadele verdikleri bir oyunun gruplar arası önyargıyı azaltmada etkili olabildiğine işaret etmektedir.

Anlatılan bu çalışmaların bulguları, çevrimiçi oyunlarda bazı şartlar sağlandığında grup dinamikleri açısından olumlu sonuçlar elde edilebildiğini göstermektedir. Özellikle oyunda çoklu sosyal kimlikler oluşturulmasının, gruplar arası işbirliği yapma ve yardım etmenin, grup heterojenliğinin ve başkalarının bakış açısından oynamanın, grup dinamikleri açısından oyunlardaki olumsuzlukların azalması ve bunun ötesinde, etkisi gerçek hayata da taşınabilen olumlu çıktılar üretilmesi ile ilişkili olduğu görülmektedir.

Sonuç ve Öneriler

Yazının giriş kısmında da belirtildiği üzere bu gözden geçirme çalışmasının amacı, okuyuculara çevrimiçi oyunlarda sosyal kimlik oluşturma, normlara uyma ve gruplar arası olumsuz davranış ve önyargıların gelişimi gibi grup dinamikleri hakkında fikir verilmesidir. Aynı zamanda konu hakkındaki alanyazın bulguları ışığında, grup dinamikleri açısından olumsuzlukların azaltılmasının ve oyunlarda olumlu çıktılar üretilmesinin bazı yollarına değinilmiştir. Yazının bu bölümünde, yukarıda bahsedilen çalışmaların bulguları özetlenmiş ve gelecekteki çalışmalar ve uygulamalar için bazı önerilerde bulunulmuştur.

İlk olarak çevrimiçi oyun ortamlarında sosyal kimlik geliştirmenin bireylerin özsaygılarını destekleyebildiği ve yalnızlık hislerini azaltılabildiği görülmektedir (Kaye ve ark., 2017). Oyun ortamlarının bu işlevinin bireylerin iyilik halini artırma açısından olumlu olabileceği düşünülmektedir. Özellikle, gerçek hayatta gruplara dahil olmakta ve sosyal kimlik geliştirmekte zorluk çeken bireyler için oyunlarda sosyal kimlik geliştirmenin telafi edici bir özelliği de olabileceği düşünülmektedir. Ancak bu bireylerin, gruplarıyla özdeşim kurdukça oyunlara bağımlılık düzeylerinde artış görülebileceği (Gong ve ark., 2019) ve gerçek hayattan kaçmaya daha eğilimli hale gelebilecekleri de göz önünde bulundurulmalıdır. İleride yapılacak araştırmalarda, bireylerin oyunlara bağımlı olmadan işlevsel bir şekilde sosyal kimlik geliştirmelerinin yolları üzerinde durulabileceği düşünülmektedir.

Bunun ötesinde sosyal kimliğe ilişkin bazı bulgular, bireylerin gruplarıyla özdeşim kurarken iç grup kayırmacılığı yapabildiklerine işaret etmektedir. Bunun sonucu olarak, dış gruplara yönelik önyargı ve olumsuz davranışlar artabilmektedir. Bu doğrultuda, oyunlarda iç grup kayırmacılığının önlenmesi amacıyla oyuncuların farklı grupların üyesi olmasını sağlayacak alt karakterler yaratması ve o gruplarla da özdeşim kurması üzerine uygulamalar artırılabilir. Aynı zamanda, oyun ortamlarında sosyal kimliğe bağlı olumsuz etkileri azaltmada çoklu kimlik oluşturma yanısıra ne gibi yolların etkili olabileceği üzerine araştırmalar yürütülebilir.

İkinci olarak, oyuncuların çevrimiçi oyun ortamında grup normları geliştirdikleri ve bu normların genellikle olumsuz nitelikte olduğu görülmektedir (Cary ve ark., 2020). Oyun ortamlarında bireylerin anonim durumda olabilmeleri ve gruplarını genellikle türdeşlik temelinde oluşturmaları nedeniyle bu olumsuz normlar kolaylıkla benimsenmekte ve gruplarda önyargıların ve dışlama, taciz, ırkçılık gibi olumsuz davranışların sergilenmesi de kolaylaşmaktadır (Kaakinen ve ark., 2020). Bu tür olumsuz sonuçları azaltıp daha olumlu çıktılar üretmek amacıyla gelecekteki çalışmalar, oyun gruplarında oyuncuların nitelikleri açısından heterojenliğin artırılmasını destekleyen ve oyuncuları gruplar arası yardım ve işbirliğine teşvik eden oyunların tasarlanması üzerine odaklanabilir. Bununla birlikte, oyunlarda grup dinamikleri açısından olumlu çıktılar üretmenin daha çeşitli yolları da araştırılabilir.

Üçüncü olarak, bazı durumlarda oyunların etkilerinin gerçek hayata da taşınabildiğine işaret eden bulgular yer almaktadır (Bouchillon ve Stewart, 2020; Simonovits ve ark., 2017). Bu doğrultuda, oyun

ortamlarının gerçek hayattaki gruplar arası algı ve davranışları iyileştirmek üzere de kullanılabilceği ve gelecekte buna yönelik çalışmaların yürütülebileceği düşünülmektedir. Bunun için yukarıda belirtilen yolların yanı sıra (heterojen gruplar oluşturma, yardım ve işbirliğine teşvik etme), oyuncularını farklı gruplardan bireylerin bakış açısını anlamaya yönelten oyunlar da tasarlanabilir.

Sonuç olarak, bu yazının okuyuculara çevrimiçi oyun ortamlarındaki bazı grup dinamikleri hakkında bakış açısı kazandırması ve bu konu üzerine gelecekte yapılabilecek araştırmalara ışık tutabilecek olması açısından alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Gelecekte hem araştırmacılar hem de oyun üreticileri, oyunlar aracılığıyla gruplar arası önyargıların azaltılabilmesine ve bireylere grup dinamikleri açısından olumlu nitelikler kazandırılabilmesine ilişkin yeni çalışmalar yürütebilirler.

Kaynaklar

- Adachi, P. ve Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence, 1*(4), 259–274. <https://doi.org/10.1037/a0024908>
- Adachi, P., Hodson, G. ve Zanello, S. (2014). Brothers and sisters in arms: Intergroup cooperation in a violent shooter game can reduce intergroup bias. *Psychology of Violence, 5* (4), 455–462. <https://doi.org/10.1037/a0037407>
- Adachi, P. J. C., Hodson, G., Willoughby, T., Blank, C. ve Ha, A. (2016). From outgroups to allied forces: Effect of intergroup cooperation in violent and nonviolent video games on boosting favorable outgroup attitudes. *Journal of Experimental Psychology: General, 145*(3), 259–265. <https://doi.org/10.1037/xge0000145>
- Ballard, M. ve Welch, K. (2015). Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG play. *Games and Culture, 12*(5), 466–491. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>
- Besmann, A. E. ve Rios, K. (2012). Pals in power armor: Attribution of human-like emotions to video game characters in an ingroup/outgroup situation. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 15*, 441–443. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0111>
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D. ve Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior, 29*(1), 103–109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.021>
- Bouchillon, B. C. ve Stewart, P. A. (2020). Games-based trust: Role-playing the administrative experience of immigrants. *New Media & Society*, Makale 1461444819900557.
- Cary, L. A., Axt, J. ve Chasteen, A. L. (2020). The interplay of individual differences, norms, and group identification in predicting prejudiced behavior in online video game interactions. *Journal of Applied Social Psychology, 50*(11), 623–637. <https://doi.org/10.1111/jasp.12700>
- Chen, V. ve Wu, Y. (2015). Group identification as a mediator of the effect of players' anonymity on cheating in online games. *Behaviour and Information Technology, 34*, 658–667. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2013.843721>
- Chen, W., Shen, C. ve Huang, G. (2016). In game we trust? Coplay and generalized trust in and beyond a Chinese MMOG world. *Information, Communication & Society, 19*(5), 639–654. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1139612>
- Dengah, H. J. F., Snodgrass, J. G., Else, R. J. ve Polzer, E. R. (2018). The social networks and distinctive experiences of intensively involved online gamers: A novel mixed methods approach. *Computers in Human Behavior, 80*, 229–242. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.004>

- Downs, E. ve Smith, S. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles*, 62, 721-733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Eklund, L. (2015). Bridging the online/offline divide: The example of digital gaming. *Computers in Human Behavior*, 53, 527-535. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.018>
- Fox, J. ve Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A. ve Talam, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*, 28(1), 274-280.
- Gabbiadini, A., Mari, S., Volpato, C. ve Monaci, M. (2014). Identification processes in online groups. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 26, 141-152. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000119>
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liau, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Huesmann, L. R. ve Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763. <https://doi.org/10.1177/0146167209333045>
- Gong, X., Zhang, K. Z. K., Cheung, C. M. K., Chen, C. ve Lee, M. K. O. (2019). Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players' social game addiction. *Information & Management*, 56(6), 103-139. <https://doi.org/10.1016/j.im.2019.01.001>
- Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18(4), 261-276. <https://doi.org/10.1080/13614568.2012.746740>
- Greitemeyer, T. ve Osswald, S. (2011). Playing prosocial video games increases the accessibility of prosocial thoughts. *The Journal of Social Psychology*, 151, 121-128. <https://doi.org/10.1080/00224540903365588>
- Griffiths, M. ve McLean, L. (2013). Female gamers: A thematic analysis of their gaming experience. *International Journal of Games-Based Learning*, 3, 54-71.
- Guegan, J., Moliner, P. ve Buisine, S. (2015). Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games: Social identity analysis of MMORPG. *European Journal of Social Psychology*, 45(3), 349-355. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2103>
- Hilvert-Bruce, Z. ve Neill, J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*, 102, 303-311. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>
- Holz Ivory, A., Fox, J., Franklin Waddell, T. ve Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior*, 35, 148-156. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.026>
- Kaakinen, M., Sirola, A., Savolainen, I. ve Oksanen, A. (2020). Impulsivity, internalizing symptoms, and online group behavior as determinants of online hate. *PLoS ONE*, 15(4), Makale e0231052. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231052>
- Kaye, L. K., Kowert, R. ve Quinn, S. (2017). The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. *Computers in Human Behavior*, 74, 215-223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.030>

- Kaye, L. K. ve Pennington, C. R. (2016). "Girls can't play": The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Kaye, L. K., Pennington, C. R. ve McCann, J. J. (2018). Do casual gaming environments evoke stereotype threat? Examining the effects of explicit priming and avatar gender. *Computers in Human Behavior*, 78, 142-150. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.031>
- Kobayashi, T. (2010). Bridging social capital in online communities: Heterogeneity and social tolerance of online game players in Japan. *Human Communication Research*, 36(4), 546-569. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01388.x>
- Kowert, R. (2015). *Video games and social competence*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315753133>
- Kuss, D. J., Louws, J., ve Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 480-485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>
- Liao, G.-Y., Pham, T. T. L., Cheng, T. C. E. ve Teng, C.-I. (2020). How online gamers' participation fosters their team commitment: Perspective of social identity theory. *International Journal of Information Management*, 52, Makale 102095. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102095>
- Looy, J., Courtois, C., De Vocht, M. ve Marez, L. (2012). Player identification in online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychology*, 15, 197-221. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.674917>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D. ve Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, Makale 454. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Mancini, T., Caricati, L., Balestrieri, M. F. ve Sibilla, F. (2018). How to reduce intergroup hostility in virtual contexts: The role of alts in decreasing intergroup bias in World of Warcraft. *Computers in Human Behavior*, 83, 8-15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.01.021>
- McKenna, K. Y. A. ve Bargh, J. A. (1999). Causes and consequences of social interaction on the Internet: A conceptual framework. *Media Psychology*, 1(3), 249-269. https://doi.org/10.1207/s1532785xmep0103_4
- McLean, L. ve Griffiths, M. D. (2019). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970-994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Merritt, T., McGee, K., Chuah, T. L. ve Ong, C. (2011). Choosing human team-mates: Perceived identity as a moderator of player preference and enjoyment. *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*, 196-203. <https://doi.org/10.1145/2159365.2159392>
- Moon, J., Hossain, M. D., Sanders, G. L., Garrity, E. J. ve Jo, S. (2013). Player commitment to massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs): An integrated model. *International Journal of Electronic Commerce*, 17(4), 7-38. <https://doi.org/10.2753/JEC1086-4415170401>
- O'Connor, E. L., Longman, H., White, K. M. ve Obst, P. L. (2015). Sense of community, social identity and social support among players of massively multiplayer online games (MMOGs): A qualitative analysis. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 25(6), 459-473. <https://doi.org/10.1002/casp.2224>
- Ortiz, S. M. (2019). "You can say i got desensitized to it": How men of color cope with everyday racism in online gaming. *Sociological Perspectives*, 62(4), 572-588. <https://doi.org/10.1177/0731121419837588>

- Postmes, T., Spears, R. ve Lea, M. (2002). Intergroup differentiation in computer-mediated communication: Effects of depersonalization. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 6(1), 3-16. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.6.1.3>
- Przybylski, A. K., Deci, E. L., Rigby, C. S. ve Ryan, R. M. (2014). Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106(3), 441-457. <https://doi.org/10.1037/a0034820>
- Salter, A. ve Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56, 401-416. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Shen, C., Sun, Q., Kim, T., Wolff, G., Ratan, R. ve Williams, D. (2020). Viral vitriol: Predictors and contagion of online toxicity in World of Tanks. *Computers in Human Behavior*, 108, 106343. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106343>
- Simonovits, G., Kézdi, G. ve Kardos, P. (2017). Seeing the world through the other's eye: An online intervention reducing ethnic prejudice. *American Political Science Review*, 112, 1-8. <https://doi.org/10.1017/S0003055417000478>
- Su, W., Potenza, M. N., Zhang, Z., Hu, X., Gao, L. ve Wang, Y. (2018). Do individuals with problematic and non-problematic internet game use differ in cooperative behaviors with partners of different social distances? Evidence from the Prisoner's Dilemma and Chicken Game. *Computers in Human Behavior*, 87, 363-370. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.040>
- Sung, Y., Moon, J. H., Kang, M., & Lin, J.-S. (2011). Actual self vs. avatar self: The effect of online social situation on self-expression. *Journal For Virtual Worlds Research*, 4(1), Makale 1. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v4i1.1927>
- Tajfel, H. ve Turner, J. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. *The social psychology of intergroup relations* içinde (33-47), Monterey: Brooks/Cole Pub.Co.
- Tang, W. Y. ve Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513-521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Tang, W. Y., Reer, F. ve Quandt, T. (2019). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127-135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Tsai, J. C.A. ve Hung, S.-Y. (2019). Examination of community identification and interpersonal trust on continuous use intention: Evidence from experienced online community members. *Information & Management*, 56(4), 552-569. <https://doi.org/10.1016/j.im.2018.09.014>
- Wax, A., Dechurch, L. ve Contractor, N. (2017). Self-organizing into winning teams: Understanding the mechanisms that drive successful collaborations. *Small Group Research*, 48, 1-54. <https://doi.org/10.1177/1046496417724209>
- Wright, T., Boria, E. ve Breidenbach, P. (2002). Creative player actions in FPS online video games—Playing counter-strike. *Game Studies*, 2(2), 103-123.
- Yee, N. (2007). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9, 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yee, N., Bailenson, J.N., Urbanek, M., Chang, F. ve Merget, D. (2007)., The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(1), 115-121.
- Zhang, S., Bakkes, S., Roijers, D. ve Spronck, P. (2020). Avatars of a feather flock together: Gender homophily in online video games revealed via exponential random graph modeling. *IEEE Transactions on Games*, 12(1), 86-100. <https://doi.org/10.1109/TG.2019.2961836>