



## MOBA OYUNLARDA OYNARKİTLENİN BİLGİ PAYLAŞMA EĞİLİMLERİ: LEAGUE OF LEGENDS

### Knowledge Sharing Motivations of Game Players in MOBA Games: League of Legends

A. Teyfur ERDOĞDU\*  
Özlem YUMRUKUZ\*\*

#### Öz

Bu araştırmanın konusu çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası oyunu (MOBA-Multi Player Online Battle Arena) League of Legends oyuncularının oyun içi bilgi paylaşma pratikleridir. MOBA oyunların çok oyunculu yapısı oyuncular arasında mecburi bir sosyal etkileşim ortamı oluşturur. Sosyal etkileşimin en belirleyici özelliği çeşitli iletişimsel stratejiler yoluyla taktiksel konularda ya da oyun dışı konularla ilgili bilgi paylaşmadır. Bu araştırma bilgi paylaşmanın hangi motivasyonlarla yapıldığını ortaya çıkarmak amacıyla yapılmıştır. Bu amaçla bilgi paylaşma kişisel beklentiler, öz-yeterlilik, diğergamlık, güven, karşılıklılık, grupla özdeşleşme, ortak vizyon, sosyal ağ bağları ve topluluk düzeyinde beklenen getiriler olmak üzere dokuz ayrı motivasyon kategorisine göre incelenmiştir. Oyuncuların bilgi paylaşmaya yönelik tutumları Gerekçeli Eylem Kuramı çerçevesinde incelenmiştir. Sonuçlara göre oyuncuların bilgi paylaşmaya yönelik olumlu tutuma sahip oldukları ve bu tutumun toplumsal düzeydeki beklenti getirileriyle ilişkili olduğu bulgulanmıştır. Bilgi paylaşımının gruba ait olma, grupla özdeşleşme veya kişisel beklentiler yoluyla değil, gruba yönelik karşılık beklentisi ile toplumsal boyutta oluştuğu gözlenmiştir. Buna göre, oyuncuların toplumsal düzeydeki beklentileri gönüllüğe dayalı olsa bile karşılık beklentisine göre gerçekleşmektedir. Dolayısıyla bilgi paylaşma pratikleri MOBA oyunların yapısı gereği araçsal bir pratiktir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun, Oyun yapısı, Bilgi paylaşma, Gerekçeli Eylem Kuramı.

#### Abstract

The subject of this research is the in-game knowledge sharing practices of League of Legends (a MOBA-Multi Player Online Battle Arena game) players. The multiplayer nature of MOBA games creates an obligatory social interaction environment among the players. The defining feature of social interaction is sharing information about tactical or non-game issues through various communicative strategies. Thus, this research was conducted to reveal the motivations for sharing information. Information sharing was analyzed according to nine different motivation categories: personal expectations, self-efficacy, altruism, trust, reciprocity, identification, shared vision, social network ties, and expected returns at the community level. The attitudes of the players towards sharing information were examined within the framework of the Reasoned Action Theory. According to the results, it has been found that the players have a positive attitude towards sharing information and this attitude is related to the expectation returns at the social level. It has been observed that information sharing occurs in the social dimension with the expectation of reciprocity towards the group, not through belonging to the group, identification with the group or personal expectations. Accordingly, the expectations of the players at the societal level are realized according to the expectation of return, even if it is based on voluntariness. Therefore, knowledge sharing practices are instrumental related to the game structure of MOBA games.

**Key Words:** Digital game, Game structure, Knowledge sharing, Reasoned Action Theory.

\* Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Bölümü Öğretim Üyesi, teyfur@yildiz.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-2118-4860

\*\* Doktora Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo TV Sinema Bölümü, ozlem.yumrukuz@yandex.com, ORCID ID: 0000-0003-1376-3325

## Giriş

Yapılan birçok araştırma oyuncuların bilgisayar oyunlarını temelde eğlence ve sosyalleşme amaçlı oynadıklarını göstermektedir. Mesela Chou ve Tsai (2007:819) Tayvanlı lise öğrencilerinin oynama nedenleri ile oyunlardan zevk almaları arasındaki ilişkiyi inceledikleri bir çalışmada öğrencilerin oyunu eğlence, bilgi edinme, zaman geçirme ve sosyalleşme amaçlı oynadıklarını gözlemlemişlerdir. Lucas ve Sherry (2004:512) de 18-24 yaş aralığındaki oyuncuların bilgisayarda oynama motivasyonlarını incelemiş ve oyunculardan rekabet, meydan okuma, sosyal etkileşim, eğlence, fantazy ve uyarılma gibi başlıklardan seçim yapmaları istendiğinde en çok meydan okuma amaçlı oynadıklarını tespit etmiştir.

Yine Jennett vd.'nin (2008:664) çalışmalarına göre oyuncular olumsuz duygulardan ve gerilimlerinden kurtulmak için oynamaktadırlar. Smyth (2007:720) çevrimiçi oyunların diğerlerine göre daha fazla eğlenceli olduklarını ve bu nedenle tercih edildikleri sonucuna ulaşmıştır. Wu, Wang ve Tsai (2010: 1865) oyuncuların başarıma hissi, eğlence ve sosyal etkileşim amacıyla oynadıklarını ve oyun sistemindeki eşitlik, güvende hissetme ve cesaretlendirici özelliklerin oyuncuların oyuna bağlılığını olumlu yönde etkilediğini bulmuştur. Hsu ve Lu (2004: 856) toplumsal kuralların dijitaleri oynamaya teşvik ettiğini, çünkü kullanıcıların bir topluluğa ait olma ihtiyacı duyduklarını ifade etmektedir. Bu çalışmalar gibi birçok araştırma oyunların hem kişisel hem de toplumsal ihtiyaçlarla oynandığını iddia etmektedir.

Bizim çalışmamızda ise çevirim içi çok oyunculu oyunları oynayanları bilgi paylaşmaya yönelten motive olma dinamikleri incelenmiştir. Çalışmada bilgi paylaşma eğiliminin arka planındaki beklentiler Ajzen ve Fishbein (1980) tarafından önerilen *gerekçeli eylem kuramı* çerçevesinde incelenmiştir. Gerekçeli eylem kuramı kasti gerçekleşen sosyal davranışların altında yatan nedenleri açıklama amacındadır. Buna paralel olarak araştırma çevirim içi çok oyunculu oyunlarda oyuncuların bilgi paylaşma motivasyonlarının boyutlarını ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Çalışmada bunun için MOBA (Multi-Player Online Battle Arena-Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası) türü bir oyun olan *League of Legends* (LoL-Riot Games, 2009) oyuncuları '30 farklı Soru-Cevap Sitesindeki Kullanıcıların Bilgi Paylaşma Eğilimleri' anketini cevaplamışlardır.

Gerekçeli eylem kuramına göre bilgi paylaşma eğilimi bilgi paylaşma davranışına dönüşmektedir (Casimir vd., 2012: 465). Peki oyuncuları bilgi paylaşma davranışına yönelten motivasyonların boyutları nedir? Çalışmada bu soruya cevap aramak amacıyla çok oyunculu çevrimiçi savaş oyunu *League of Legends* oyuncuları arasındaki bilgi paylaşma eğiliminin altında yatan niyetler (çıkarcılık/bencillik, diğergamlık, öz-yeterlilik, güven, karşılıklılık, özdeşleşme, ortak vizyon, sosyal ağ bağları ve topluluk düzeyinde beklenen getiriler) oyuncuların bilgi paylaşma davranışları üzerinden incelenmiştir.

Çevirim içi çok oyunculu oyunlarda oyuncular sosyal etkileşimlerini oyun içi ve oyun dışı entegreli sohbet sistemleri üzerinden bilgi paylaşarak gerçekleştirmektedirler. Örneğin oyun ortamında sosyalleşme, işbirliği ve yardımlaşma gibi pratikler çeşitli iletişimsel stratejiler yoluyla sağlanmaktadır. İletişimin içeriği herhangi bir konu ile ilgili bilgi verme, edinme ya da paylaşma gibi boyutlarda karşılıklı ya da tek yönlü olabilmektedir. Gerçek meseleler, taktiksel konular veya bağlam dışı herhangi bir içeriğin aktarılmasının arkasındaki motivasyon sadece iletişim kurmak için, duygusal veya araçsal bir yönelimle olabilmektedir.

Chua'ya göre bilgi elektronik metin düzleminde paylaşıldığında kodlanmak zorundadır. Bu nedenle, bilginin paylaşılma motivasyonları da paylaşan tarafından belirli bir bağlama göre belirlenen bir kazanç temeline dayandırılmaktadır. Bu nedenle bilgi paylaşma, doğası gereği herhangi bir getirisi olması niyetiyle iletilerek kişiye ve sosyal bağlama göre gerçekleşmektedir. Neticede, bilgi paylaşımı toplumsal bir etkinlik olduğundan güven gibi sosyal faktörlerden

etkilenmektedir (McDermott ve O'Dell, 2001:80). Sepetçi'ye (2017) göre MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games-Devasa Çok Oyunculu Çevirim İçi Rol Yapma Oyunları) oyunlarda oyuncular birbirleriyle etkileşim halinde olduklarında, kendi deneyimlerini paylaşırlar, birbirlerinden bir şeyler öğrenirler ve bu sayede grubun sosyal sermayesinden faydalanırlar (94). Bilgi paylaşma eğiliminde paylaşılan ortama olan duygusal bağlılık ve ilişkinin niteliği (Weiss, 1999:65) de bu motivasyonu etkilemektedir. Bundan dolayı birey hem toplumsal olarak beklenen bir davranış (Constant vd., 1994:410) hem de karşılıklı fayda için istenen kaynakları elde etmenin bir yolu olduğu için karşılıklı şekilde bilgiyi paylaşmaktadır (Tyler, 1999: 230).

Dijital oyunlar bağlamında oyunun bilgisayar aracılı iletişim biçimi olarak iletişim ortamı, türü, yapısal özellikleri, oyuncuların kişilikleri ve oyunu ne amaçla oynadıkları, birbirleriyle araçsal ya da duygusal anlamda iletişim kurma biçimleri ve oyun içindeki deneyimlerine göre oyuna nasıl bir anlam yükledikleri sosyal etkileşime özgü bilgi paylaşma eğilimlerini etkileyebilmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada oyun dünyasına özgü sosyal etkileşimin odağındaki bilgi paylaşmanın kavramsal ve kuramsal çerçevesi şu şekildedir.

### **Kuramsal ve Kavramsal Arka Plan**

Çalışmanın kuramsal ve kavramsal çatısı kurulurken büyük ölçüde;

- Bilgisayar aracılı iletişimde, anonimlik, tele-bulunuş etkisi ve hiper-kişisel iletişim
- Gerekçeli eylem kuramında eğilimler ve beklentiler arasındaki etkileşim
- Manninen'in (2003) iletişimsel eylem türlerine ilişkin sınıflandırmasından faydalanılmıştır. İzleyen bölümlerde öncelikle çalışmada kullanılan boyutlarıyla arka plan ele alındıktan sonra bunlardan beslenerek uygulanan inceleme yöntemine geçilecektir.

### **Bilgisayar Aracılı İletişim: Anonimlik ve Tele-Bulunuş Etkisi**

Yüz yüze etkileşimin oluşturduğu duygu durumlarını bilgisayar dolayımı ile oluşturma olanağının sağlanmasında insan ve makine etkileşimindeki sınırlar her geçen gün aşılmaktadır. 1980'li yıllarda vücut dili, sesli ve yüz yüze iletişimden farklı olarak bilgisayar aracılı iletişimde otantik iletişimin sağlanmasının olanaksız olduğu varsayılıyordu. Ancak zaman içinde bilgisayar aracılı iletişimde kişinin tepkisel davranışlarını dışavurumu mümkün hale geldi. Örneğin, 1980'lerde Rice ve Love yaptıkları araştırmalar sonucunda bilgisayardaki metin temelli kısıtlamaların 'elektronik duygu' üretebileceğini ortaya çıkardı. Günümüze kadar olan süreçte yapay zeka ile insanın düşünme yöntemleri tahlil edilerek insan gibi düşünebilen, tepki verebilen ve insanların gerçekleştirdiği görevleri yerine getirebilen sistemler ortaya çıktı.

Wallace (1999: 183) *The Psychology of the Internet*'te kişilerin bilgisayar ile olan etkileşimlerini 'sosyo-duygusal çözülme' olarak kavramsallaştırmış ve insanların 'klavyeden sosyo-duygusal fayda elde edebilmek amacıyla daha fazla motive' olduklarını bulgulamıştır. Bilgisayar aracılı iletişimin çeşitli biçimleriyle iletişimsel dinamikler gerçeğe yakınlaşmıştır. Bilgisayar aracılı iletişimin bu etkiyi sağlayan en önemli özelliği ise tele-bulunuştur. Tele-bulunuş kavramı 1980'lerin başında 'orada olma' duygusu ve 'gerçeklik hissi' olarak tanımlanmıştır (Minsky, 1980: 47). Tele-bulunuş etkisinin mekansal/fiziksel mevcudiyet, oyuna gömülme (*immersion*) ve sosyal gerçekçilik olarak sınıflandırılabilmesini ifade edilmektedir (Freeman 2004'ten akt., Bracken ve Skalkski, 2009: 102). Oyun oynamanın bir oyunu gözlemlemekten daha güçlü bir mevcudiyet duygusu yarattığından, tele-bulunuş video oyun araştırmalarında oyun oynama deneyimlerini potansiyel olarak etkileyebilecek önemli bir değişken olarak tanımlanmıştır (Tamborini ve Skalski; 2006: 230, Lee ve Peng, 2006: 330).

Bilgisayar aracılığıyla kurulan iletişimin zamanla soğuktan sıcak iletişime geçişi, iletişimin biçimini ve içeriğini önemli ölçüde etkilemiştir. Geleneksel medyadan interaktif medyaya geçişle birlikte sağlanan çift yönlülük, üretici kitle, (a)senkron iletişim, multimedya gibi yeni medyaya dahil olan bir çok özellik iletişimdeki gerçeklik algısını kaçınılmaz bir biçimde değiştirmiştir. İletişim araçlarının gerçek zamanlı görüntülü ve sesli iletişim biçimine kadar geliştiği bu süreçte yüz yüze iletişimdeki gibi duygusal dışavurum mümkün hale gelmiştir.

Bununla birlikte, sanal ortamda kurulan etkileşimler yakınlaşma, ait olma, ortak hareket etme, benzer düşünceler etrafında toplanma, organize olma, aidiyet duyma gibi kalıcı organik bağlardan şeffaf, organik olmayan, nesnel ölçütlere göre ortaya çıkmayan ve mutlak doğru ve yanlışın ol(a)madığı kırılğan bir yapıda oluşmaya başlamıştır. Çünkü sanal topluluklar tipik olarak geniş, değişken, geçici ve istikrarsız bir üyelik yapısına sahiptir (Boyd ve Ellison, 2008; Cavanagh, 2007'den akt. Yanıklar, 2014: 168). Bu nedenle iletişim ortamı ortakların kurdukları bağları, davranış örüntülerini ve algısal dönüşümleri de etkilemiştir.

Örneğin oyun içindeki sosyal etkileşimde oyuncular tanımadıkları kişilere gönüllü olarak yardım etme, çıkar ilişkisi kurma, ortak değer oluşturma gibi motivasyonlar sergileseler de iletişimi spam ve trolleme yoluyla kolaylıkla manipüle edebilmektedirler. Bu nedenle sanal ortam her zaman gerçek oyun gruplarındaki tanıdıklık ve güven hissini sağlama konusunda aynı etkiyi yarat(a)mayabilir. Fernback'e (2007: 49) göre sanal topluluklarda karşılıklı saygı ve anlayış mevcut olsa da gerçek anlamda bir bağ kurmak, topluluk bilincini oluşturmak ve sorumluluk duygusuna sahip olmak olanaksız bir durumdur. Çünkü bilgisayar aracılı iletişimdeki anonimlik oyuncuların kimlik-aşırı davranışlar sergilemelerine imkan tanımakta ya da kendi kimliklerini sınır tanımadan ifade etmelerini, topluluk içinde bağ kurmadan, güven oluşturmadan ya da kendilerini topluluğa ait hissetmeden de iletişim kurmalarını mümkün kılmaktadır.

Bununla birlikte Siitonen'e (2007: 140) göre gerçek ya da sanal tüm olasılıklar arasındaki iletişimde önemli görünen, ilişkiler kurma ve sürdürme dinamiklerinin farklılığından ziyade insanlar arasındaki temasın her platformda benzer olmasıdır. Bu benzerlik Joseph Walter'ın (1990) Sosyal Bilgi İşleme Kuramı'na göre önce yüzeysel ve detaysız kurulan kişisel iletişimle, ardından görece sınırlı ölçüde benzer ilgi alanına sahip kişilerin kurduğu kişilerarası iletişimle ve son olarak da oldukça hızlı ve otantik bir iletişim biçimi olan hiper-kişisel iletişimle sağlanmaktadır.

### **Bilgisayar Aracılı İletişim: Hiper-Kişisel İletişim**

Walther 1990'ların başlarında ağ üzerinde tanıdık olmayan kişilerle etkileşime girilmesi ve iletişim kurulmasını bilgisayar aracılı iletişimin bir biçimini sosyal bilgi işleme kuramı çerçevesinde hiper-kişisel iletişim olarak tanımlamıştır. Bu kavram birbirleri hakkında az bilgiye sahip olan kişilerin yüz yüze ortamlara göre daha hızlı bir şekilde yakınlık hissine ulaşabildiklerini açıklamaktadır. Buna yönelik sosyal medyada son ve en güncel örnek Club House'daki kullanıcılarıdır.

Hiper-kişisel ilişkide insanlar diğer taraf hakkında normalde sahip oldukları bilgilere erişemediklerinde bu bilgileri sahip oldukları mevcut referansları kullanarak bilinçsizce oluşturmaktadırlar. Bilgisayar aracılı iletişimde ortaya çıkan hiper-kişisel iletişimde 'katılımcılar, aksi ispatlanana kadar, iletişim ortaklarının kendilerine çok benzediğini düşünmektedirler' (Siitonen, 2007: 138). Bir diğer düşünce de yine aksi ispat edilene kadar iletişim ortaklarının iyi niyetli, dürüst ve kibar olduklarıdır. Belki de grupla özdeşim kurma ve anonimlik hızlı etkileşime girmenin bir ön koşulu olarak, yüz yüze iletişimdeki yadırgama, izlenim oluşturma ve yabancılaşma gibi boşlukları silerek ortaklar arasındaki iletişimi hızlı ve sürekli hale getirmektedir. Hiper-kişisel iletişim bu anlamda kişiler arasında ortaklık duygusunu

besleyerek bazen kişiler arası ilişkilerin olağanüstü hızlı bir şekilde kurulmasıyla sona ermektedir (Walther, 1996: 5). Ama bu hızlı kurulum bazen yine aynı hızda ilişkinin bitmesiyle sonuçlanabilmektedir. Bilgisayar aracılı iletişim biçimindeki yakınlık duygusu 'hiper metinsellik, multimedya ve yakınsama özellikleri ile kullanıcıların etkileşime girerek anlam yarattıkları, anlamı sürdürdükleri ve dönüştürdükleri' (Lindlof ve Taylor, 2002: 249) süreç içinde gerçekleşmektedir.

Dijital oyunlar yalnızca eğlenceli bir etkinlik olmayıp bilgisayar aracılı iletişimin bir biçimi olarak oyuncular arasında iletişimin belirli bir yönde kurulmasında ve sürdürülmesinde hatta bu sayede oyunsal deneyimin daha da eğlenceli hale gelmesini sağlayan iletişim araçlarıdır. Kişiler arasında kurulan güven ve yakın ilişkilerin gerçek hayatta olduğu gibi söz konusu ortamlarda da çıkabileceğini açıklayan sosyal bilgi işleme kuramı bunu aracın özelliklerinin yüz yüze ortamdakine benzer iletleri oluşturma kapasitesine bağlamaktadır. Dolayısıyla güven oluşmadan da kişiler arasında hızlı bir şekilde yakınlık ilişkileri kurulabilmektedir.

Gerçek oyun takımlarındaki iletişim ve grup performansı arasındaki ilişkiyi<sup>1</sup> inceleyen bir araştırma, birbiriyle önceden yoğun iletişim halinde olan takımların, daha yüksek düzeyde bilgi paylaşımı yaptıklarını ve işbirliği içinde olduklarını bunun da daha iyi bir oyun performansı sağladığını ortaya çıkarmıştır. Çevrimiçi oyunlarda gerçek takım yapısına benzer şekilde ortak hareket etme, takım ruhu, işbirliği yapma gibi motivasyonlar tecrübe edilebilmektedir. Ancak çevirim içi çok oyunculu oyunlarda ve özellikle MOBA oyunlarda belirli bir hedefi gerçekleştirmek üzere toplanan gruplar tanımadıkları oyuncularla karşılaşabildiklerinden güvene dayalı bir sosyal etkileşimin kurulması her zaman mümkün olamamaktadır. Lakin bu, bilgisayar aracılı iletişimde kişiler birbirlerini tanımasalar da birbirleriyle yakınlık hissi kuramadıkları anlamına gelmemektedir.

Kurulan ortaklık ilişkilerinin yakınlık hissi oluşturabilmesi bilgisayar aracılı iletişimin birçok özelliği ile ilgilidir. Çok oyunculu çevrimiçi topluluklardaki iletişimsel dinamikler anonimlik yoluyla mesajı gönderene kendini farklı temsil etme konusunda avantaj sağlamaktadır (Walter, 1996: 40). Örneğin oyuncunun avatar kimliği, oyun dışındaki kimliğinin oluşturabileceği izlenimleri oyun içinde daha kabul edilebilir bir kimlik algısı üzerinden yeniden kurmaktadır. Bu sayede oyuncular hem başka birisi gibi davranabilmekte hem de diğer oyuncuların oluşturdukları farklı imajlar yoluyla birbirleriyle daha hızlı bir biçimde etkileşim sağlayabilmektedirler.

Bunun dışında ağ üzerindeki performansları<sup>2</sup> üzerinden oluşturdukları izlenimler yoluyla diğer kişilerle kolaylıkla özdeşim kurulabilmektedir. Bu performanslar oyuncuların paylaştıkları gönderiler, katıldıkları yarışmalar, kazandıkları avatarlar gibi yine gerçek kimliklerinin olumlanması ile gerçekleşmektedir. Çevirim dışından çevirim içine geçen kimlik algısı oyuncunun bilgi verici olarak oyun içindeki konumunu belirlemektedir. Hem kimliğin gizlenmesi hem de rahatlıkla açığa vurulabilmesi ile ortamın anonimliği bilgi paylaşmaya yönelik motivasyonu etkileyen önemli bir unsurdur.

Ayrıca oyuncular oyun yapısı gereği işbirliği yapmak ve birbirlerine mecburen de olsa güvenmek zorundadırlar. Takım ruhu, ortak bir hedefin gerçekleştirilmesi adına takıma ait olma

<sup>1</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz. Balkundi P, Harrison DA. Ties, leaders, and time in teams: strong inference about network structures' effects on team viability and performance. *Academy of Management Journal*. 2006, 49: 49-68; Hansen MT. Knowledge networks: explaining effective knowledge sharing in multiunit companies. *Organization Science*. 2002, 13: 232-48.

<sup>2</sup> Kelime iletişim bilimleri literatüründe 'eğlence, gösteri, oyun, temsil' anlamında sanal ortamdaki kişilerin etkinliklerini ifade etmek için kullanılmaktadır.

ve güven hissine göre kurulan geçici de olsa yakınlık hissi oyuncuların bilgi paylaşma pratiklerini ortaya çıkarmaktadır. Tüm bu araçsal ya da duygusal yönelimlerin nasıl ortaya çıktığı oyuncunun bilgi paylaşmaya ne ölçüde motive olduğu iletişimi neden kurduğu ile ilgilidir. Bundan dolayı kanal etkisi ve önceden tanıdıklığa bağlı olan/olmayan faktörlerin yanı sıra bilgi paylaşmaya yönelik tutum oyuncunun oyundan ve diğer oyuncularından beklentisine göre farklılaşmaktadır. Bu anlamda hem oyun yapısı hem de oyuncunun bilgi paylaşmaya motive olma dinamikleri bilgi paylaşma davranışını önemli ölçüde etkilemektedir.

### **Gerekçeli Eylem Kuramı: Eylemler ve Beklentiler**

Hung ve Chen'e (2010) göre bireyler halihazırdaki bilgiye katkıda bulunmak veya öğrenmek için bilgi paylaşmaktadırlar. Örneğin tecrübeli, beceri seviyesi yüksek ve yetenekli olan oyuncuların daha rahat oldukları ve çevrimiçi ortamda faydalı bilgi sağlamada daha istekli oldukları ifade edilmektedir (Chen ve Chen, 2009, 150; Chen ve Hung, 2010, 230; Lin vd., 2009: 930).

Araştırmamızda tekrar edelim, oyuncuları bilgi paylaşmaya yönelten eğilimlerin bireysel beklenti getirisi düzleminde *egoizm* ve toplumsal seviyede oyuncuların diğer katılımcılarla olan etkileşimlerindeki *çıkarcı beklentileri* araştırılmıştır. Oyun içi iletişim sistemleri aracılığıyla oluşturulan sosyal etkileşimde, oyuncuların bilgi paylaşmaya yönelik tutumları kişisel düzeyde beklenti getirisi (çıkarcılık), eğilimler (güven, karşılıklılık, öz-yeterlilik, diğergamlık) ve toplumsal beklentiler (grupla özdeşleşme, ortak vizyon, sosyal ağ bağları) gibi boyutlar incelenmiştir. Bu çerçevede bilgi paylaşma etkinliği *gerekçeli eylem kuramına* göre kuramsal bir temele dayandırılmıştır. Kurama göre kişilerin davranışı 'davranışın kendisi, davranışa yönelik tutum, öznel normlar ve davranışın niyetinin' bir dışavurumdur. Buna göre oyuncuların bilgi paylaşmaya yönelik davranışı aşağıdaki boyutlardan oluşmaktadır:

- *Davranışın kendisi* oyuncunun denetiminde olan bu nedenle de o davranışı gösterip göstermeyeceğine yönelik niyetinin davranışı belirlemesini ifade etmektedir: Davranış oyuncunun ortak bir hedefi gerçekleştirmek üzere takım halinde harekete geçtiği eylemlerdir.
- *Oyuncunun davranışa yönelik tutumu* oyun kurallarına uyma konusunda belirli bir davranışı gerçekleştirmesinin iyi ya da kötü olacağına dair tutumdur: Oyuncular bilgi paylaşmaya yönelik olumlu veya olumsuz bir tutum içinde olabilmektedirler.
- *Oyuncunun öznel kuralları* ilgili davranışı gerçekleştirip gerçekleştirilmeme konusunda hissettiği sosyal baskılarla ilgili algısıdır: Oyuncuların karşılık beklentisi içinde olmaları gruba yönelik öznel kurallarını ifade etmektedir.
- *Oyuncunun davranışsal niyeti* belirli bir davranışı ortaya koymaya ne kadar istekli olduğu ile ilgilidir: Oyuncuların davranışlarına yönelik niyetleri rakipleri yenmek ve ortak hedefi gerçekleştirmektir. Bu motivasyonla topluluk içinde gönüllü olma, grup başarısını isteme, gruba güven ve sadakat duyma gibi davranışlar göstermektedirler.

Bu anlamda bilgi alışverişi araçsal ya da sosyo-duygusal olarak iki boyutta bilginin hangi amaçlarla değiş tokuş edildiğine göre gerçekleşmektedir. Wasko ve Faraj (2000: 160) bireylerin bireysel faydadan sosyal faydaya daha çok önemsediklerini, çünkü bireylerin bilginin paylaşımıyla içinde buldukları topluluğun genişleyeceği ve paylaştıkları bilginin grubu geliştireceğine inandıklarını ifade etmektedir. Bu noktada önemli olan grubun başarısının bireysel fayda için araçsallaştırılmaması ve bireysel başarı ve grup çıkarlarının eşit düzeyde önemli olmasıdır. '30 farklı Soru-Cevap Sitesindeki Kullanıcıların Bilgi Paylaşma Eğilimlerini' inceleyen bir araştırmaya göre ise bireyler kişisel beklentilere grup beklentilerinden daha fazla önem vermektedirler (Yongsi ve Foon, 2018).

Bu araştırma bilgi paylaşmanın oyunun rekabet ve işbirliğine dayalı yapısı üzerinden ne tür beklenti ve eğilimlerle yapıldığını ortaya çıkarmak amacıyla yapılmıştır. MOBA oyunlar oyuncuların mecburen bir görevi başarmak üzere bir araya gelmelerini, işbirliği yapmalarını ve rekabet etmelerini gerektiren arayüz tasarımına sahiptir. Oyundaki iletişimsel yapı yoluyla oyun içi etkileşimler oyun dışında, oyun dışında kurulan ilişkiler ise oyun ortamında devam ettirilebilir. Bundan dolayı oyunda gruplar arasında ait olma, güven ve arkadaşlık ilişkileri kurulabilir ve görece duygusal yönelimli paylaşımlar yapılabilir.

Araştırmada oyuncular arasında ağırlıklı olarak araçsal iletişimin gerçekleştiği düşüncesiyle bilgi paylaşma eğilimlerinin görece araçsal olduğu varsayılmıştır. Bu varsayımı test etmek amacıyla '30 farklı Soru-Cevap Sitesindeki Kullanıcıların Bilgi Paylaşma Eğilimlerini' incelemek için kullanılan 'Bilgi Paylaşma Anketi' Türkçe'ye uyarlanarak MOBA oyuncularının bilgi paylaşma motivasyonları üç ana başlık çerçevesinde -bireysel, kolektif beklentiler ve eğilimler- sıralanmıştır. Çıkarıcılık bireysel nedenler; ortak vizyon, sosyal ağ bağları, toplumsal düzeydeki beklenti getirileri ve grupla özdeşleşme kolektif nedenler olarak; diğergamlık, güven, karşılıklılık ve öz yeterlilik de her iki motivasyonda ortak olarak bulunabilen eğilimler olarak belirlenmiştir.

## Araştırma Modeli

### Bilgi Paylaşma (Motivasyonlar)

Kişisel Beklentiler	Eğilimler	Kolektif
Çıkarıcılık	Diğergamlık	Topluluksal getiriler
	Güven	Sosyal Ağ Bağları
	Karşılıklılık	Ortak vizyon
	Öz-yeterlilik	Grupla özdeşleşme

### Kişisel beklentiler

- **Çıkarıcılık/Bencillik:** Kişinin vermeden almaya yönelik beklentilerini ifade etmektedir.

### Eğilimler

- **Diğergamlık:** Kişinin karşı taraftan bir beklenti içinde olmadan başkalarının refahını iyileştirmeye çalıştığı gönüllü yardım eylemlerini ifade eder. Diğergamlık koşulsuz yapılan bir davranıştaki nezaket anlamına gelmektedir.
- **Güven:** Kişilerin başkalarının iyi niyetine, becerisine ya da dürüstlüğüne olan inançları anlamına gelmektedir.
- **Karşılıklılık:** Kişilerin topluluk içinde bilgi paylaşımları karşılığında kendilerinin de bilgi edinebileceklerine yönelik algılarıdır.
- **Öz-yeterlilik:** Kişinin içinde bulunduğu topluluk için değerli olan bilgileri paylaşma becerisine olan güven derecesidir.

### Kolektif beklentiler

- **Grupla özdeşleşme:** Kişinin içinde bulunduğu topluluğa kendini ait hissetmesi ile ilgilidir.
- **Sosyal ağ bağları:** Kişiler arasındaki ilişkilerin gücünü, harcanan zaman miktarını ve topluluk üyeleri arasındaki etkileşimin sıklığını ifade etmektedir.

- **Ortak vizyon:** Bir grubu birbirine bağlayan mekanizmaları ifade etmektedir.
- **Topluluk düzeyinde beklenen getiriler:** Bilgi paylaşımında bulunan kişinin, davranışının toplulukta ortaya çıkaracağı olası sonuçlara ilişkin algısını anlatmaktadır.

### LoL Oyunu ve İletişimsel Eylem Türleri

League of Legends son zamanlarda oldukça revaçta olan MOBA türü bir oyundur. MOBA oyunlar MMPORG'nin bir alt türü olan ve grupla oynanan gerçek zamanlı strateji geliştirme oyunlarıdır. LoL oyununda oyuncular genellikle üç veya beş oyuncudan oluşan iki takım halinde birbiriyle karakterlerini kontrol ederek ve birbirlerinin kulesini yok etmek için savaşırlar. LoL'ün üç ayrı oyun modu vardır ve oyuncular solo, takım ya da taktik savaşlarına göre bu modları seçerek farklı haritalarda oynarlar. Oyunun temel mantığı karşı rakibi yenmektir. Bunun için oyuncu gruplarının kendi aralarında sürekli iletişim halinde olmaları gerekir. LoL'de grup içi ve gruplar arası iletişim bu nedenle oynanışın temelini oluşturmaktadır.

Tüm çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda olduğu gibi LoL'de de oyuncuların mesajlarını ilettikleri iletişim sistemleri oyuna dahil edilmiş bir sohbet veya mesaj panosunda görülebilmektedir (Bkz. Tablo-1). Bu sistemler yoluyla oyunun tüm katılımcılarına, belirli bir gruba veya tek bir kişiye mesajlar gönderilebilmektedir. İletişim temelde yazılı ve sesli olmak üzere iki biçimde oluşmaktadır. Oyuncular takımlarını yönetmek, oyun önderini takip etmek veya arkadaşlarıyla sosyalleşmek için bu yöntemleri aynı anda da kullanabilmektedirler.

**Tablo 1:** LoL oyununun metin yoluyla iletişim kurmada çeşitli yollarını gösteren kullanıcı arayüzü.







Oyundaki sohbet sistemi anlık mesajlaşma düzeneklerinin yanı sıra VoIP<sup>3</sup> (*Voice Over Internet Protocol*) adı verilen sesli konuşma uygulamaları gibi özelliklerden oluşmaktadır (Siitonen, 2007:68). Oyuncular birbirleriyle bu sistemler aracılığıyla önceden belirlenmiş komutlarla da sesli veya yazılı sohbet ederek etkileşime geçmektedirler (Spyridonis ve Zad, 2018:1). Halloran vd. (2004:1220) oyuncuların birbirlerini önceden tanıdıkları oyunlarda sesli iletişimin daha etkili olduğunu, metin odaklı sohbetin ise oyuncuların birbirlerini kişisel olarak tanımadığı durumlarda sıklıkla kullanılmakta olduğunu ifade etmektedir. Oyun içi bilgi paylaşmaya yönelik sohbetlerin içeriği oyuncunun iletişim kurma niyetine, hissettiği sosyal baskılara ve diğerleriyle iletişim kurmaya yönelik tutumuna göre olumlu, olumsuz ya da nötr olabilmektedir.

Bu çerçevede Manninen (2003) çevrimiçi oyunlardaki bir sohbette bulunan altı ana iletişimsel eylem türünü ortaya çıkarabilecek olası davranışlara göre oyuncuların iletişim biçimleri;

1. Dramaturjik: Oyuncunun halka açık bir forumdaki temsili amacıyla kurulan iletişim (Nötr)
2. Araçsal: Kişisel çıkarlarını geliştirmeyi amacıyla kurulan iletişim (Olumlu<sup>4</sup>-olumsuz)
3. Kuralsal: Bir sosyal gruptaki oyuncuların ortak değerlere göre kurdukları iletişim (Olumlu)
4. Stratejik: İki veya daha fazla oyuncunun ortak hedef doğrultusunda hareket etmesi (Olumlu)
5. İletişimsel: Oyuncuların belirli bir duruma ilişkin ortak bir fikir birliğine vardıkları durumlar (Nötr)
6. Söylemsel: İletişimsel eylemi yöneten geçerlilik kurallarının açıklamasını, tartışmasını ve hatta eleştirilmesini gerektiren eylem biçimi (Olumsuz) gibi boyutlarda olabilmektedir.

<sup>3</sup> IP üzerinden ses, video veya mesaj gönderilmesine yarayan genellikle daha ucuz, bazen bedava olan ve bu nedenle de günümüzde en çok tercih edilen telekomünikasyon iletişim yönetimidir.

<sup>4</sup> Araçsal iletişimsel eylem, oyuncunun çıkar beklentisini toplulukla uzlaşmacı yollarla, topluluğa uyum sağlayarak ve güvenerek ve herhangi bir çatışma yaratmayacak şekilde oluşturması sebebiyle olumlu sayılmıştır.

Savaş mekaniği ve çok oyunculu yapı gereği bilgiler taktiksel konularda, gerçek hayata dair meselelerle ilgili, oyunla ilgili genel konular etrafında, kurallarla ilgili bir çatışma/problem olduğu durumunda ve normatif durumların tartışıldığı konular etrafında paylaşılmaktadır. Bunun dışında LoL oyunundaki sohbet yönergeleri;

- Bir oyuncudan gelen bütün mesajları, işaretleri, diğer oyuncuları ya da rakipleri susturma özelliği. (Olumsuz)
- Avatarların dans hareketlerini sergilemesini, şaka yapmasını, saldırgan poz vererek rakibi sözlü olarak kışkırtmayı sağlayan düzenekler. (Olumsuz)
- Özel mesaja cevap vermeyi, çevrimiçi olan bir arkadaşla sohbet etmek. (Olumlu)
- Metin dosyasına not eklemek. (Nötr)
- Oyun içindeki sohbet seçeneğinin açılıp kapatılması, teslim olma oylaması başlatma ya da başlatılan bir oylamada evet vermeyi sağlayan iletişim şeklindedir. (Olumlu)

Dolayısıyla oyuncular oyun içi etkileşimde bu iletişim biçimlerini farklı motivasyonlara ve durumlara göre kullanabilmektedirler. Oyuncuların bilgi paylaşma motivasyonlarını incelemeyi önce birbirleriyle karşılıklı ilişki kurma dinamikleri bireysel ve toplumsal beklentilere göre gerçekleştirilen mübadele biçimleri üzerinden somutlaştırılmıştır.

### **Oyuncular Arasındaki Etkileşim Biçimi ve Mübadele İlişkisi**

Oynar-kitle etkileşimi hem kişilerle hem de oyunla kurulan 'mübadele' ilkesine dayanmaktadır. Oyuncunun sosyal ortamdan ne beklemekte ve ortama nasıl katkı sağlamakta olduğu oyundaki etkileşimsel boyutun temelini oluşturmaktadır. Oyun içi etkileşimler temelde bireysel ya da kolektif beklentiye karşılık gelen mübadele içinde ortaya çıkmaktadır. Cropanzano ve Mitchell (2005:876) mübadeleyi a. kural ve normların değiş tokuşu, b. kaynakların değiş tokuşu ve c. ilişkilerin değiş tokuşu olarak sınıflandırmıştır.

*Kural ve normların değiş tokuşu:* Oyun içindeki kurallar ve normlar oyuncuların eylem ve davranışlarını yönetme iddiasındadır. Oyun kurallarının ihlal edilmesi durumunda oyuncular sistem tarafından cezalandırılır. Bu nedenle oyuncular kurallara uyma eğilimi içindedirler. Normlar ise grup üyelerinin belirli bir bağlamda nasıl davranmaları gerektiğini belirleyen ilkeler bütünüdür. Normlara uymama oyun topluluğu içinde çatışma yaratabilir, bundan dolayı normlar topluluk içinde oyun içi sosyal etkileşimin devamının sağlanmasında sosyal denetimi gerçekleştirir. Mübadele kuralları mübadelede bulunan katılımcılar arasında oluşur ya da onlar tarafından benimsenir (Emerson, 1976: 351). Böylelikle oyun kuralları ve normlar beklentiye cevap vermesi beklenen birer yol gösterici olarak işlevselleşirler. Dolayısıyla etkileşim zamanla oyunla bağ kurma ve diğer oyuncularla karşılıklı taahhüt üzerine kurulu olmaya başlar.

*Kaynakların değiş tokuşu:* İktisadi boyut olan ikinci mübadele biçimi ise temelde değiş tokuş edilen nesnenin ya da nesnenin temsil ettiği anlamın tikelliğine ve evrenselliğine bağlı olarak değişmektedir. Örneğin oyunda avatarların alınıp satılması, değiştirilmesi ya da en iyi avatara sahip olan oyuncuya gerçek hayattaki kimlik profilinden bağımsız bir şekilde simgesel bir statü verilmesi, oyun ve oyuncu arasındaki iktisadi mübadeledir. Foa ve Foa'nın (1980) değiş tokuş kuramına göre özellikle 'somutluk', bir nesnenin değişim değerini belirlemektedir. Ancak nesnenin somut olmasa da taşıdığı simgesel anlamdan dolayı değişim değeri bulunmaktadır (Cropanzano ve Mitchell, 2005: 880).

Oyuncuya arka planda somut bir fayda sağlayan eşyalar veya yetenekli bir avatara sahip olmak simgesel değer taşımaktadır ve oyuncuların statü ve etkileşimlerinin çerçevesini çizmektedir. Bundan dolayı oyundaki iktisadi mübadele biçimi görece tikeldir. Çünkü oyunun tematik ve şematik yapısı evrensel bir sisteme göre tasarlanmamıştır. Örneğin oyuncuların

avatar olarak sanal temsili birbirleri arasında herhangi ahlaki bir değere bağlı olmayı, minnettarlık ya da sevgi bağı oluşturabilme olanağı sağlayamamaktadır. Neticede her şey gelip geçici, kurgulanmış bir sistem içinde hiç birinin birbirine karşılıksız taahhütte bulun(a)madığı kısa süreli ve sadece rekabete dayalı bir biçimde oluşmaktadır. Blau'ya (1964: 94) göre sadece yükümlülükler, minnettarlık ve güven duyguları doğurma eğiliminde iken iktisadi mübadele bu duyguları ortaya çıkaramamaktadır.

*İlişkilerin değiş tokuşu:* Üçüncüsü ise Blau'nun güven ve sorumluluk duygularının oluştuğunu ifade ettiği mübadele biçimi olan ilişkilerin değiş tokuş edildiği sosyal boyuttur. Sosyal ilişkiler oyuncuların diğer oyuncuları 'önemsediği' durumlarda ortaya çıkmaktadır. Bunun diğer biçimi Holmes'ün (1981:265) ifade ettiği güven duygusudur. Güven duygusu sosyal etkileşimin önemli bir parçasıdır ve bu da beraberinde karşılıklı fayda sağlamaya dönük bireysel ve toplumsal beklentileri karşılayan dinamikleri oluşturmaktadır. Sosyal Değiş Tokuş Kuramı'nın altını çizdiği gibi kişilerarası etkileşimler genellikle birbirine ve başka kişilerin eylemlerine bağlıdır (Blau, 1964). Kurama göre bireyler, sevgi, güven, minnettarlık ve iktisadi faydayı karşılıklılık ilkesine göre fayda-maliyet temeline dayalı olarak hissetmektedirler (Hsu ve Lu, 2004: 857). Oyuncular için yararlı ya da adil olan, ortak fayda ve güvenin karşılıklı değiş tokuş edilmesine göre değişmektedir.

Oyun-oyuncu arasındaki mübadelede oyuncunun yaşadığı eğlence veya doyunluk hissine göre oynamaya motive olma, gömülme, oyunu bırakma, sıkılma vb., birbirleri arasındaki mübadeleye göre ait olma, güven, hırs, başarı, işbirliği, ilişki kurma ve grupla özdeşleşme gibi deneyimler yaşamaktadırlar. Bu etkileşimler birbirleriyle hangi boyutlarda bilgi paylaşacaklarını önemli ölçüde belirlemektedir.

### **Yöntem ve Ölçme Aracının Uyarlanması**

Bu çalışmada kullanılan tüm ölçüm alt sınıfları '30 farklı Soru-Cevap Sitesindeki Kullanıcıların Bilgi Paylaşma Eğilimleri' araştırmasının oyun oynama sürecindeki bilgi paylaşma uygulamaları sürecine uyarlanmasıyla oluşturulmuştur. Araştırmanın evrenini League of Legends oynayanlar oluşturmaktadır. Örneklem ise bu topluluk içinden League of Legends Türkiye Facebook sayfasına üye olan kişiler olarak belirlenmiş ve 01 Ekim-20 Ekim 2020 tarihleri arasında toplamda kırk beş kişi tarafından çevrimiçi anket yoluyla gönüllülük esasına göre cevaplanmıştır. Araştırmada ortaya atılan alt sınıflardan, *öz-yeterlilik* sınıfı Lin ve ark. (2009) ile Chen ve Hung (2010), *diğergamlık* Fang ve Chiu (2010), Hung, Lai ve Chang (2011), *güven* Chiu ve ark. (2006) ile Chen ve Hung (2010), *karşılıklılık* Wasko ve Faraj (2000) ile Kankanhalli vd. (2005), *kişisel beklenti* Bock ve Kim (2002) ve Chiu vd. (2006), *özdeşleşme* Chiu vd. (2006) ve Wang ve Wei (2011), *sosyal ağ bağları* Chen ve Chen (2009), *ortak vizyon ögesi* Chiu vd. (2006), *topluluk düzeyindeki beklentiler* Chiu vd. (2006) tarafından uyarlanmış ve geliştirilmiştir. Tüm maddeler beşli Likert tipi ölçek kullanılarak ölçülmüştür. Anket uygulanmadan önce araştırmanın geçerliliğini sağlamak adına önce bir grup LoL oyuncusu ile pilot uygulamalar gerçekleştirilmiş ve soruların anlaşılabilirliği test edilmiştir.

### **Bulgular**

Ölçeklerin güvenilirliğini test etmek için maddelerin ve sınıfların Cronbach alfa ( $\alpha$ ) değeri hesaplanmıştır. Nunnally'e (1978) göre bu değerler yeterli düzeyde güvenilirlik ( $>0.7$ ) ölçüsünün alt sınırı olan 0.89 değerinin üstünde çıkması gerekmektedir. Buna göre oyuncuların söz konusu eğilimleri ne boyutta gösterdikleri ile ilgili belirlenen sınıfların '-diğergamlık, güven, kişisel beklentiler, ortak vizyon ve topluluk düzeyindeki beklentiler'- Cronbach alfa değerleri ( $>0.7$ ) ölçüsünden büyük çıktığı için yüksek düzeyde güvenilir olduğu görülmektedir. Ancak öz-yeterlilik, karşılıklılık, grupla özdeşleşme ve sosyal ağ bağlarını ölçen kategoriler

( $0.3 < 0.7$ ) aralığında olduğundan orta düzeyde güvenilir çıkmıştır. Testteki her bir maddenin ortalama, orta değer, mod ve standart sapması ölçülmüştür. Buna göre oyuncuların bilgi paylaşmaya yönelik olumlu tutuma sahip oldukları gözlenmiştir.

**Tablo 2:** Bilgi paylaşma testi'nin istatistik değerleri

Maddeler	Madde Kategorileri	Cronbach alfa	Ortalama	Orta Değer	Mod	Standart Sapma
S1	Tutum	0.88	4.11	4	5	1.05
S2			4.16	4	5	1.04
S3	Öz-Yeterlilik	0.41	3.84	4	5	1.09
S4			3.96	4	5	1.17
S5			4.27	4	5	0.96
S6	Diğergamlık	0.76	4.22	5	5	1.08
S7			4.24	5	5	1.05
S8	Karşılıklık	0.65	3.40	3	3	1.32
S9			3.0	3	3	1.43
S10	Güven	0.75	2.87	3	3	1.27
S11			2.62	3	1	1.28
S12			2.96	3	3	1.04
S13			3.04	3	3	1.31
S14	Kişisel Beklentiler	0.79	3.36	3	5	1.46
S15			2.98	3	1	1.59
S16			2.44	2	1	1.52
S17	Özdeşleşme	0.51	3.49	4	5	1.38
S18			2.69	3	1	1.55
S19	Sosyal Ağ Bağları	0.63	2.16	2	1	1.36
S20			2.71	3	1	1.53
S21	Ortak Vizyon	0.77	3.22	3	3	1.41
S22			3.02	3	3	1.27
S23			3.76	4	5	1.28
S24			3.13	3	3	1.41
S25	Topluluk Düzeyindeki Beklentiler	0.70	2.67	3	1	1.51

Oyuncuların bilgi paylaşmaya yönelik tutumlarının diğergamlık, güven, kişisel beklentiler, ortak vizyon ve toplumsal beklentiler, öz-yeterlilik, karşılıklılık, özdeşleşme ve sosyal ağ bağları ile ilişkisini ölçmek için S1'i temsil eden 'tutum' maddesinin diğer maddelerle olan ilişkisini ortaya çıkarmak için regresyon tahlili yapılmıştır. Bu çerçevede korelasyon sayısı, standart sapma, t, F ve P değerleri bulunmuştur.

**Tablo 3:** Kategorilerin Regresyon Tahlili

Madde Kategorileri	Regresyon (Q1~)	P_Fstat	Değişken	Katsayı	P_tstat
Öz-Yeterlilik	R1	0,12	S3	0,14	0,7
			S4	0,13	0,067
Diğergamlık	R2	0,04	S4	0,27	0,044
	R3	0		0,14	0,15
			S5 S6 S7	0,13	0
				0,12	0,39
Karşılıklılık	R4	0,1	S8 S9	0,13	0,19
				0,12	0,38
Güven	R5	0,1		0,17	0,17
			S10 S11 S12 S13	-0,03	0,85
				0,002	0,98
				0,25	0,12
	R6	0,02	S10	0,17	0,16
Kişisel Beklentiler			S13	0,23	0,05
	R7	0,54		0,15	0,48
			S14 S15 S16	0,13	0,62
				0,13	0,96
Grupla Özdeşleşme	R8	0,41	S17 S18	0,11	0,36
				0,06	0,55
Sosyal Ağ Bağları	R9	0,09	S19	0,13	0,87
			S20	0,12	0,77
Ortak Vizyon	R10	0,03	S21 S22	0,24	0,07
				0,07	0,67
Topluluk	R11	0,02	S23	0,12	0,04

Düzeyindeki Beklentiler			S24 S25	0,13	0,91
				0,13	0,21
	<b>R12</b>	0,01	S23	0,12	0,03
			S25	0,1	0,15
	<b>R13</b>	0	S23	0,32	0

Buna göre öz-yeterlilik maddesini temsil eden S3 (oyundaki diğer oyuncular için önemli olan deneyim, iç görü ve uzmanlığım vardır) ve özellikle S4 (diğer oyuncuların yazdıkları ileti veya yorumlara cevap verebilecek öz-güvenim vardır) yüksek oranda anlamlı çıkmıştır. Dolayısıyla oyuncuların oyunda bilgi paylaşması öz-yeterlilik duygusu ile ilişkilidir.

Diğergamlık, kişisel çıkar gözetmeksizin yararlı olmaya çalışma ve bencilce davranmamayı ifade etmektedir. Nahapiet ve Ghoshal (1998: 250) ile Wasko ve Faraj (2005) çevrimiçi topluluklarda bir çok sayıda insanın bir araya gelmesinin bilgi alışverişinde gönüllü davranışı desteklediğini bulmuşlardır. Verilere göre diğergamlık kategorisini ölçen S5 (eğer fırsatım olursa diğer oyuncuların sorularını cevaplamaya çalışırım), S6 (oyun ortamında diğer oyuncularla bilgimi paylaşmak hoşuma gider) ve S7 (bilgilerimi oyun aracılığıyla paylaşarak başka birine yardım etmek kendimi iyi hissettirir) maddesine verilen cevapların bilgi paylaşmaya yönelik tutumla ilişkisi anlamlı çıkmıştır. Buradan hareketle oyuncuların gönüllü olarak birbirlerine yardım etme eğilimiyle bilgi paylaştıkları gözlenmiştir. Başkasına kişisel çıkar gözetmeksizin yardımcı olma toplumsallaşmanın doğal bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

Benzer şekilde karşılıklık maddesi incelendiğinde oyuncuların karşılık beklentisiyle bilgi paylaşma eğiliminin tek cins bir dağılım göstermediği görülmektedir. Ancak bilgi paylaşmaya yönelik tutumun karşılık beklentisi ile ilişkili olduğu istatistiki açıdan anlamlı çıkmıştır. Karşılıklık kategorisini ölçen S8 (diğer üyelerin bana yardım edeceğini biliyorum, bu yüzden bu ortamdaki diğer üyelere yardım etmek zorunlu ve olması gereken şeydir) ve S9 (bilgimi oyunda paylaştığımda kendi sorularımın da onlar tarafından cevaplanacağına inanıyorum) maddeleri istatistiki açıdan oldukça anlamlı bulunmuştur. Dolayısıyla oyuncular gönüllü de olsa bir karşılık beklentisi içinde bilgi paylaşmaktadırlar.

Oyuncular diğer üyelerle bilgi paylaşma konusunda gruba güven duygusu hissetmektedirler. Güven sınıfını ölçen S13 (diğer topluluk üyelerinin iyi niyetine veya ilgisine inanıyorum) sorusu istatistiki açıdan oldukça anlamlıdır. Bununla birlikte, güven maddesinin standart sapması istatistiki açıdan dağınık bir dağılım göstermiştir. Ancak topluluk içinde bilgi paylaşma ile birbirlerine güven duyma konusunda yeterli düzeyde bir bütünlük sağlanmamış olsa da korelasyon değerleri önemli ölçüde anlamlı çıkmıştır.

Sosyal ağ bağları sınıfını ölçen maddeler S19 (bu sanal topluluktaki bazı üyelerle etkileşim kurmak için çok zaman harcıyorum) ve S20 (bu sanal topluluktaki bazı üyeleri kişisel düzeyde tanıyorum) istatistiki açıdan dağınık bir dağılım göstermekle birlikte S1 'bilgi paylaşmaya yönelik tutumu' ölçen maddeyle ilgili yüksek korelasyon göstermiştir. Buna göre oyuncuların bilgi paylaşmaya yönelik tutumlarının oyun ortamındaki sosyal ağ bağlarıyla önemli ölçüde ilişkili olduğu bulunmuştur.

Ortak vizyon maddesi de istatistiki açıdan oldukça anlamlı çıkmıştır. S21 (bu sanal topluluğun üyeleri başkalarının mesleki sorunlarını çözmelerine yardımcı olma vizyonunu paylaşır) ve S22 (bu sanal topluluğun üyeleri başkalarına yardım etme konusunda aynı değeri paylaşır) maddelerine verilen cevapların bilgi paylaşmaya yönelik tutum ile ilişkisine göre oyuncular yardım etme, ait olma, grup başarısı gibi ortak bir amaç için bilgi paylaşmaya eğilim göstermektedirler.

Topluluk düzeyinde beklenen getirileri ölçen S24 (bu sanal topluluğun kaderini gerçekten önemsiyorum), S25 (sanal topluluğa karşı büyük bir sadakat hissediyorum) ve S23 de (bilgimi paylaşmak bu sanal topluluğun başarılı bir şekilde işlemesine yardımcı olacak) istatistiki açıdan anlamlı çıkmıştır. Özellikle S23 bilgi paylaşmaya yönelik eğilimin toplumsal düzeydeki beklentilerin karşılanmasına yönelik yapıldığını ve kişisel başarıya göre daha fazla önemsendiğini göstermiştir.

Oyuncuların kişisel beklentileri ve bilgi paylaşma eğilimi ise ters oranda bir ilişki göstermiştir. S14 (sanal topluluklarda bilgi paylaştığımda itibar puanlarımı artırmayı umuyorum), S15 (sanal topluluklarda bilgi paylaştığımda rozetlerimi artırmayı umuyorum) ve S16 (bilgiyi sanal topluluklarda paylaştığımda ayrıcalık düzeyimi artırmayı umuyorum) maddelerinin standart sapması dağınık bir eğilim göstermiştir. Aynı şekilde oyuncuların topluluğa ait olma motivasyonu ile bilgi paylaşma eğilimleri arasında ters oranda bir ilişki olduğu gözlemlenmiştir. S17 (bu topluluğun bir üyesi olmaktan gurur duyuyorum) ve S18 (birisini bu topluluğu eleştirdiğinde kişisel algılıyorum) maddeleri istatistiki açıdan anlamlı çıkmamıştır.

### Sonuç

Dijital oyunlar sosyal etkileşimin gerçekleşmesinde oyuncunun topluluk üyeleriyle kurduğu iletişimsel dinamiklerce var olmasını ve çeşitli davranış örüntüleri oluşturmasını sağlayan ortamlar haline gelmiştir. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda oyuncular iletişimsel stratejiler yoluyla belirli konularda bilgi alışverişi yaparak oyun içinde sosyal etkileşimi kurmaktadır. Bilgi paylaşmanın neden ve nasıl yapıldığı oyun ortamına özgü sosyal etkileşimlerin nasıl gerçekleştirildiğini çeşitli boyutlara göre anlamlandırmaktadır. Bu boyutları genel anlamda oyun ortamının iletişim sistemi, oyunun türü ve oyuncunun motive olma dinamikleri belirlemektedir.

Bu araştırmada gerçek zamanlı bir strateji geliştirme oyunu olan MOBA oyununu oynayan oyuncuların oyun içi bilgi paylaşma davranışlarının arkasındaki motivasyonlar oyuncular arasındaki iletişimsel pratikler üzerinden incelenmiştir. İnceleme için MOBA türü bir oyun olan League of Legends seçilmiştir. Oyuncuların oyun içi bilgi paylaşma motivasyonları öz-yeterlilik, diğergamlık, güven, karşılıklık, grupla özdeşleşme, ortak vizyon, sosyal ağ bağları ve topluluk düzeyinde beklenen getiriler *gerekçeli eylem kuramı* çerçevesinde bireysel ve kolektif olmak üzere iki kategoride incelenmiştir.

Oyuncuların bir araya gelerek bir hedefi gerçekleştirmek için bilgi paylaşımlarının çeşitli beklentilere göre oluştuğu düşüncesine göre şekillenen 'bilgi paylaşmanın araçsal olduğu' varsayımı test edilmiş ve oyuncuların bilgi paylaşmaya karşı olumlu tutuma sahip oldukları ve toplumsal düzeyde bir beklenti ile bu davranışı gösterdikleri bulgulanmıştır. Oyuncuların elde edecekleri toplumsal faydanın dolaylı olarak yeterlilik ve başarıma duygusunu etkilediği ve bunu ortaya çıkaran en önemli faktörlerden birisi oyunun çok oyunculu yapısı ve savaş mekaniği olduğu gözlenmiştir. Özellikle takım modlarında kazanmanın grup başarısına bağlı olması oyuncuları mecburen işbirliği yapmaya yöneltmektedir. Bu nedenle bilgi paylaşımı daha çok taktiksel konularda yapılmaktadır.

MOBA oyuncularının karşılıklı etkileşimlerindeki baskın iletişim türlerinin ağırlıklı olarak stratejik ve iletişimsel eylem türlerinin olduğu gözlenmiştir. Anonimlik ile oyuncular hem başka birisi gibi davranabilmekte hem de diğer oyuncularda oluşturulan imajlar yoluyla birbirleriyle daha hızlı bir biçimde etkileşim kurabilmektedirler. Dolayısıyla ortam oyuncuların ilişkilerini ne yönde kuracaklarına etki eden yapısal bir özellik olarak iletişimin hangi beklentilerle oluşturulduğunu etiklemektedir.

Bunun yanında karşılıklı beklentiler, kişisel ve toplumsal faydanın psikolojik ve sosyolojik arkaplanını açıklayan sosyal mübadele kuramı çerçevesinde tartışılmıştır. Buna göre oyuncular arasındaki mübadele biçimi kuralların, kaynakların ve ilişkilerin değiş tokuşu olarak üç biçimde ortaya çıkmıştır. Stratejik ve iletişimsel eylem yoluyla gerçekleşen bilgi paylaşma oyuncuların belirli kurallara uyarak kurdukları etkileşim içinde oyundaki simgelerin oluşturduğu izlenimler, simgelere yüklenen anlamlarla ve tanıdık/tanımadık çevrelerle kurdukları yakınlık ilişkisine göre gerçekleşmektedir.

Oyuncular kendilerini gruba tam olarak ait hissetmemektedirler, ancak grup başarısı için bilgi paylaşmaktadırlar. Bu da genel anlamda gönüllü katılım, güven, ortak vizyon oluşturma gibi eğilimlerini tetiklemektedir. Toplumsal beklenti getirisi bilgi paylaşmanın bir öncülü olarak oyuncunun kişisel düzeydeki beklentisini beslemektedir. Dolayısıyla bilgi paylaşımı davranışı çıkarıcılık içinde yapılmassa da oyuncular arasında bir karşılıklı beklentisiyle yapılmaktadır. Bu karşılık sosyal mübadele kuramlarında ifade edilen ilişkilerin değiş tokuş edilmesi şeklindedir. Çünkü oyuncular birbirlerinden karşılıklı fayda sağlamaya yönelik bireysel ve toplumsal beklentilerini karşılayacak şekilde iletişimi belirli bir yönde kurmaktadır. Bu ilişki bilgi paylaşmanın bireysel fayda için araçsallaştırıldığı bir mübadele şeklini ortaya çıkarmıştır.

Oyuncular arasında oluşan etkileşimler belirli bir ölçüde yakınlık hissi oluştursa da güvene dayalı bir iletişimin kurulmasının, kısa süreli, geçici ilişkiler ve mecburi ortaklık ilişkisinden dolayı tam manasıyla mümkün olamadığı anlaşılmaktadır. Bunun yerine oyun içindeki etkileşimler bireysel faydaya dayalı ortaklık ve güven ilişkisinin karşılıklı değiş tokuşu ile oluşmaktadır.

Dolayısıyla bu araştırma oyun içi sosyal etkileşimlerin temelini oluşturan bilgi paylaşma davranışını incelediği için oyunla ilgili Türkçe alanyazındaki motivasyon çalışmalarına katkı sağlamayı hedeflemiştir. Araştırmaya konu olan bilgi paylaşma davranışının nitel araştırma alanına ait farklı metodolojik yöntemlerle yapılacak olmasının araştırmanın kapsamını genişleteceği düşünülmektedir. Ayrıca bu araştırma oyuncuların bilgi paylaşma dinamiklerini MOBA oyun türüne göre incelemiştir. Araştırmanın başka oyun türleri için de yapılmasının yapı-sosyal etkileşim dinamiklerinin daha kapsamlı bir şekilde yorumlanabilmesi açısından gelecekte yapılacak çalışmalar için aydınlatıcı olacağı düşünülmektedir.

### Kaynakça

- BLAU, Peter (1964). *Exchange and power in social life* New York: John Wiley.
- BOCK, Gee ve KIM, Young Gol (2002). "Breaking the myths of rewards: An exploratory study of attitudes about knowledge sharing", *Information Resource Management Journal*, C.15, S.2, s.14-21.
- BRACKEN C. Campanella ve SKALSKİ, Paul (2009). "Telepresence and Video Games: The Impact of Image" *Quality PsychNology Journal*, C.7, S.1, s. 101 – 112 .
- CASIMIR, Gian, KEITH Ng ve CHENG, Chai Liou Paul (2012). "Using IT to share knowledge and the TRA", *Journal of Knowledge Management*, C.16, S. 3, s. 461-479.
- CHEN, Chih Jou ve HUNG, Shiu Wan (2010). "To give or to receive? Factors influencing members' knowledge sharing and community promotion in professional virtual communities", *Information Management*, C. 47, S. 4, s. 226-236.
- CHEN, Irene ve CHEN, Nian-Shing (2009). "Examining the factors influencing participants' knowledge sharing behavior in virtual learning communities", *Journal of Educational Technology & Society*, C.12, S.1, s. 134-148.
- CHIU, Chao-Min, HSU, Meng-Hsiang ve WANG Eric (2006). "Understanding knowledge sharing in virtual communities: An integration of social capital and social cognitive theories", *Decision Support Systems*, C. 42, S.3, s. 1872-1888.
- CHOU, Chien ve TSAI, Meng Jung (2007). "Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing", *Computers in Human Behavior*, C. 23, S.1, s. 812-824.



- 
- CHUA, Alton ve YEOW, Kuan (2003). "Knowledge Sharing: A Game People Play", *Aslib Proceedings*, C.55, S.3, s.117-129.
- CONSTANT, David, KIESLER, Sara. ve SPROULL, Lee (1994). "What's mine is ours, or is it? A study of attitudes about information sharing", *Information Systems Research*, C.5, S.4, s. 400-421.
- CROPANZANO, Russell ve MITCHELL, Marie S. (2005). "Social Exchange Theory: An Interdisciplinary Review", *Journal of Management*, C.31, S.6, s. 874-900.
- EMERSON, Richard M. (1976). "Social exchange theory", *Annual Review of Sociology*, C.2, s.335-362.
- FANG, Yu Hui ve CHIU, Chao Min (2010). "In justice we trust: Exploring knowledge-sharing continuance intentions in virtual communities of practice", *Computers in Human Behavior*, C.26, S.2, s. 235-246.
- Fernback, Jan ve THOMPSON Brad (1995). "Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?". *Computer-Mediated Communication and the American Collectivity*, *The Annual Meeting of the International Communication Association*, Albuquerque, New Mexico.
- FISHBEIN Martin ve AJZEN, Icek (1975). "*Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research*", Addison-Wesley, Reading, MA.
- FOA, Uriel ve FOA, Edna (1974). "*Societal structures of the mind*", Springfield, IL: Charles C Thomas.
- FOA, Uriel ve FOA, Edna (1980). "Resource theory: Interpersonal behavior as exchange", *Social exchange: Advances in theory and research*. Ed. K. J. Gergen & M. S. Greenberg & R. H. Willis. New York: Plenum.
- FREEMAN, Jonathan (2004). "Implications for the measurement of presence from convergent evidence on the structure of presence", *The Information Systems Division at the annual meeting of the International Communication Association*, New Orleans, LA.
- HALLORAN John, FITZPATRICK Geraldine, ROGERS Yvonne ve MARSHALL Paul (2004). "Does it matter if you don't know who's talking?: multiplayer gaming with voiceover IP," *CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems SE - CHI EA '04*: s. 1215-1218.
- HOLMES, John (1981). "The exchange process in close relationships: Microbehavior and macromotives", *The justice motive in social behavior*. Ed. M. J. Learner & S. C. Lerner, New York: Plenum, s. 261-284.
- HSU, Chin.-Lung ve LU, Hsi-Peng (2003). "Why do people play online games? An extended TAM with social influences and flow experience", *Information and Management*, C.4, s. 853-868.
- HUNG, Shin Yuan, Lai, Hui Min ve CHANG, Wen Wen (2011). "Knowledge-sharing motivations affecting R&D employees' acceptance of electronic knowledge repository", *Behaviour & Information Technology*, C.30, S.2, s. 213-230.
- JENNETT, Charlene, COX, Anna L., CAIRNS, Paul, DHOPAREE, Samira, EPPS, Andrew, TIJS, Tim. vd. (2008). "Measuring and defining the experience of immersion in games", *International Journal of Human-Computer Studies*, C.66, S.9, s. 641-661.
- KANKANHALLI, Atreyi, TAN, Bernard ve WEI, Kwok-Kee (2005). "Contributing knowledge to electronic knowledge repositories: An empirical investigation", *MIS Quarterly*, C.20, s.113-143.
- LEE, Kwan Min ve PENG, Wei (2006). "What do we know about social and psychological effects of games?: A comprehensive review of current literature. Playing video games: Motives, responses, and consequences", Ed. P. Vorderer & J. Bryant. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates: s. 325-345.
- LIN, Ming Ji James, HUNG, Shiu Wan ve CHEN, Chih Jou (2009). "Fostering the determinants of knowledge sharing in professional virtual communities", *Computers in Human Behavior*, C.25, S.4, s. 929-939.
- LINDLOF, Thomas ve TAYLOR, Bryan (2002). "*Qualitative Communication Research Methods*", Thousand Oaks: Sage.
- LUCAS, Kristen ve SHERRY, John L. (2004). "Sex differences in video game play: A communication-based explanation", *Communication Research*, C.31, S.5, s. 499-523.
- MANNINEN, Tony (2003). "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games", *Game Studies*, C.3, S.1.
-

- MCDERMOTT, Richard ve O'DELL, Carla (2001). "Overcoming cultural barriers to sharing knowledge", *Journal of Knowledge Management*, C. 5, S.1, s.76-85.
- MINSKY, Marvin (1980). "Telepresence", *Omni*, June: s.45-51.
- NAHAPIET, Janine ve GHOSHAL, Sumantra (1998). "Social capital, intellectual capital, and the organizational advantage", *The Academy of Management Review*, C. 23, S.2, s. 242-266.
- NUNNALLY, Jim C. (1978). "*Psychometric theory*", New York: McGraw-Hill.
- RICE, Ronald ve LOVE, Gail (1987). "Electronic emotion: Socio-emotional content in a computer-mediated communication network", *Communication Research*, C.14, S.1, s.85-105.
- SEPETÇİ, Tülin (2017). "Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri Ve Sosyal Etkileşim". Doktora Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- SIITONEN, Marko (2007). "Social Interaction in Online Multiplayer Communities", *Jyväskylä Studies In Humanities*, C.74, s.26-142.
- SMYTH, Joshua (2007). "Beyond self-Selection in video game play—An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play", *Cyberpsychology and Behaviour*, C.10, S.5, s. 717-721.
- SPYRIDONIS, Fotios ve ZAD, Damon Daylamani (2018). "Efficient In-Game Communication", *Collaborative Online Multiplayer Games Conference: 10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*.
- TAMBORINI, Ron ve Skalski, Paul (2006). "The role of presence in the experience of electronic games. *Playing video games: Motives, responses, and Consequences*", Ed. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates: s. 225-240.
- TYLER, Tom (1999). "Why people cooperate with organizations: an identity-based perspective", *Research in Organizational Behavior*. Ed. B.M. Staw & R. Sutton, Greenwich, CT: JAI Press, C.21, s.201-246.
- WALLACE, Patricia (2017). "The Psychology of the Internet", *European Journal of Communication*, C.32 S.2, s.183-184.
- WALTHER, Joseph B. (1996). "Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction", *Communication Research*, C.23 S.1, s.3-43.
- WANG, Wei Tsong ve WEI, Zu Has (2011). "Knowledge sharing in wiki communities: An empirical study", *Online Information Review*, C.35, S.5, s.799-820.
- WASKO, McLure ve FARAJ, Samer (2000). "It is what one does: Why people participate and help others in electronic communities of practice", *Journal of Strategic Information Systems*, C.9, s.155-173.
- WASKO, McLure ve FARAJ, Samer (2005). "Why should I share? Examining social capital and knowledge contribution in electronic networks of practice", *MIS Quarterly*, C.29, S.1, s.35-57.
- WEISS, Leigh (1999). "Collection and connection: The anatomy of knowledge sharing in professional service", *Organization Development Journal*, C.17,S.4, s.61-72.
- WU, Jen Her, WANG, Shu Ching, TSAI Ho Huang (2010). "Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective", *Computers in Human Behavior*, C.26, s.1862-1871.
- YANIKLAR, Cengiz (2014). 'Sanal Topluluklar Ve Geleneksel Topluluklar Arasındaki Farklılıkların Sosyolojik Bir Analizi' Sosyoloji Derneği, Türkiye, *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi* C.17 S.1. s. 159-190.
- YONGSI, Chen, KHE Foon, Hew (2018). "Online Knowledge-Sharing Motivators of Top Contributors in 30 Q & A Sites", *New Media for Educational Change, Educational Communications and Technology Yearbook*. Ed. L. Deng vd.

Çalışmanın yazarı/yazarları "COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri" çerçevesinde aşağıdaki hususları beyan etmiş(ler)dir:

**Etik Kurul Belgesi:** Bu çalışma 2020 yılında yapılmış olduğundan etik kurul belgesi gerekmemektedir.

**Finansman:** Bu çalışma için herhangi bir kurum ve kuruluştan destek alınmamıştır.

**Destek ve Teşekkür:** Çalışmanın araştırılması ve yazımı esnasında destek veya fikirlerine başvuru herhangi bir kişi bulunmamaktadır.

**Çıkar Çatışması Beyanı:** Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

**Yazarın Notu:**

**Katkı Oranı Beyanı:** Bu makalenin tüm bölümleri araştırmada adı geçen yazarlar tarafından hazırlanmıştır.

*The author / authors of the study declared the following points within the framework of the "COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors":*

**Ethics Committee Approval:** Ethics committee approval is not required for this study as it was carried out in 2020.

**Funding:** No support was received from any institution or organization for this study.

**Support and Acknowledgments:** There is no person whose support or ideas are consulted during the research and writing of the study.

**Declaration of Conflicting Interests:** The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.

**Author's Note:**

**Author Contributions:** All sections of this article have been prepared by both authors.