



## Nitel Sosyal Bilimler/Qualitative Social Sciences

Yıl:2023, Cilt:5 Sayı:1  
Year:2023, Vol:5 Issue:1

<https://doi.org/10.47105/nsb.1189549>

**Makale Türü/Article Type:** *Araştırma/Research*

**Atıf/Citation:** Temelli, E., Ziyalar, N., & Demircan, Y. T. (2023). Kadın Valorant oyuncularının karşılaştığı tutum ve davranışlar: Nitel bir çalışma. *Nitel Sosyal Bilimler*, 5(1), 23-48. <https://doi.org/10.47105/nsb.1189549>

## Kadın Valorant Oyuncularının Karşılaştığı Tutum ve Davranışlar: Nitel Bir Çalışma

<sup>a</sup>Ecenur Temelli <sup>b</sup>Neylan Ziyalar <sup>c</sup>Yusuf Tunç Demircan

<sup>a</sup>Doktora Öğrencisi, Cerrahpaşa Adli Tıp ve Adli Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

<sup>b</sup>Prof. Dr., Cerrahpaşa Adli Tıp ve Adli Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

<sup>c</sup>Dr. Öğr. Üyesi, Cerrahpaşa Adli Tıp ve Adli Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

### Öz

Valorant, 5 kişilik takımlar halinde oynanan, amacın rakip takımın tüm oyuncularını öldürme ve kendi takımını savunma olduğu çevrimiçi bir oyundur. Benzer savaş oyunlarından farklı grafiklere ve kadın karakterlere sahip olması, genç bireyler arasında tercih edilmesi ve ücretsiz olması gibi nedenlerle çalışmanın bu oyun üzerinden yapılması kararlaştırılmıştır. Çalışmanın amacı kadın Valorant oyuncularının, oyun içinde cinsiyet ayrımcılığı temelli maruz bırakıldıkları durumları, bu bağlamda karşılaştıkları tutum ve davranışları, bunların etkilerini ve karşı tepkilerini tespit etmeye çalışmak olarak belirlenmiştir. Ayrıca, oyun içinde kadınlara yöneltilmiş toksik davranışların ortaya çıkmasını tetikleyen faktörler de incelenmiştir. Son olarak, oyuncuların Valorant dahilinde yaşadığı olayları adli sürece taşıma durumları da ele alınmıştır. Bu doğrultuda, Haziran- Ekim 2022 tarihleri arasında, sosyal medyadaki Valorant toplulukları aracılığıyla ulaşılan ve en az 1 aydır Valorant oynayan 19 kişi (12 kadın, 7 erkek) ile derinlemesine görüşme yapılmış, elde edilen verilerin kodlama işleminden sonra 5 temaya ait 21 kategori ortaya çıkmıştır. Bulgular sonucunda kadınların cinsiyet ayrımcılığı temelli hakaret, küçümsenme, tehdit, iltifat, alay gibi birçok davranışla karşılaştıkları gibi destekleyici ve olumlu tutumlarla da karşılaştıkları görülmüştür. Kadın oyuncuların istenmeyen durumlardan kaçınmak için birçok tedbir aldıkları, bu durumları deneyimleyen kadın oyuncuların birçok alanda etkilendikleri raporlanmıştır. Suç kapsamına giren birçok olayın yaşanmasına rağmen hiçbir katılımcı adli mercilere başvurmamıştır. Tüm bulgular uluslararası ve ulusal yayınlara çerçevesinde tartışılmış ve ele alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çelişik cinsiyetçilik, çevrimiçi oyunlar, cinsiyet temelli ayrımcılık, toksik davranış.

<sup>1</sup>Sorumlu Yazar/Corresponding Author: Ecenur Temelli, [ecenurtemelli@gmail.com](mailto:ecenurtemelli@gmail.com), Orcid: 0000-0002-0635-9749

N. Ziyalar, [neylan@iuc.edu.tr](mailto:neylan@iuc.edu.tr), Orcid: 0000-0001-9626-3734

Y. T. Demircan, [tuncdemircan@gmail.com](mailto:tuncdemircan@gmail.com), Orcid: 0000-0001-7615-0265

Gönderim Tarihi/Received:15.10.2022

Kabul Tarihi/Accepted:15.12.2022

Yayımlanma Tarihi/Published:30.06.2023

## **Behaviors and Attitudes Toward Female Valorant Gamers: A Qualitative Study**

### **Extended Abstract**

With the increasing visibility of women in the gaming community, they can be perceived as individuals who violate normative gender roles and do not belong to this community (Taylor, 2006). While the proportion of women playing video games in the United States is 48% (Pew Research Center, 2020), while online games often have an aggressive environment (Lenhart et al., 2015), women are more likely to be harassed and insulted (Cote, 2015) and it is reported that they encounter negative comments more often than men (Kuznekoff & Rose, 2013). Toxic behaviors in online games include antisocial behaviors such as harassment, insults, discrimination, sexism, deception, and non-compliance with the game rules, which exceed the framework of respect, disrupt communication and cause stress and a bad game experience for other players (Caudill, 2015; Foo & Koivisto, 2004). In this direction, it is aimed to make a qualitative study with Valorant players, to try to determine the said negativities and to deal with possible risks and suggestions within the literature. The aim of the study is to determine the positive or negative attitudes, responses, possible risks, coping methods, and effects of female players during the game, and as a result, to present a set of recommendations. In addition, the attitudes encountered will be evaluated from a legal point of view, and the risks that women face and may face will be determined.

Valorant is an online game played in teams of 5, where the goal is to kill all the players of the opposing team and defend your own team. It was decided to work on this game because it has different graphics and female characters than similar war games, it is preferred among young people, and it is free. Accordingly, in-depth interviews were conducted with 19 people (12 female, 7 male) who played Valorant for at least 1 month, reached through Valorant communities on social media, between June and October 2022. Only the in-depth interview form prepared by the researchers was used in the study. In the in-depth interview form, there are questions about the demographic information of the participants, as well as questions about their game history, Valorant habits, positive and negative situations they encounter in the game, their reactions to these situations, the effects of these situations, and possible judicial processes. The data obtained were divided into sections and examined, after the coding process, the common aspects of the codes were determined, and themes were created. 21 categories under 5 themes emerged.

The themes are the situations faced by the female players, female players' reactions, the effects of these situations on female players, the players that triggered the sexist and negative situations, and the players' approach to the judicial process. Situations faced by female players are discussed under 7 categories. There are themes such as supportive behavior; aggressive behavior including insults, threats, swearing, and harassment; flirting; coercive including coercive behaviors in communication and interaction; violent sexism; condescending; and women as "normal" players. Gamers are exposed to ambivalent sexist attitudes just because they are women, and these experiences have short to medium-term effects. Gender-based discriminatory behaviors include insults, swearing, threats, sexual harassment, blocking the gameplay, constantly asking questions, excessive compliments, offering help, trying to talk about non-game matters, belittling, and mocking.

In the study, the strategies developed by female gamers to avoid and deal with sexist behaviors are examined. Women's reactions to negative and discriminatory attitudes are divided into 5 categories: Trying to ignore, reporting, quitting the game, taking precautions, and giving verbal and behavioral responses.

The triggers of negative reactions towards women were grouped under 4 categories being a woman, the success of the female gamer in the game, making suggestions, and responding. Being a woman can be enough reason for being discriminated against during the game. The negativities during the game have some effects on female gamers. This theme is grouped under 3 categories as psychological effects, game-related effects, and normalization/acclimating. The effects can last for a short to medium term, depending on the intensity, the current psychology of the gamer, and the total gameplay duration. Finally, questions were asked about the judicial dimension of the events experienced by the participants, and it was seen that none of the participants applied to the judicial authorities and it's seen that their knowledge of the judicial subject was insufficient.

It has been observed that women playing Valorant are exposed to various gender-based discriminations during their gaming experiences, and this situation is frequently experienced. All findings were discussed and discussed within the framework of international and national publications, and it was noted that the findings were in parallel with the literature.

**Keywords:** Ambivalent sexism, online gaming, gender-based discrimination, toxic behavior

## **Giriş**

Pek çok çalışma, video oyunlarının fiziksel ve mental sağlık, bilişsel beceriler ve öğrenme üzerinde olumlu etkilerinin bulunduğunu bildirmektedir (Cai ve diğerleri, 2021; Dale ve diğerleri, 2020; Huang ve diğerleri, 2017; Zelinski & Reyes, 2009). Lopez-Fernandez ve diğerlerinin (2019) meta-analiz çalışmasında da kadın oyuncularla ilgili benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Ancak cinsiyet stereotipleri ve/veya oyun sorasındaki deneyimler nedeniyle kadınların video oyunları oynama konusunda daha az cesaretlendirildikleri bildirilmektedir. Bununla birlikte, kadın oyuncuların oyun sırasında karşılaşılabilecekleri olumsuz tepkiler nedeniyle bazı baş etme yöntemlerine başvurdukları görülmektedir (Lopez-Fernandez ve diğerleri, 2019).

Video oyunları, genellikle genç erkek ve yetişkinlerin bulunduğu aktiviteler olarak algılanmakla birlikte (Hartmann & Klimmt, 2017; Veltri ve diğerleri, 2014; Woods, 2021), tüm oyuncular arasında kadınların %46-48'lik bir yer aldığı (Pew Research Center; 2020; Entertainment Software Association, 2020), e-spor izleyicisi olan kadınların oranının %30 olduğu bildirilmektedir (Hilbert, 2019). Oysa pek çok çalışmada, video oyunları ve yayıncılık topluluğunun ağırlıklı olarak erkeklerden oluştuğu ve genellikle toksik ve mizojinist (kadın düşmanı) bir tutuma eğilimli olduğu bildirilmektedir (Williams ve diğerleri, 2009; Taylor, 2006). Kadınların oyun topluluğundaki görünürlüğünün artmasıyla birlikte, kadınlar normatif cinsiyet rollerini ihlal eden ve bu topluluğa ait olmayan bireyler olarak algılanabilmektedir (Taylor, 2006). Çevrimiçi oyunların genellikle saldırgan bir çevreye sahip olmasıyla birlikte (Lenhart ve diğerleri, 2015) kadınların taciz ve hakarete maruz kalmasının daha olası olduğu (Cote, 2015) ve olumsuz yorumlarla erkeklere göre daha sık karşılaştıkları bildirilmektedir (Kuznekoff & Rose, 2013). Çevrimiçi oyunlardaki toksik davranışlar, taciz, hakaret, ayrımcılık, cinsiyetçilik, kandırma, oyun kurallarına uymama gibi saygı çerçevesini aşan, iletişimi bozan ve diğer oyunculara strese ve kötü bir oyun deneyimine neden olabilecek antisosyal davranışları içermektedir (Caudill, 2015; Foo & Koivisto, 2004). Kadın oyuncuların, çok oyunculu oyunlar sırasında toksik davranışa maruz kalmasının erkeklere oranla üç kat daha olası olduğu bildirilmektedir (Kuznekoff & Rose, 2013). Bu doğrultuda, oyun topluluğunda cinsel tacizin yaygın bir yer edindiği görülmektedir (Gray, 2012; O'Leary, 2012). Kadın e-sporcuların da sık sık sözel taciz, cinsiyetleri nedeniyle yetersiz oldukları ayrımcılığı ve mizojinist siber zorbalıkla mücadele ettikleri görülmektedir (Ruvalcaba ve diğerleri, 2018).

Kadınlara yönelik ayrımcılık ve önyargılar sadece olumsuz görünen söz veya davranışlarla ortaya çıkmamaktadır. Küçümseme, hakaret, taciz gibi düşmanca cinsiyetçiliğin yanında kadınlar, kendini olumlu gibi gösteren davranışlarla da cinsiyetçiliğe maruz bırakılmaktadır. Glick ve Fiske (1997) cinsiyetçiliğin düşmanca tarafının yanında korumacı cinsiyetçiliği de içerdiğini belirtmektedir. Korumacı cinsiyetçilik, erkeğin, erkeklığe atfedilen baskın ve güçlü özelliklerin kadınlar üzerinde daha yumuşak bir şekilde ortaya çıkarıldığı görüşüdür. Düşmanca cinsiyetçilik kadınların kariyer yapması konusunda olumsuz tavır yordarken korumacı cinsiyetçilik ise geleneksel rollere olumlu bir anlam yükleyerek cinsiyet eşitsizliğini

güçlendirmektedir (Glick ve diğerleri, 1997). Bireyler, korumacı cinsiyetçi yorumları, düşmancı yorumlara kıyasla daha fazla beğenme eğilimindedir (Barreto & Ellemers, 2005).

Bunun yanında, kadın e-sporcular görünüşleri ile ilgili daha fazla yorum alırken erkek e-sporcular ise genellikle oyunları ve stratejileri hakkında yorumlar almaktadır (Ruvalcaba ve diğerleri, 2018). Twitch'te oyun yayını yapan kadın oyuncuların, genellikle boobs, babe, smile gibi oyunla ilgisi olmayan kelimeler içeren yorumlar aldığı, erkek oyunculara yapılan yorumların ise melee, glitch, reset gibi oyun bağlamıyla ilgili kelimeler içerdiği raporlanmaktadır (Nakandala ve diğerleri, 2017). Kadın Twitch yayıncılarının özellikle cinsel açıdan nesneleştirildikleri ve vücut özelliklerinin kişiliklerinden ayrı olarak değerlendirildikleri görülmektedir (Gervais ve diğerleri, 2012). İzleyiciler, erkek yayıncılarda başarı için yetenek ve kişiliğin önemli özellikler olduğunu, kadın oyunculara ise fiziksel çekiciliğin en önemli faktör olduğunu düşünmektedir. İzleyicilerin kadın yayıncıların başarıları hakkındaki görüşleriyle ilgili olarak iyi oyun oynama ve çekicilik arasında negatif bir ilişkinin varlığı tespit edilmiştir (Uszkoreit, 2015).

FPS (First Person Shooter - Birinci Şahıs Nişancı) oyunları, genellikle savaş ortamında geçtiği için ve/veya karakterlerin casus, tetikçi, keskin nişancı olduğu oyunlar olması sebebiyle cinsiyetlendirilmiş platformlardır (Assunção, 2016). Çalışmalar şiddet içerikli ve cinsiyetçi oyunların, erkeklerde, cinselleştirilmiş saldırganlığın kadın rakiplere yönlendirildiği takdirde, düşmancı cinsiyetçiliğin arttırabileceğini göstermektedir (Burnay ve diğerleri, 2019). Benzer olarak erkek avatarla oynamanın kadın avatarla oynamaya göre, oyuncunun saldırganlığını arttırdığı görülmüştür (Yang ve diğerleri, 2014). Bununla birlikte, bireylerin düşmancı oyunlarda geçirdikleri süre, hakaret kültüründe sosyalleşmelerine ve hakareti normalleştirmelerine neden olabilmektedir. Oyun doğasının getirdiği anonimlik de çevrimiçi oyunlardaki hakareti kolaylaştırabilmektedir (Tang & Fox, 2016). Türkiye'de de kadın e-sporcuların dışlanmaya ve hakarete maruz kaldıkları, toplumsal cinsiyet rollerinin oyun çevresinde de görüldüğü bildirilmektedir. Kadın oyuncuların aile ve çevrelerinden gelen tepkiler ise başarı durumlarına ve maddi kazançlarına göre değişmektedir (Alp ve diğerleri, 2020). Hakaret, eleştiri gibi toksik tutumlarla karşılaşan bireylerin, psikolojik iyi oluşlarına olan etkileri nedeniyle oyun oynamayı bırakabilecekleri, hatta stratejik olarak, oyunu kazandıktan sonra cinsiyet kimliklerini sakladıkları tespit edilmiştir (Assunção, 2016). Kadın oyuncular, sosyal destek eksikliğine bağlı olarak kaygı ve yalnızlık hissettiklerini, bu olumsuzluklarla baş etme doğrultusunda kimliklerini sakladıklarını ve diğer oyuncularla sözel iletişimden kaçındıklarını belirtmişlerdir (McLean & Griffiths, 2018). Türkiye'de sadece erkek oyuncularla yapılan bir çalışma, oyuncuların siber zorbalık deneyimlerinin sürekli kaygı düzeyleriyle ilişkili olduğunu göstermektedir (Altınışık, 2021). Tacizin, anksiyete (DelGreco & Christensen, 2020; Stahl & Denhag, 2020), uyku bozuklukları (DelGreco & Christensen, 2020), depresif semptomlar (Friborg ve diğerleri, 2017; Houle ve diğerleri, 2011), travma sonrası stres bozukluğu (Stockdale ve diğerleri, 2009) gibi etkileri olabilmektedir.

Dijital alandaki gelişmeler, özellikle sosyal medya araçlarıyla gerçekleştirilen suçların da çoğalmasına neden olmaktadır. Hakaret suçunun yanında, dolandırıcılık, tehdit, taciz, şantaj, suça teşvik ve daha birçok suç bu yolla işlenebilmektedir. Bu alanda yapılan ve suç olarak tanımlanan ihlaller; Bilgisayar

suçu, bilgisayarla ilgili suç; internet suçluluğu, elektronik suç; bilgisayar vasıtası ile işlenen suçlar, bilişim suçları ya da suçluluğu; bilişim ihlali gibi değişik terimlerle ifade edilmeye çalışılmaktadır (Yıldız, 2007). Türk mevzuatında, bilişim sistemleri kullanılarak gerçekleştirilen hakaret ya da sövme fiillerine yönelik doğrudan bir düzenleme bulunmamakla beraber Türk Ceza Kanunu'nun 125. Maddesinde hakaret fiili suç olarak düzenlenmiş ve aynı maddede fiilin mağduru muhatap alan sesli, yazılı veya görüntülü bir iletiyle işlenmesi halinde, aynı cezanın verileceği hüküm altına alınmıştır. Bilişim sistemleri kullanılarak işlenen bu tür suçlar kanunlarda suç olarak kabul edilmiş olmakla beraber, dijital ortamda fail ve fiilin tespit edilmesi ile suçun ispatı, çoğu zaman suçun işlendiği ülkede içerik ve yer sağlayıcının temsilcisinin bulunmaması gibi nedenlerle son derece zor hatta imkânsız hale gelmektedir. Belki de söz konusu suçların internet ortamında işlenmesini cazip kılan bu zorluklar sebebiyle işlenen bu tür eylemler cezasız kalmaktadır.

Valorant, 5 kişilik gruplar halinde, internet üzerinde oynanan amacın rakip takımın alanına bomba yerleştirerek patlatma veya rakip takımın tüm oyuncularını öldürme ve kendi takımını savunmanın olduğu bir birinci şahıs nişancı oyunudur. Takım içinde sesli ve yazılı iletişim kurulabilirken, takımlar arası sadece yazılı iletişim kurulabilmektedir. Kişilerin cinsiyetleri gibi bilgileri anonim kalabilmektedir (Riot Games, 2020). Valorant'ın ücretsiz bir oyun olması, klasik oyunlardaki savaş ortamlarından farklı grafiklere ve kadın karakterlere sahip olması, benzer oyunlara göre daha yeni olması, genç bireyler arasında tercih edilmesi gibi nedenlerle, bu çalışmada incelenmesi kararlaştırılmıştır. Valorant'ta da kadın ve dezavantajlı gruplara karşı spesifik davranış ve tutumlar olduğu, bu olumsuzlukların kadın oyuncuların oyun deneyimini ve psikolojik iyi oluşlarını etkilediği düşünülmektedir. Bu doğrultuda Valorant oyuncuları ile nitel bir çalışma yapılarak söz konusu olumsuzlukların belirlenmeye çalışılması ve olası risk ve önerilerin literatür dahilinde ele alınması hedeflenmektedir. Çalışmanın amacı, kadın oyuncuların oyun sırasında karşılaştığı olumlu veya olumsuz tutumlar, verdikleri karşılıklar, olası riskler, baş etme yöntemleri ve etkilerini belirlemek ve bunun sonucunda da bir öneriler bütünü sunabilmektir. Ayrıca, karşılaşılan tutumlar hukuki açıdan da değerlendirilmiş kadınların karşılaştıkları ve karşılaşılabilecekleri riskler belirlenmiştir.

## YÖNTEM

### Araştırma Deseni

Nitel bir araştırma olarak tasarlanan bu çalışma, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa, Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulunca verilen, 2022/165 sayılı etik kurul onayı sonrasında, 2022 Haziran ile Ekim ayları arasında, 19 Valorant oyuncusuyla derinlemesine görüşmeler yapılarak gerçekleştirilmiştir. Durum çalışması olarak yürütülen araştırmanın ana hedefi kadın Valorant oyuncularının oyun sırasında cinsiyet temelli ayrımcılığa maruz bırakılıp bırakılmadıklarının ve karşılaştıkları tutumların tespit edilmesidir.

### Çalışma Grubu

Örneklem kartopu ve ölçüt örnekleme yöntemiyle, Valorant Türkiye sosyal medya ve oyun toplulukları aracılığı ile oluşturulmuştur. Örnekleme 18 yaşını tamamlamış ve en az bir ay boyunca düzenli

olarak Valorant oynayan kişiler dahil edilmiştir. Çalışmaya tüm cinsiyetler kabul edilmiştir. Fakat, örnekleme sadece kendini kadın veya erkek olarak tanımlayan Valorant oyuncuları bulunmaktadır. Katılımcıların yaşları 18 ile 28 arasında değişmektedir. Örnekleme 12 beyan kadın ve 7 beyan erkek oyuncu bulunmaktadır. Tüm katılımcıların eğitim düzeyleri lise ve üstüdür. Katılımcıların yaşadıkları şehirler İstanbul, Bodrum, Çanakkale, İzmir, Elâzığ ve Muğla olarak belirtilmiştir.

### **Veri Toplama Süreci**

Katılımcılarla, araştırmacıların hazırladığı görüşme soruları doğrultusunda Discord isimli iletişim uygulaması üzerinden görüşmeler yürütülmüştür. Görüşmeler, yalnızca sesli olarak yapılmış, ortalama birer saat sürmüştür. Kişilerin kimlik bilgisi olarak yalnızca belirttikleri isimler kullanılmıştır. Öncelikle çalışmayla ilgili bilgiyi de içeren ve katılımcıların Discord kullanıcı isimlerini isteyen form çeşitli platformlarda yayılmış, çalışmaya katılmak istediğini belirten kişiler ile Discord üzerinden iletişime geçilmiştir. Veriler derinlemesine görüşme yöntemi ile toplanmış, görüşmeler veri doygunluğuna ulaşıncaya kadar devam etmiştir. Mülakat sırasında yaklaşık 20 saatlik ses kaydı alınmış ve transkripsiyon işlemlerinden sonra 180 sayfalık veri elde edilmiştir.

Çalışmada sadece araştırmacıların hazırladığı yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme formu kullanılmıştır. Derinlemesine görüşme formunda katılımcıların demografik bilgilerine yönelik soruların yanında oyun geçmişleri, Valorant alışkanlıkları, oyunda karşılaştıkları olumlu ve olumsuz durumlar, bu durumlara verdikleri tepkiler, bu durumların etkileri ve olası adli süreçlerle ilgili bilgi almaya yönelik sorular bulunmaktadır. Gönüllü onam alındıktan sonra, analiz için incelenmek üzere konuşmaların ses kaydı alınmış, katılımcılardan kayıt için izin istenmiştir. Sorular, ilgili uluslararası ve ulusal literatür (Alp ve diğerleri, 2020; Caudil, 2015; Cote, 2015; Foo & Koivisto, 2004; Ruvalcaba ve diğerleri, 2018) incelenerek oluşturulmuş, alanda çalışmalar yapmış olan uzmanlar tarafından incelenmiş ve son hali üzerinde fikir birliğine varılmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Elde edilen veriler içerik analizi yapılmak üzere, üç çalışmacı tarafından birbirinden bağımsız olarak değerlendirilmiştir. Transkripte edilen veriler, kodlama işlemi yapılmadan önce birçok kez okunmuş, belirlenen kodlar karşılaştırılıp, üzerinde tartışılarak tüm çalışmacılarca fikir birliğine varılmıştır. Kodlama işleminden sonra, kodların ortak yönleri belirlenip, temalar oluşturulmuştur. 5 kategoriye ait 21 tema ortaya çıkmıştır. Elde edilen verilerin geçerlilik ve güvenilirliklerinin sağlanabilmesi için aktarılabilirlik ve inanılabilirlik noktalarına dikkat edilmiş, kodlamalar farklı çalışmacılarca bağımsız olarak yapılmış ve büyük ölçüde paralellik gösterdiği görülmüştür. Miles ve Huberman (1994), aynı veri setini birden fazla araştırmacının kodlaması, tanımların güvenilirliğini arttırmaktadır. Bu yöntemdeki temel nokta çalışmacıların bağımsız olarak belirledikleri kodların benzerlik göstermesidir. Aktarılabilirliğin sağlanması doğrultusunda, katılımcıların özellikleri, seçimi, veri toplama süreci, elde edilen verilerin analizi açıklanmış, verilerden oluşturulan kategori ve temalar sunulmuştur. Temaların birbirleri ile ilişkileri değerlendirilmiş, bulguları destekleyici olarak katılımcılara ait alıntılar anonim olacak şekilde

paylaşmıştır. Alıntılarının cevaplarının genelini yansıtacak nitelikte olmalarına dikkat edilmiştir. Betimlemelere ağırlık verilmiş, kişisel görüş belirtmekten kaçınılmıştır.

## BULGULAR

Elde edilen verilerin analizleri sonucunda 5 temaya ait 21 kategori oluşturulmuş ve aşağıda ayrıntılı şekilde ele alınmıştır (Tablo 1).

**Tablo1.**

*Tema ve Kategoriler*

Temalar	Kategoriler
Kadın Valorant Oyuncularının Karşılaştığı Tutum ve Davranışlar	Destekleyici
	Saldırgan/Düşmanca
	Korumacı Cinsiyetçi
	Zorlayıcı
	Küçümseyici
	Flörtöz
	“Normal” Bir Oyuncu Gibi Kadınlar
Oyun Öncesi ve Sonrasında Kadın Oyuncuların Olumsuz Durumlara Karşı Tutumları	Sessize Alma/Görmezden Gelme
	Şikâyet
	Oyundan Çıkma
	Önlem Alma
Kadın Valorant Oyuncularına Yöneltilen Olumsuz Davranışları Etkileyen Faktörler Teması	Karşılık Verme
	Kadın Olduğunun Anlaşılması veya Düşünülmesi
	Oyundaki Başarısı
	Öneride Bulunma/Yorum Yapma
Ayrımcı Tutum ve Davranışların Kadın Valorant Oyuncuları Üzerindeki Etkileri	Karşılık Verme veya Vermeme
	Psikolojik
	Oyunla İlgili
Adli Boyut	Normalleşme/Alışma
	Adli Boyuta Taşıma
	Adli Süreçle İlgili Bilgi Sahibi Olma

### Kadın Valorant Oyuncularının Karşılaştığı Tutum ve Davranışlar Teması

#### *Destekleyici*

Birçok kadın katılımcı Valorant sayesinde destekleyici ve saygılı kişilerle tanıştıklarını ve arkadaşlıklar edindiklerini belirtmiştir. Bazı oyuncuların kendilerini içtenlikle desteklediğini, espri yaptığını, mental destek sunduğunu ifade etmiş, birlikte keyifli oyun deneyimleri yaşadıklarını belirtmişlerdir. Birçok kadın oyuncu, Valorant sayesinde tanıştığı kişilerle hala birlikte oyuna girdiklerini,



bazılarıyla oyun dışında da iletişimlerini sürdürdüklerini ve gerçek hayatta da görüştiklerini ifade etmişlerdir.

“İnanılmaz insanlarla tanıştım. Tatlı abilerim oldu.” Katılımcı1, kadın.

“Valorant’ta tanışıp şu an görüştüğüm çok arkadaşım var yüz yüze. Evinde kaldıklarım bile oldu.” Katılımcı14, kadın.

### **Saldırgan**

Küfür ve hakarete maruz kalma hem kadın hem erkek oyuncuların sıkça karşılaştığı bir durum olarak görülmektedir. Bu tarz söylemler bireye yönelik olmasa bile ani bir tepki olarak da kullanılabilir. Kadın ve erkeklere yönelik bireysel küfür ve hakaretler incelendiğinde, kadınlara nitelik olarak daha farklı ifadelerin kullanıldığı görülmüştür. Örneğin kadınlara daha bireysel ve şahsi küfürler edildiği, bu hakaretlerin cinsel taciz boyutuna ulaşabildiği, günlük hayatta kullanılan bilindik küfürlerden daha farklı ve *yaratıcı* küfürlerin edilebildiği belirtilmiştir. Erkeklerin kendi aralarında kullandıkları küfürler daha çok aile bireylerine yönelik iken, kadınlara edilenler kadınların bedenlerine yöneliktir. Birçok kadın Valorant oyuncusu oyun sırasında daha önce duymadığı küfürler ile karşılaştığını belirtmiştir. Bazı katılımcılar, sadece kadın olduklarının anlaşılmasıyla zorbalığa maruz kaldıklarını bildirmişlerdir. Bazı durumlarda hakaretler tehdide dönüşmektedir. Tehditler cinsel içerikli olabildiği gibi ölüm, fiziksel şiddet gibi etmenler de barındırmaktadır. Bazı oyuncular ise, kadın oldukları anlaşıldıktan sonra, öncesinde olmasa bile küfür ve hakaretin arttığını bildirmişlerdir. Ayrıca kadına yönelik öfke *kesin sivilcelidir, 120 kilodur* gibi onun dış görünüşü ile ilgili ithamlarla da ifade edilebilmektedir. Kadın ve erkeklerin oyun içinde küfür veya hakaret ettiği görülmüş fakat erkeklerin bu ifadeleri kullanma oranlarının daha yüksek olduğu belirtilmiştir.

“Bazen şey diyorum insanların küfür dağarcığı o kadar yüksek mi?” Katılımcı3, kadın.

“Galiba sadece mikrofonunu açıp konuştu diye küfür yiyen erkek çok az gördüm.” Katılımcı5, kadın.

“Sadece kadın diye değil atıyorum trans bir birey olduğu için, ya da bir erkeğin sesi ince olduğu için ya da bir kadının sesi kalın olduğu için çok fazla zorbalığa maruz kalabiliyorlar. Benim gay arkadaşım oyun oynarken, yaşadığım için anlatıyorum, sesinden dolayı davranışından konuşmalarından dolayı birçok şeye uğrayabiliyor.” Katılımcı5, kadın.

“(Kadın olarak) 5 kişi olduğumuz bir Icebox maçı olmuştu. Çok küfrediyorlar, erkek gibi. Analı bacalı toksiklerdi. Ama iyi bir kız oyuncuyla da oynadığım olmuştur. Sadece kötüleri hatırlıyorum.” Katılımcı11, kadın.

“Kadınların mik açarak küfür ettiklerini çok nadir gördüm. Yazarak hakaret ettiklerini gördüm ama anlamsız yere geçiren bir kadın görmedim.” Katılımcı12, erkek.

“Kadınlara küfredildiğinde daha kişisel ediliyor, kişi zamiri değişiyor. Erkeklere sülalesine, kadınlara senin değil de seni oluyor.” Katılımcı12, erkek.

“Tehditle hiç karşılaşmadım ama geriye kalan aklımın hayalin alamayacağı küfürleri çok, çok fazla duydum.” Katılımcı14, kadın,

“Oyunu satmaya yöneliyorlar bir anda takımda kadın var zaten deyip böyle hem küfür yiyorsun hem maçı satıyor.” Katılımcı16, kadın.

“Hani ciddi ciddi senin bedeninde bir noktayı hani çok açık konuşmak istemiyorum. Bir noktayı belirleyip o yer üzerinden öyle yaratıcı küfürler edebiliyor ki şaşırıp kalıyorsun. Hani buna sinirlenmiyorsun oha bu küfrü nasıl düşünmüş falan diye de şaşırabiliyorsun.” Katılımcı16, kadın.

Oyuncuların kadın oldukları anlaşıldığı zaman karşılaşılan bir durum da sözel ve yazılı ifade edilen cinsel tacizin yanında, oyun karakterleri aracılığıyla cinsel davranışlarda bulunmaktır. Bu takım ve oyundaki erkek oyuncu veya oyuncuların kadın oyuncunun karakterinin önüne veya arkasına geçerek sıkıştırması ve sesli olarak da taciz etmesi olarak görülmektedir. Kadın oyuncunun bedeni üzerinden ifade edilen cinsel içerikli sözler ve yorumlardan da sıkça bahsedilmiştir.

“Aa sen kadınmışsın ya ben de senden bir şey bekliyordum amk orospusu dedi. O anda şey yaptı ya salalım beyler ya dedi. Kadın gelmiş takımımıza dedi zaten bu oyunu alamayız falan dedi. Ve herkes oyunu bıraktı. Beni köşede sıkıştırdılar, arkama geçip salak salak şeyler yaptılar. Oh bak sana şu an tecavüz ediyorum falan dediler. Bunu yaşadktan sonra alt f4 çekip ağlamıştım.” Katılımcı1, kadın.

“Bir kişiyle bi şekilde başa çıkılabiliyor ama dört kişiyle maçı bırakıp gidiyorum yani. Çünkü sesli taciz bir şekilde susturuluyor ama oyunda bi şekilde fiziksel taciz yaptıkları zaman bırakıp gidiyorum oynayamıyorum yani. Zaten oynatmıyorlar gelip beni köşeye sıkıştırıyor duvar atıyor kalıyorum orada.” Katılımcı7, kadın.

“Demediği şey kalmadı, benim üzerimden kurmadığı taktikler, yok sesi de çok tatlı zaten. Kız olduğunda küfür olarak değil ama şey olarak cinsel şeyler çok fazla üzerimden söyleniyor. Direkt benim üzerimden sesi de çok güzel işte şurası nasıldır? Kendi aralarında, böyle saçma sapan muhabbetler. Cinsel taciz boyutuna geliyor.” Katılımcı14, kadın.

“Mesela taciz olayı çok oluyor. Özellikle bir kadının sesinin güzel olduğunu düşünüyorlarsa gözleri dönüyor.” Katılımcı19, erkek.

### ***Korumacı Cinsiyetçilik***

Oyun sırasında kadın oyuncular, kadın oldukları anlaşıldıktan sonra bazı korumacı davranışlar ile de karşılaşmaktadır. Bazı erkek oyuncuların hakarete uğrayan bir kadın oyuncunun, savunuculuğunu üstelendiği görülmektedir. Kimi kadın oyuncular kendilerine edilen hakareti görmezden gelip, cevap vermemeyi seçerken erkek takım arkadaşlarının onun adına tartışmaya girdiklerinden bahsetmişlerdir. Bazı kadın oyuncular, arkadaşlarının veya takımdaki diğer oyuncuların saldırgan tarafa tepkilerini belli etmesini beklemektedir.

“Yani niye sessiz kalınsın ki? Yani sessiz kalınmasa bile o insanda bir şey değişirceğini düşünmüyorum ama ben sessiz kalmadığımda birinin benim arkamda olmasını bilmek hoşuma gider tabii.” Katılımcı11, kadın.

Ek olarak, kadın katılımcıların neredeyse hepsi, cinsiyeti bilinmeyen veya kadın olmayan bir oyuncuya edilmeyecek iltifat, övgü ve tebriklerin kendilerine yöneltilebildiğini belirtmiştir. Bu durumun tam tersi olarak, genellikle olumsuz tepkilerin verileceği bir durumda kadınlara daha ılımlı yaklaşıldığı görülmektedir. Benzer olarak, hakarete uğrayan kadın oyuncuların cinsiyetleri anlaşıldıktan sonra hakaretlerin kesildiği veya öncekiler için özür dilendiği de görülmektedir.

“(Takımda) Kadın çıkınca biraz daha az küfür etmeye çalışıyorum, yoksa aa karı kız diyip hemen yavşamıyorum.” Katılımcı4, erkek,

“Ama hata yaptıklarında alttan almak gerekiyor bence. Şimdi onlar bir hanımefendi, öyle diyim, duyguları çok fazla incinebilir.” Katılımcı8, erkek.

“... kadın olduğun için ekstra iyi davrananlar var. Bence ikisi de olumsuz tepkidir.” Katılımcı13, kadın.

### ***Zorlayıcı***

Kadın oldukları anlaşıldıktan sonra oyuncuların birçok kişisel soru ile karşılaştıkları raporlanmıştır. Yaşı, yaşadığı yer, işi, okulu, güzel olup olmadığı gibi sorularla neredeyse tüm kadın oyuncular

karşılaşmıştır. Bir katılımcı ayakkabı numarasının da sıkça sorulduğunu belirtmiştir. Kadın oyuncular Instagram, Snapchat gibi sosyal medya hesaplarının istendiğini de belirtmiştir.

Kadın oyuncular bazı durumlarda sorulan sorulara cevap vermemeyi tercih etmektedir. Bu gibi bazı durumlarda soru soran oyuncuların çeşitli şekillerde oyunu *trolledikleri* ve kadın oyuncunun oyun oynamasını engelledikleri bildirilmiştir. Örneğin, kadın oyuncu yaşını söyleyene kadar veya mikrofonla konuşana kadar oynamayan ve takımın kaybetmesine neden olan ya da karakteri ile kadın oyuncunun karakterini sıkıştırıp hareket etmesini engelleyen veya üstüne bomba atan oyuncuların varlığı paylaşılmıştır. Benzer takımı sabote davranışları, kadın olduğu konusunda şüphelenilen oyuncunun sesli sohbete katılmadığı durumunda da görülebilmektedir.

"Chatten darlıyor. Sonra gıcıklık olsun diye blokluyor köşeye sıkıştırıyor oyun içinde. Benle konuş, bana cevap ver, kaç yaşındasın, nerede okuyorsun, nerede yaşıyorsun bu şekilde sorulara denk gelmişim yani." Katılımcı15, erkek.

"Çünkü direkt işte hani kız mısın falan filan oyunun başından beri bazen rahatsız ediyorlar. Yani bazen etmiyorlar da işte ne olur ne olmaz, ben konuşmuyorum." Katılımcı17, kadın.

Sessize alındığını anlayan bazı erkek oyuncuların, sürekli seslerinin açılması konusunda ısrar ettikleri, eğer kişinin arkadaşı varsa ısrara onun da katıldığı karşılaşılan bir diğer iletişim problemidir. Yine neredeyse tüm kadın oyuncular, kadın oldukları anlaşıldıktan veya tahmin edildikten sonra neredeyse her oyundan sonra arkadaşlık istekleri aldıklarını belirtmiştir. Arkadaşlık istekleri oyun içinde olumlu ya da olumsuz iletişimde buldukları kişilerden gelebildiği gibi hiçbir sözlü veya yazılı iletişimde bulunmadıklarından da gelebilmektedir.

### ***Küçümseyici***

Valorant topluluğunda, kadınların oyuncu kimliklerine yönelik de tepkiler aldıkları görülmektedir. Genel olarak kadın oyuncular, takımın kendilerinden kazanmaya veya *iyi* oynamaya yönelik beklentilerinin bulunmadığını belirtmişlerdir. Oyun sırasında veya öncesindeki karakter seçme ekranında, takımında kadın oyuncu olduğu anlaşılınca oynamayı bırakan, kaybedeceklerini ifade eden, oyunu bozmak isteyen erkeklerle karşılaştığı bildirmiştir.

"Çok iyi oynuyor oha erkek demiyor, kız olduğunu düşünmüyor." Katılımcı5, kadın.

"Hiç beklentileri olmuyor bence. Zaten kazanamıcağ vuramıcağ. Bunu boostlamışlar zaten olarak bakıyorlar." Katılımcı7, kadın.

"Sevgilisiyle giriyor daha oyun başlamadan bu acemi -atıyorum- Reyna acemi ona bi şey demeyin. Acemi olduğu için değil bence kadın olduğu için yazıyor." Katılımcı9, kadın.

Oyuna taktik veya bilgi vererek katılmaya çalışan kadınların küçümseme ve önyargı ile karşılaşmaktadır. Örneğin, kadın oyuncular karşı takımla ilgili verdiği bilgilerin dikkate alınmaması, tek başına savunma yapması konusunda güvenilmemesi, hayatta kalan son karakter olduğu zaman kendisinden beklentinin olmaması, Sage karakterini (Diğer karakterlere can veren ve daha geri planda oynayan karakter) alması için teşvik edilmesi, oynayışı ile dalga geçilmesi ya da başarılı bir oyun sergilediğinde aşırı sevinilmesi veya şaşırılması gibi tepkilerle karşılaşmaktadır. Ek olarak sona kalan kadın oyuncuların daha

fazla talimat aldıkları, nasıl oynaması gerektiğinin söylenmesi de karşılaşılan davranışlardandır. Yüksek seviyedeki kadınlar da oyun içinde diğer oyuncuların kendilerine emir verdiklerini söylemişlerdir.

“Kadınlarla oynamak istemeyen bir tayfa var yani azımsanmayacak kadar.” Katılımcı10, erkek.

“Şeyi biliyor musun diyor evet diyorum nasıl biliyorsun göster diyor mesela. Kötü hissettiriyor, özgüvenimi de yerleşir ediyor. Acaba gerçekten kötü mü oynuyorum diyorum.” Katılımcı14, kadın.

“Zaten adamların benden bir beklentisi yok, oyun başında zaten bir entry almaya çalışıyorsam ve mikrofon açmışsam sen Sage alsan olmaz mı diyorlar.” Katılımcı14, kadın.

“Oyunda bir de ben kız olduğumu baştan belli edince daha kötü oynuyordum gibi hissediyorum. Biraz psikolojik galiba o yüzden başta konuşmak istemiyorum.” Katılımcı17, kadın.

“Atıyorum kız mic basıyor ben omen alacağım diyor. Ordan birisi diyor ki aa kız geldi takıma bozalım. Yeniliriz.” Katılımcı15, erkek.

Yüksek seviyedeki kadın oyuncular, kendilerini buldukları seviyeye daha iyi oynayan arkadaşlarının taşıdıkları, hile kullandıkları gibi ithamlarla karşılaşmışlardır. Takımda başarı sergileyen veya üst sırada yer alan kadın oyuncular, takımı kadın oyuncunun taşımaya yönelik utanç ve şaşkınlık ifadeleri içeren söylemlerle de karşılaşmıştır.

Bazı kadın oyuncular *oynayamadıkları* veya *beceremedikleri* için baskı ve eleştiriyile karşılaşmaktadırlar. Kadın oldukları anlaşıldıklarında, oyuncular küçümseme, dalga geçme, kibirlenme gibi tepkilerle de karşılaştıklarını bildirmişlerdir. Bu gibi durumlarda kadın oyuncular, *yemek yapma*, *mutfağa gitme* gibi geleneksel cinsiyetçi söylemlere de maruz kalabilmektedir. Cinsiyeti anonim olan, ama “kötü” oynadığı düşünülen oyuncular, *bu kesin kadın baksana oynayamıyor* şeklinde yorumlar alabilmektedir.

“Mesela atıyorum bir vuruşu yapamıyorum o an aimim kayıyor elim titriyor falan o an kaçırmış oluyorum ve hani zaten kadın olduğumu biliyorlar ve direkt şey yapıştırma oluyor direkt damga vuruluyor git sen mutfakta yemek yap.” Katılımcı16, kadın.

### **Flörtöz**

Birçok kadın oyuncu çeşitli flört girişimleriyle karşılaştıklarını belirtmiştir. Olumlu olarak görülen bazı davranışlar, aynı zamanda *yazma*, *asilma* ya da *yürüme* olarak da tanımlanmıştır. Ayrıca oyun içinde kadın oyuncuya kendini göstermeye, kadın oyuncunun dikkatini çekmeye çalışma da bu davranışlar olarak bildirilmiştir. *İyi* oynayan kadın oyuncular erkek bir oyuncuya edilmeyeceğini düşündükleri iltifat ve tebrikleri aldıklarını ifade etmişlerdir. Bu bağlamda, oyun içinde evlilik veya çıkma teklifi alan katılımcılar da bulunmaktadır.

“Sapıklık olsun, afedersin yavşama olsun bu tarz şeylerle karşılaşınca bazen midem bulanıyor.” Katılımcı15, erkek.

Oyun içi aşırı yardım da kadın oyuncuların karşılaştığı başka bir durum olarak görülmektedir. Buna örnek olarak kadın oyuncu için silah satın alma, onunla birlikte oynama, kadın oyuncuya can verme veya öldükten sonra diriltme gibi davranışlar verilmiştir.

Bu bağlamda daha yüksek derecelerdeki erkeklerin kadın oyunculara, derecelerini arttırmaları için birlikte oyuna girmeyi teklif ettikleri de görülen başka bir davranıştır. Böylelikle iyi oynayan erkek oyuncu takımının kazanmasını sağlayarak, kadın oyuncunun da puanını arttıracaktır.

### ***“Normal Bir Oyuncu Gibi Kadınlar”***

Bazı katılımcılar, kadın oyunculara da herkese davrandıkları gibi davranan bireylerin de olduğunu belirtmişlerdir.

“Üç bölünmüş gibiler. Hani biri hakaret ediyor, hani baya düşman falan bize. Bir tanesi hani hiç çok umurunda olmayan, normal oyuncuymuşuz gibi. Diğeri de işte çok aşırı samimi.” Katılımcı16, kadın.

### **Oyun Öncesi ve Sonrasında KVO’ların Olumsuz Durumlara Karşı Tutumları Teması**

#### ***Sessize Alma/Görmezden Gelme***

Kadın katılımcıların büyük çoğunluğu kendilerine yönelik olumsuz olarak atfettikleri bir tavırla karşılaştığında kişiyi sessize alarak oyunlarına devam etmeye çalıştıklarını söylemiştir. Sesli sohbet gibi yazılı sohbeti de kapatıp oynayan kadın oyuncular bulunmaktadır. Bazı kadın oyuncular da, konuşmanın ilerlememesi adına karşılaştıkları olumlu tepki veya iltifatlara teşekkür etmediklerini, bunları yanıtız bıraktıklarını belirtmişlerdir.

#### ***Şikâyet***

Hakaret, küfür, taciz, oyunu trolleme, oynamayı engelleme gibi durumlarda kadınlar söz konusu oyuncu veya oyuncuları oyun sisteminde şikâyet etmektedir. Kadın oyuncuların bir kısmı ise, daha kesin sonuç verebilecek bir sistem olan bilet açma yöntemini kullanmaktadır. Bazı oyuncular da hakaretleri içeren ekran görüntülerini de bilete paylaşmaktadır. Bu amaçla oyun sırasında kayıt ve görüntü alan kadın oyuncular bulunmaktadır. Bunlara karşılık bazı oyuncular şikâyet etmenin, kişilerin davranışlarını değiştirmesinde çok etkili olmayacağı veya etkisinin sınırlı olacağını düşünmektedir.

“Çok kişi reportladım. İnanılmaz ticketlar açtm. Riot full bana çalışıyor heralde.” Katılımcı1, kadın.

"3 dakikalık 3 günlük ban yiyor mesela bitince devam." Katılımcı5, kadın

#### ***Oyundan Çıkma***

Bazı kadın oyuncular yaşadıkları durumun yoğunluğuna ve toksik oyuncuların sayısına bağlı olarak, direkt oyundan çıktıkları dönemlerin olduğunu belirtmişlerdir. Oyuncuların karakterleriyle kadın oyuncunun oynamasını engelleme durumunda, oyuna katılım engellendiği için oyundan çıkmak zorunda bırakılan kadınlar bulunmaktadır. Kısıtlı sayıda katılımcı toksik oyuncu kitlesi yüzünden oyuna belirli bir süre ara verdiğini bildirmiştir. Bu konudaki hakim görüş, Valorant'ta olduğu gibi hayatın her alanında kadınların ayrımcılığa ve zorbalığa maruz kalabildiği, bu ortamlardan ayrılmanın çözüm olmadığıdır.

“Bir ara Valorant’a 2-3 ay ara verdiğimi biliyorum, bu kitleler yüzünden. Yediğim laflar yüzünden.” Katılımcı18, kadın.

#### ***Önlem Alma***

Kadın olmaları nedeniyle, oyun içinde olumsuzluk yaşamak istemeyen birçok katılımcı, cinsiyeti hakkında fikir vermeyecek şekilde hareket etmektedir. Oyuncu ismini kapatan veya kadın olduğu

anlaşılmayacak bir isim seçen oyuncuların olduğu gibi, sesli sohbete hiç katılmayan veya katılmak için takımı gözlemleyen kadın oyuncular bulunmaktadır. Bir kadın katılımcı cinsiyetinin anlaşılması için oyuncu ismi olarak araba markalarını kullandığını ifade etmiştir.

“... şimdi daha kontrollü daha dikkatliyim açıkçası. Nerede ne demek gerektiğini daha iyi biliyorum.” Katılımcı1, kadın.

“Çok toksik bir takıma benziyorsa hayatta ağzımı açmam. Çünkü biliyorum onun sonu bana saldırarak bitecek.” Katılımcı16, kadın.

Kadın kimliğini saklamanın yanında, kadın oyuncular oyun deneyimlerini etkileyebilecek başka tedbirler de alabilmektedir. Kadın oyuncuların özellikle sesli iletişime katılmadan önce tedbirli davranmaya çalıştıkları görülmektedir. Karakter seçimi sayfasında, henüz oyun başlamadan diğer oyuncuların tavırlarını incelemek, toksik oyuncu olma ihtimalini değerlendirmek bunlara örnek olarak verilebilmektedir. Sesli iletişimde mesafeli ve soğuk konuşmak da diğer oyuncuların tepkilerini sınırlandırmak için uygulanan önlemlerdendir. Bir katılımcı, sorulduğunda bilerek 26 yaşında olduğunu söylediğini, böylelikle büyük olduğu için erkeklerin iletişiminin azaldığını ifade etmiştir.

“Bir de ben biraz soğuk konuşuyorum ki, oyun sırasında erkekler cıvımasın diye.” Katılımcı5, kadın.

Ek olarak, bazı kadın Valorant oyuncuları, zaman zaman İstanbul sunucusu yerine yabancı sunucularda oyuna girdiklerini bildirmiştir. Bir kısım kadın oyuncu ise, toksik kişilerle karşılaşmamak için maçlara tanıdıkları kişilerle veya arkadaşlarıyla girmeyi tercih ettiğini belirtmiştir.

### ***Karşılık Verme***

Kadın katılımcıların bir bölümü ise verilen tepkilere sesli veya yazılı olarak karşılık vermektedir. Kimi kadın oyuncular *karşı tarafı gıcık edecek* şeyler yazabildiklerini, toksik oyuncularla inatlaştıklarını, egolarını kırmaya çalıştıklarını, bağırdıklarını, susmalarını istediklerini belirtmişlerdir. Bazı kadın oyuncular da, kendilerine yöneltilen hakaret ve küfürlerle paralel düzeyde diyaloga girip tartıştıklarını ve daha sonra sessize aldıklarını bildirmişlerdir.

“Aa kız mısın sen diyor ben de aa erkek misin sen de diyorum.” Katılımcı2, kadın.

“Şey moduna girmek istemiyorum, aa cevap veremedi kapattı. Daha fazla onlarla kavga edip bunu kabullendirmeye çalışıyorum. Bana yaptığını ben de ona yapıyorum.” Katılımcı5, kadın.

Küçük bir kesim, çok sinirlendikleri zaman veya olumsuz tavırların arttığı durumlarda oyunu bilerek sabote ettiklerini, diğer oyuncuların kazanmalarını engellediklerini belirtmiştir.

### **KVO'ya Yöneltilen Olumsuz Davranışları Etkileyen Faktörler Teması**

#### ***Kadın Olduğunun Anlaşılması veya Düşünülmesi***

Bir kadının sesli sohbete ilk anda katılması olumsuz bir durumla karşılaşması için yeterli olabilmektedir. Ses, oyun içinde cinsiyetin anlaşılmasındaki öne çıkan faktörlerdendir. Oyuncunun kadın olduğu anlaşıldığı anda eleştiri, alay veya asılma gibi tepkiler verilebilmektedir.

"Cinsiyetimin (oyun içinde) belli olması şöyle önemli; kızsan ses verdiysen o oyunda sana ne olacağı belli değil." Katılımcı1, kadın.

### ***Oyundaki Başarı***

Aynı kadın oyuncu farklı zamanlarda oyundaki performansına göre *olumlu* veya *olumsuz* tepkiler alabilmektedir. Öldürme sayısı görece az olduğu zaman, kadın olması ile ilgili alaya alınma, hakaret edilme gibi durumlarda kalabilirken, fazla olduğu zaman aşırı bir olumlama ile karşılaşabilmektedir.

"Kötü de oynayabilirim. İyi oynamak zorunda değilim ki bu oyun sonuçta. Ama ister istemez düşünüyorum (iyi oynamayı)." Katılımcı5, kadın.

Ayrıca genel olarak takım kaybediyorsa, bu nedenle takımdaki kadın oyuncunun suçlanabildiği veya hakarete maruz kalabildiği bildirilmiştir. Bunların yanında, oyun *başarısı* diğer oyuncularından yüksek olan kadınlar da hakarete uğrayabilmektedir.

"Bence kadınlara genel olarak ön yargı fazla. Hata yaptığı zaman ya da kill alamadığı zaman (öldürme sayısı az olduğunda) daha çok üstüne gidebiliyor erkeğe göre. Ama kadın taşırırsa da toksik oyuncu bir kızın beni taşımaya utanç verici gibi ithamlarda bulunabiliyor." Katılımcı6, erkek.

### ***Öneride Bulunma/Yorum Yapma***

Kadın oyuncunun, başka bir oyuncuya art niyet olmaksızın, oyunuyla veya karakteriyle ilgili bir öneride bulunması, karşı tarafın olumsuz tavırlar sergilemesini etkileyebilmektedir. Bu durum herkes için geçerli olsa da tepkilerin nitelik ve nicelikleri kadın oyunculara karşı farklılaşmaktadır. Öneride bulunan oyuncunun oyunu bırakması, trollemesi, kadın kimliğine hakaret etmesi gibi durumlar verilen örnekler arasındadır.

### ***Karşılık Verme veya Vermeme***

Kadınların bir bölümü, karşı tarafı sözlü veya yazılı uyarabildiğini veya kendisine edilen hakaretlere benzer şekilde yanıt verdiklerini belirtmişlerdir. Karşılık alan oyuncuların sergiledikleri olumsuz tutumun arttığı gözlemlenmiştir. Buna karşılık bazı kadın katılımcılar da sessiz kalan ve cevap vermemeyi seçen kadınların daha ağır bir şekilde hakarete maruz kaldıklarını belirtmişlerdir.

"..ama konuşan, kendini savunan kızlara hakaret edilmiyor benim gördüğüm kadarıyla." Katılımcı7, kadın.

## **Ayrımcı Tutum ve Davranışların KVO'lar Üzerindeki Etkileri Teması**

### ***Psikolojik***

Oyunda karşılaşılan hakaret ve olumsuz yorumlar nedeniyle oyuncuların psikolojileri birçok şekilde etkilenmektedir. Bu gibi olumsuz yaşantılar sonrası kadın oyuncular öfke, üzüntü, şaşkınlık, çaresizlik gibi olumsuz duyguları deneyimlediklerini belirtmişlerdir. Ek olarak ellerin titremesi gibi fizyolojik belirtilere de neden olabilmektedir. Olumsuz tepkilerle karşılaşan bazı kadınlar tüm gün bir şey yapmak istemeyebilmekte, bu etkiden kurtulabilmek için müzik dinleme, yürüyüşe çıkma, yaşadıklarını çevresiyle paylaşma gibi baş etme yöntemlerine başvurabilmektedir. Bazı kadın katılımcılar maruz bırakıldığı olumsuz deneyimlerden sonra ağladıklarını ifade etmişlerdir. Bu etkilerin ortaya çıkması ve süreleri, kişilerin oyuna

başlama süresi, o günkü mental durumları ve yaşadıkları oyun içi deneyimleri gibi faktörlerce değişmektedir.

### ***Oyunla İlgili***

Yaşanan olumsuz olay ve neden olduğu psikolojik değişim kadın oyuncuların oyun performanslarını da olumsuz etkilemektedir. Oyun keyiflerinin kaçması, oynamak istememek, motivasyon kaybı, oyun performansının negatif yönde değişmesi kadınlara yönelik ayrımcı davranışların etkileri arasındadır.

Bazı kadın oyuncular, kendini kanıtlamak, kadınların iyi oyuncu olmadığı kalıbını yıkma isteği ve olumsuz yorumlarla karşılaşmamak için iyi oynamaya çalışmakta, bu durumun da üzerlerinde baskıya neden olduğunu ve performanslarını etkilediğini belirtmektedir.

“Biri bana laf ettiğinde gerçekten mentalim çok düşüyor. Hani yine ona karşı çıkmak için daha çok iyi oynamam gerektiğini düşündüğüm için daha kötü oluyorum.” Katılımcı17, kadın.

### ***Normalleşme/Alışma***

Kadın katılımcıların çoğunluğu, kendilerine ve kadınlara yöneltilmiş ayrımcı tavıra alıştıklarını, oyundaki ilk dönemlerindeki gibi yoğun tepkiler vermediklerini belirtmiştir. Bazı kadın katılımcılar, ayrımcı bir hakaret veya iltifatla karşılaşmanın oyunlarının olağan bir rutini haline geldiğini ifade etmişlerdir.

“İlk başlarda korkup ağlıyordum ama artık o kadar normalleşti ki mute’layıp geçiyorum.” Katılımcı3, kadın.

### ***Adli Boyut Teması***

#### ***Adli Boyuta Taşıma***

Katılımcılara Valorant dahilinde karşılaştıkları durumları adli boyuta taşıyıp taşımadıkları sorulmuş, hiçbir katılımcının herhangi bir durum için adli mercilere başvurmadığı görülmüştür. Bazı katılımcılar yaşadıklarını adli sürece taşımayı düşündüklerini, fakat vazgeçtiklerini bildirmişlerdir. Bu kararlarının nedenlerini, medyaya yansıyan kadına şiddet, kadın cinayeti, taciz ve tecavüz olaylarının faillerinin gereken cezayı almamaları, suçluların sokakta gezmeleri, Türkiye’deki adalete inanmamaları olarak göstermişlerdir. Ayrıca, internet üzerinden işlenen bir suçun failinin teknik nedenler nedeniyle tespit edilemeyeceği için de adli süreç başlatmamış katılımcılar mevcuttur. Bunlara ek olarak, önceki yaşantıları ve psikolojik nedenler sebebiyle, adli bir süreçle uğraşamayacak olma da bu nedenler arasındadır.

“Ama şöyle bir şey, o anda yaptığımda sanki işe yaramayacakmış hissine kapıldım. Televizyonda kadınlar öldürülüyor tacize tecavüze uğruyor, hiçbir şey yapılmıyor. Suçlular sokaklarda geziyor. Para cezası ev cezası ile serbest bırakılıyor. Hiçbir işe yaramayacağını, Türkiye’de adalet olmadığını bildiğim için açıkçası böyle bir şey yapmadım.” Katılımcı1, kadın.

“Çok fazla milli değerlere küfür etti. Ben de ciddi olarak taşımayı düşündüm. Her insanın bence kırmızı çizgileri mutlaka vardır. Mustafa Kemal Atatürk’e küfür etmesi benim için çok rahatsız edici bir durumdu ve artık çok fantastik küfürler duymaya başlayınca ben her oyunun kaydını aldığım için şey söyledim ben hani oyun esnasında seni şikayet edeceğim ve bu işi adli boyuta taşıyacağım dedim. Ondan sonra bir daha hiç konuşmadı. Sonrasında da uğraşmak istemedim.” Katılımcı19, erkek.

Katılımcılar, tehditlerin içinin boş ve uygulanamayacak olduklarını düşünmektedir. Ayrıca, adli süreçlerin taraflar arasındaki anonimliği kaldırması ve bu nedenle kadınların açık bir hedef haline



gelebilmesi düşüncesi de paylaşılmıştır. Bu doğrultuda, davalı kadına fiziksel olarak ulaşmanın mümkün olması da kadınların Valorant'ta yaşadıkları olaylar için adli süreç başlatmamalarının nedenlerinden biri olarak görülmektedir.

Bazı katılımcılar, hakaretler karşısında ciddi bir şekilde etkilenme, ölüm tehdidi alma, oyun veya sosyal medya aracılığı ile rahatsızlık verme, sürekli arayıp, yazma gibi durumlar karşısında bazı katılımcılar adli makamlara gidebileceklerini belirtmişlerdir. Ayrıca, oyun içinde kendisini tanıyıp özel olarak hakaret eden, fotoğrafını oyun dışında paylaşan ve onunla ilgili bir algı yaratmaya çalışan kişiler hakkında adli destek alınabileceği ifade edilmiştir. Ek olarak, rahatsızlık veren kişinin kimliğinin, gittiği okul veya arkadaşının bilindiği durumlarda adli sürece başvurulacağı düşünülmektedir.

“Taşımam sanırım ya. Belki erkek olduğum için o kadar sert bir şey gelmiyor ya da çok ünlü olmadığım için. Genellikle konuşmaların içi boş olduğu için şu ana kadar öyle bir şey yaşamadım.” Katılımcı10, erkek.

“Olay şu boyuta gelirse, yani o kişinin bir şekilde bu Instagram olabilir oyun aracılığıyla olabilir bana rahatsızlık verdiğini düşünürsem, sadece küfür olarak değil sapık gibi arayıp yazmalardan bahsediyorum, şurdan burdan ulaşip beni rahatsız ederse olayı adli boyuta taşırım.” Katılımcı13, kadın.

“Bu bana zarar gelmeyecek boyuta gelmedikçe adli boyuta taşımam.” Katılımcı14, kadın.

### **Adli Süreçle İlgili Bilgi Sahibi Olma**

Son olarak katılımcılara adli süreç ile ilgili bilgilerinin olup olmadığı sorulmuştur. Katılımcıların büyük bölümü bilgilerinin olmadığını, daha önce konuyla ilgili bir araştırma yapamadıklarını bildirmiştir. Süreçle ilgili bilgisi olan katılımcılar da net bir bilgi vermemişler, *şikâyette bulunmak, ihbar etmek, karakola gitmek* gibi tabirler kullanmışlardır. Genellikle ekran görüntüsü veya kaydı almak ve karakola başvurulması gerektiğini bildirmişlerdir. Bunların haricinde böyle bir durumda tanınmış avukatların olması, aile fertlerinden birinin avukat olması veya olayın aileye devredilmesi gibi, kişilerin hukuki konularda güvendiği kişilerin olduğu görülmüştür. Bir kadın katılımcı daha önce benzer bir olayla karşılaştığı için ve bir erkek katılımcı ise mesleği gereği atılacak adımları bildiğini ifade etmişlerdir.

“Kanıt olması gerekiyor sanırım. Varsa suç duyurusunda bulunabilirsin. Olabilir diye düşünüyorum.” Katılımcı11, kadın.

“Başıma böyle bir şey gelirse nasıl bir yol izleyeceğimi nasıl adımlar atacağımı bilmiyorum. Onu da artık yaşadıktan sonra muhtemelen bakarım.” Katılımcı15, erkek.

### **Tartışma ve Sonuç**

Bu çalışma, kadın Valorant oyuncularının, oyun sırasında karşılaştıkları toplumsal cinsiyet temelli tutumları ve bu deneyimlerin etkilerini incelemeyi hedeflenmiştir. Bu doğrultuda yapılan çalışma sonucunda elde edilen bulgular, çoğunlukla ulusal ve uluslararası literatürle paralellik göstermektedir. Elde edilen bulgulara göre, bireylerin anonim olarak oynadığı ve bireylerin cinsiyetlerinin tam olarak anlaşılmasının imkânsız olduğu Valorant oyununda dahi toplumsal cinsiyet temelli şiddet davranışları gözlemlenmektedir.

Öncelikle şunu belirtmelidir ki, bu çalışma Valorant oyunu dahilinde *kadın ve erkek* oyuncuların yaşadıkları deneyimlerin ve etkilerinin salt farklılığını göstermeyi amaçlayan bir çalışma değil, sadece kadın

olmanın ve toplumdaki kadınlık algısının neden olduğu farklılıkları belirlemektir. Kadınların oyun sırasında erkeklerden daha farklı bir deneyim yaşadığını belirtmek, iki uçlu cinsiyetçiliği kabul etmeye ve belki de genel olarak cinsiyetçi sonuçlar çıkarmaya imkân vermeye neden olabilecektir. Bu nedenle, çalışmanın amacını bir kez daha belirtmekte fayda olacağı düşünülmektedir. Kadınların -diğer azınlıkların, çocukların ve dezavantajlı grupların oyun içindeki varlığı farkındalık dahilinde olarak- oyun içinde, sadece kadın olmalarının ve toplumdaki ayrımcı görüşlerin varlığı nedeniyle, maruz kaldıkları tepkilerin tespit edilmesidir. Bununla birlikte cinsiyet, yaş, eğitim ve benzeri tüm özelliklerden bağımsız olarak birçok Valorant oyuncusunun, olumsuz ve rahatsız edici tepkilerle karşılaştığı ve oyun deneyimlerinin olumsuz olarak etkilendiği bilinmektedir.

Kadın Valorant oyuncuları oyun sırasında birçok olumlu ilişki ve süregelen arkadaşlıklar edindiklerini belirtse de tüm katılımcılar oyun sırasında kadınların olumsuz tutumlarla karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Kadın katılımcılara küfür, hakaret, tehdit gibi olumsuz tutumlarla karşılaşmış ve karşılaşmadıkları sorusu uygulayıcının cinsiyetinden bağımsız olarak sorulmuş, fakat hepsi öncelikli olarak bu olumsuz tutumların erkek oyuncular tarafından sergilendiğini ifade etmişlerdir. Bu olumsuz tutumlar düşmanca olabildiği gibi, korumacı da olabilmektedir. Kadın oyuncular en sık olarak, küçümsediklerini, hakarete uğradıklarını ve flörtöz davranışlarla karşılaştıklarını ifade etmiştir. Bu bulgular, kadınların taciz ve hakarete maruz kalmasının daha olası olduğu (Cote, 2015) ve kadınların olumsuz yorumlarla erkeklere göre daha sık karşılaştıklarını (Kuznekoff & Rose, 2013) gösteren çalışmalarla paralellik göstermektedir. Literatürle benzer olarak (Ruvalcaba ve diğerleri, 2018), sadece bazı kadın katılımcılar oyun sırasında cinsel tacize maruz kaldıklarını belirtmişlerdir. Horizon's World adlı Metaverse oyununda 21 yaşındaki bir kadının tecavüze uğradığını beyan etmesiyle (Smith, 2022), sanal ortamda gerçekleşen cinsel taciz olayları yeni bir boyut kazanmıştır. Bir kısım kadın katılımcıda, yaşanan olumsuzlukların etkileri oyun sonrasında devam etse de genellikle zamanla bu tavırlara alışıldığı ve buna hazırlıklı olunmaya çalışıldığı belirtilmiştir. Tacizin, anksiyete (DelGreco & Christensen, 2020; Stahl & Denhag, 2020), uyku bozuklukları (DelGreco & Christensen, 2020), depresif semptomlar (Friborg ve diğerleri, 2017; Houle ve diğerleri, 2011), travma sonrası stres bozukluğu (Stockdale ve diğerleri, 2009) gibi etkileri olabileceği düşünüldüğünde, kadınların sadece oyun deneyimlerinin değil, günlük yaşantılarının da birçok alanda etkilebileceği görülmektedir. Bulgular kadın oyunculara edilen hakaret ve küfürlerin daha kişisel, bedene yönelik ve cinsel içerikli olduğunu göstermektedir. Literatürde de kadın oyunculara yapılan yorumların oyuncuyu cinsel açıdan nesneleştirdiği görülmektedir (Gervais ve diğerleri, 2012; Nakandala ve diğerleri, 2017). Bazı kadın katılımcılar da, karşılaştıkları hakaretlere alışmanın aslında normal olmadığını, toksik davranışlara karşı şikayet etme, bilet açma gibi ellerinden gelen karşılığı verseler de, bu davranışları azaltma konusunda imkanların sınırlı olduğunu belirtmiştir. Kadın oyuncular, olumsuz tepkilerle karşılaşmamak için sesli sohbete katılmamak, ismini saklamak gibi birçok önlem almakta, bu önlemler de oyun deneyimlerini etkilemektedir. Ek olarak, kendini erkek olarak tanımlayan oyuncular da neredeyse her oyun sırasında küfür, hakaret gibi olumsuzlukları deneyimlemektedir. Fakat kadın oyunculardan farklı olarak, genellikle bu

durumlar erkeklere yönelik toplumsal cinsiyet minvalinde oluşmamaktadır. Benzer şekilde oyun içinde ifade edilen destek ve iltifatlar da cinsiyetler arası farklılık göstermektedir. Hammond ve diğerlerinin (2018) Yeni Zelanda'da yürüttükleri çalışmaları korumacı cinsiyetçiliğin erkeklerde hayat boyunca pozitif lider bir yönelim izlediğini ve zamanla değişmediğini göstermektedir. Bu doğrultuda, Valorant özelinde de korumacı cinsiyetçiliğin kadın oyunculara yönelik oluşmuş kalıpların devam etmesine neden olabileceği düşünülebilir. Bir FPS oyununa dahil olarak, zaten belirli cinsiyet normlarının dışına çıkan kadınlardan oyun içinde de cinsiyet normlarına bağlı kalmaları beklenmekte, buna *uymayan* kadınlar birçok farklı olumsuz karşılık görebilmektedir.

Çalışma sırasında katılımcıların cinsel yönelimlerine dair soru bulunmamaktadır. Fakat bazı katılımcılar, fark edildikleri zaman LGBTQ+ bireylerin de oyun içinde zorbalığa maruz kaldıklarından söz etmişlerdir. Oyun içinde birinin cinsiyetini anlamamanın en belirgin yolunun ses olduğu bilinmektedir. Bu nedenle *kalın* sesli bir kadın veya *ince* sesli bir erkek oyuncu bu özelliklerinden dolayı alaya alınabilmekte veya hakarete uğrayabilmektedir.

Toplumsal cinsiyet temelli kalıplar ile oyun sırasında da karşılaşmaktadır. Kadınların başarısız oyuncular olduğu, tek başlarına yükselemeyecekleri, başarı göstermelerinin şaşırtıcı olduğu, genellikle pasif ve tedbirli oynadıkları gibi bazı düşüncelerin yaygın olduğu görülmektedir. Cinsiyetler arası oyun tarzındaki farklılıkların nedeni olarak yetiştirilmeye bağlı olarak oyunla tanışma yaşı ve pratik olarak düşünülmektedir. Hem yetiştirilme sürecinde erkek çocukların bilgisayar başında geçirdikleri vaktin daha olumlu karşılanması, hem de bilgisayar oyunlarının maskülen içeriklere sahip olması nedeniyle kız çocuklar bilgisayar oyunlarla daha geç tanışabilmektedir. Bu düşüncelerin varlığına rağmen, Türkiye Valorant topluluğunun, kadınların oyundaki varlığına henüz tam olarak alışmadığı görülmektedir.

Bulgular doğrultusunda kadın Valorant oyuncularının maruz bırakıldığı hakaret ve yersiz eleştiriler karşısında birçok haklarının ihlal edildiği görülmektedir. Öncelikle oyuncular hem psikolojik hem de toplumsal olarak etkilenmekte hem de neredeyse basit denebilecek kadar gündelik bir aktivite olan oyun deneyimleri sağlıksızlaşmaktadır. Bu durumun hem bireysel hem toplumsal düzeyde, tüm yaş ve cinsiyet grupları için sonuçları olabilir. Kadınlar oyun içindeki hakaretlere ve kendilerine yöneltmesine *alıştıklarını* söylemişlerdir. Fakat bu normalleştirme sınırının nerede çizileceği bilinmemektedir. Çevrim dışı hayatta da her alanda karşılaşılabilecek bir durum olan, toplumsal cinsiyet temelli psikolojik ve fiziksel şiddet alışılabilir olacak mı sorusunu ortaya çıkarmaktadır. Öte yandan, benzer durum korumacı cinsiyetçi davranışlar gösteren bireyler için de geçerli olabilir. Taciz, hakaret ve istismarın, uygulayıcı gözünde normalleşmesi, hatta ortada mağduriyetin bulunması konusunda bir farkındalığın dahi olmaması, dikkat edilmesi zorunlu olan bir olasılıktır.

Görüşmeler sırasında birçok erkek katılımcının kadınların olumsuz yorumlardan daha fazla etkilendiği, kendilerini korumada yetersiz olduklarını düşündüğü ve bu nedenle de kadın oyuncuyu savundukları görülmüştür. Ayrıca oyuncunun kadın olduğu anlaşıldıktan sonra kibar konuşmak gibi birçok

davranış *olumlu* olarak tabir edilmiştir. Birçok erkek katılımcı bu türdeki davranışların cinsiyetçi bir tutum olduğunun farkında değildir. Bu nedenle online oyunlar, e-spor ve korumacı cinsiyetçilik ve bu konudaki farkındalık ile ilgili çalışmalar da alandaki farkındalığı arttıracakı düşünülmektedir.

Kadın oyuncular oyun sırasında birçok hakkından vazgeçerek daha temkinli ve zaman zaman daha problemlili bir oyun deneyimi yaşamaktadır. Bunların haricinde kadın oyuncuların karşılaştıkları olumsuzlukların etkileri bireyin kişiliği, oyuna ne zaman başladığı, takımda tanıdıklarının bulunup bulunmaması gibi faktörlerce etkilenmektedir. Kadın oyuncular moral bozukluğu, motivasyon kaybı, öfke, şaşkınlık, üzüntü gibi etkiler yaşayabilmekte, bu etkiler kısa ve orta vadeye kadar sürebilmektedir. Fakat hiçbir kadın katılımcı, zaman zaman oyundan çıksalar bile, bu etkiler nedeniyle Valorant'tan kalıcı olarak ayrılmamıştır.

Oyun sırasında tehdit, hakaret, cinsel taciz, çocuk istismarı gibi, suç kapsamına girebilecek birçok davranışla karşılaşmaktadır. Buna rağmen hem bu davranışların normalleşmesi hem mağdurların adli süreçten beklentilerinin olmaması gibi bazı nedenlerle hiçbir katılımcı yaşadığı mağduriyeti adli sisteme taşımamıştır. Katılımcıların büyük çoğunluğu *çok ciddi* bir tehlikeyle karşılaşmadıkları sürece adli makamlara başvurmayaacaklarını belirtmiş, çok küçük bir kesim ise adli süreçle ilgili doğru bilgiye sahip olduğunu ifade etmiştir.

Kadın oyuncuların, taciz, tecavüz, hakaret ve tehdit olarak adlandırdıkları ve adli mevkilere taşımayı düşünüp vazgeçtikleri olaylar karşısında, neden bu karardan vazgeçtikleri sorulduğunda birçok kadın katılımcı medyada artan ve sonuçsuz kalan kadına şiddet olaylarından bahsetmiştir. Burada hem erkek hem kadın katılımcıların Türkiye'deki adalet sistemine olan inançlarının zayıf olduğu, adaletin yerini bulmayacağını düşündükleri ve çabalarının boşa gideceğine inandıkları görülmektedir. Bunun yerine olayı unutmaya çalışmak veya temkinli ve dikkatli davranarak olumsuz durumlardan kaçınmaya çalışmaktadırlar. Ayrıca, bazı katılımcılar, adli bir sürece başladığında kendi anonimliklerinin ortadan kalkacağı, bu nedenle de fiziksel şiddet riskinin artacağı için adli şikâyet mekanizmasını kullanmak istememektedir. Bu bulguların yanında, çevrimiçi yaşanan herhangi bir olay için adli süreç başlatmakla ilgili olarak, katılımcıların büyük çoğunluğunun net ve doğru bilgisi bulunmamaktadır. Genel olarak şikâyet etme, karakola gitme, ihbarda bulunma gibi yüzeysel ifadeler kullanılmıştır.

Çalışmanın birkaç sınırlılığı bulunmaktadır. Öncelikle örnekleme sadece kendini kadın olarak veya erkek olarak tanımlayan bireyler katılmıştır. Bu nedenle bulgular sadece kadına yönelik toplumsal cinsiyet temelli olumsuzluklar olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca katılımcılar, LGBTQ+ bireylerin de dolaylı ve doğrudan olumsuzluklara maruz kaldıklarını belirtmiştir. Bu nedenle, her ne kadar herkesin anonim olduğu ve cinsiyetin bile tam olarak anlaşılamadığı platformlarda, cinsel yönelime bağlı olarak gelişen tutumların incelenmesi önerilmektedir. Ek olarak, Valorant katılımcılarının hiçbirisi, özellikle korumacı olmak üzere, bazı cinsiyetçi ifadeler kullansalar da kadınlara yönelik düşmanca düşüncelere veya davranışlara sahip olduklarını ve erkeklerin doğuştan daha iyi oyuncu olduklarını düşündüklerini belirtmemiştir. Bu nedenle,

örneklem kadınlara yönelik olumsuz tutumlar sergileyen katılımcılar açısından eksik kalmaktadır. Oyun topluluğundaki kadın oyunculara yöneltilen istenmeyen tutumların motivasyon ve altta yatan nedenlerinin anlaşılması için, özellikle toksik olarak nitelendirilen oyuncularla görüşme yapılabilir.

Katılımcılar toksik davranışların her oyun seviyesinde görülebileceğini belirtse de farklılaştığını bildiren oyuncular da bulunmaktadır. Çalışma örneğinde bronz, demir, gümüş derecelerdeki katılımcılar çok daha az sayıdadır. Bu nedenle, toksik davranışların, oyun seviyesi ya da seviyenin belirttiği *başarıca* farklılaşıp farklılaşmadığı konusunda yorum yapılamamaktadır.

Valorant'ta yaş sınırının bulunmaması, birçok katılımcının da *toksik* olarak tanımladığı çocuk oyuncular ise zaman zaman hem mağdur hem uygulayıcı olabilmektedir. Eğlenmek için oynanan bir oyunda çocuklar belki de en zararlı çıkan gruplardan biridir. Hem kadınlara karşı kalıp yargıların zihinlerinde oturması, hem de küfür ve hakaretin normalleştirilmesi bakımından Valorant, en azından İstanbul sunucusu için güvenli bir ortam olarak değerlendirilmemektedir. Çalışma örneğine 18 yaşını tamamlamamış katılımcılar dahil edilmediği için, çocukların karşılaştığı durumlar çalışma dahilinde tutulmamıştır. Fakat görüşmelerden edilen bulgulara göre, çocuklar birer gözlemci olabildiği gibi hakaretlere de maruz kalmaktadır. Bu nedenle sonraki çalışmaların çocukların oyun deneyimlerine odaklanması çalışmacıların önerilerinden biridir.

Birçok katılımcı çocuk Valorant oyuncularının bazı durumlarda yetişkinlerden daha fazla toksik davranış sergilediğini, küfür içeren hakaretlerde bulduklarını ve kendilerinden yaşça büyük oyuncuların hakaretlerine maruz kaldıklarını veya tanık olduklarını belirtmiştir. Bu nedenle çevrimiçi oyunlarla ilgili yapılacak sonraki çalışmaların örneğini çocuklardan oluşturulması alana katkı sağlayacaktır. Son olarak, kadın oyuncuların oyun içi olumsuz deneyimleri yanında, e-sporu bir kariyer olarak sürdüren veya düşünen kadın oyuncuların da cinsiyet rolleri ve eşitsizliği temelli birçok problemle karşılaştığı ifade edilmiştir. E-spor sektöründe kadınların hem takım içinde hem de genelinde, takım seçmelerinde ve maçlar sırasında deneyimleri farklılaşabilmektedir. Bu nedenle, e-spor alanındaki kadın oyuncuların oyun ve gerçek hayatta yaşadıkları sorunlarının incelenmesi de hem literatüre hem de e-spor alanına katkı sağlayacaktır.

**Arařtırmacıların Katkı Oranı/ Contribution Statement**

Çalıřmaya tüm arařtırmacılar eřit oranda katkı saęlamıřtır/ All researchers contributed equally to the study.

**Destek ve Teřekkür Beyanı/ Funding Statement and Acknowledgements**

Arařtırma kapsamında herhangi bir destekten yararlanılmamıřtır/ This research received no specific grant from any funding agency in the public, commercial, or not-for-profit sectors.

**Çatıřma Beyanı/ Declaration of Competing Interest**

Çıkar çatıřması bulunmamaktadır/There is no conflict of interest.

**Etik Onay/ Ethics Committee Approval**

Etik kurul onayı alınmıřtır/ Ethics committee approval was obtained for this study.

### Kaynaklar

- Altınışik, C. (2021). *İki farklı türdeki çok oyunculu video oyununda siber zorbalığın kurban üzerindeki etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi]. Maltepe Üniversitesi.
- Alp, A. F., Çakmak, G. & Sarper Kahveci, M. (2020). "Ne bilir kadın oyun oynamayı?": Kadın oyuncuların e-Spor deneyimleri. *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi*, 12(3), 322-329.
- Assunção, C. (2016). "No girls on the internet": The experience of female gamers in the masculine space of violent gaming. *Press Start*, 3(1), 46-65.
- Barreto, M. & Ellemers, N. (2005). The burden of benevolent sexism: How it contributes to the maintenance of gender inequalities. *European Journal of Social Psychology*, 35, 633-642.
- Burnay, J., Bushman, B. J. & Laroi, F. (2017). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*, 45(2), 214-223.
- Caudill, R. (2015). Altruism online: An ethnographic exploration into League of Legends. *Summer Research*, 237.
- Cai, X., Cebollada, J. & Cortinas, M. (2021). From traditional gaming to mobile gaming: Video game players' switching behaviour. *Entertainment Computing*, 100445.
- Cote A. C. (2015). "I can defend myself": Women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games and Culture*, 12(2), 136-55.
- Dale, G., Joessel, A., Bavelier, D. & Green, C. S. (2020). A new look at the cognitive neuroscience of video game play. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1464(1), 192-203.
- DelGreco, M. & Christensen, J. (2020). Effects of street harassment on anxiety, depression, and sleep quality of college women. *Sex Roles*, 82, 473-481.
- Entertainment Software Association. (2020). *Leading by example*. <https://www.theesa.com/perspectives/leading-by-example/> adresinden 1 Ağustos 2022 tarihinde alınmıştır.
- Foo, C. Y. & Koivisto, E. M. I. (2004). *Defining grief play in MMORPGs*. Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology.
- Friborg, M. K., Hansen, J. V., Aldrich, P. T. ve diğerleri (2017). Workplace sexual harassment and depressive symptoms: A cross-sectional multilevel analysis comparing harassment from clients or customers to harassment from other employees amongst 7603 Danish employees from 1041 organizations. *BMC Public Health*, 17, 675
- Gervais, S. J., Vescio, T. K., Förster, J., Maass, A., & Suitner, C. (2012). Seeing women as objects: The sexual body part recognition bias. *European Journal of Social Psychology*, 42(6), 743-753.
- Glick, P., Diebold, J., Bailey-Werner, B., & Zhu, L. (1997). The two faces of Adam: Ambivalent sexism and polarized attitudes toward women. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 23, 1323-1324.
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1997). Hostile and benevolent sexism, Measuring ambivalent sexist attitudes toward women. *Psychology of Women Quarterly*, 21, 119-135.
- Gray, Kishonna L. (2012). Intersecting oppressions and online communities: Examining the experiences of women of color in Xbox live. *Information, Communication & Society* 15(3), 411-428.
- Hammond, M. D., Milojev, P., Huang, Y., & Sibley, C. G. (2018). Benevolent sexism and hostile sexism across the ages. *Social Psychological and Personality Science*, 9(7), 863-874.
- Hartmann, T. & Klimmt, C. (2017). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931.

- Hilbert, J. (2019). *Gaming & gender: how inclusive are eSports?* The sports integrity initiative. <https://www.sportsintegrityinitiative.com/gaming-gender-how-inclusive-are-esports/> adresinden 1 Ağustos 2022 tarihinde alınmıştır.
- Houle, J. N., Staff, J., Mortimer, J. T., Uggan, C. & Blackstone, A. (2011). the impact of sexual harassment on depressive symptoms during the early occupational career. *Society and Mental Health, 1*(2), 89–105.
- Huang, V., Young, M., & Fiocco, A. J. (2017). The association between video game play and cognitive function: does gaming platform matter? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 20*(11), 689-694.
- Kuznekoff, J. & Rose, L. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society, 15*(4), 541-556.
- Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A. (2015). Teens, technology and friendships. *Pew Research Center, 1-75*
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry, 10*.
- McLean, L. & Griffiths, M.D. (2018). Female gamers 'experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 1-25*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An expanded sourcebook: Qualitative data analysis*. SAGE Publications, Inc.
- Nakandala, S., Ciampaglia, G., Su, N. & Ahn, Y.-Y. (2017). Gendered conversation in a social game-streaming platform. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media, 11*(1), 162-171.
- O'Leary, A. (2012). In virtual play, sex harassment is all too real. [http://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html?_r=0) adresinden 20 Eylül 2022 tarihinde alınmıştır.
- Pew Research Center. (2020). *Gaming and gamers*. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/> adresinden 1 Ağustos 2022 tarihinde alınmıştır.
- Riot Games. (2020). *Beginner's guide*. <https://playvalorant.com/en-us/news/announcements/beginners-guide/> adresinden 20 Ağustos 2022 tarihinde alınmıştır.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R. & Otten, M. P. (2018). Women's experiences in esports: gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues, 42*(4), 295-311.
- Smith, A. (2022). *Woman says she was virtually 'raped' in the metaverse while others 'passed around a bottle of vodka'*. Independent. <https://www.independent.co.uk/tech/rape-metaverse-woman-oculus-facebook-b2090491.html> adresinden 25 Ağustos 2022 tarihinde alınmıştır.
- Stahl, S. & Denhag, I. (2020). Online and offline sexual harassment associations of anxiety and depression in an adolescent sample. *Nordic Journal of Psychiatry, 75*(5), 330-335.
- Stockdale, M. S., Logan, T. K. & Weston, R. (2009). Sexual harassment and posttraumatic stress disorder: Damages beyond prior abuse. *Law and Human Behavior, 33*, 405-418.
- Tang, W. Y. & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior, 42*(6), 513-521.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds*. Cambridge: The MIT Press.



- Uszkoreit, L. (2018). With great power comes great responsibility: Video game live streaming and its potential risks and benefits for female gamers. Gray, K., Voorhees, G., Vossen, E. (Ed.), *Feminism in Play* içinde (s.163-181). Palgrave Macmillan.
- Veltri, N., Krasnova, H., Baumann, A. & Kalayamthanam, N. (2014). *Gender differences in online gaming: A literature review*. Proceedings of 20th Americas Conference on Information Systems. Savannah, Georgia, USA.
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S. & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, 59(4), 700-725.
- Woods, O. (2021). Feminist geographies of online gaming. *Digital Geography and Society*, 2, 100015.
- Yang, G. S., Huesmann, L. R. & Bushman, B. J. (2014). Effects of playing a violent video game as male versus female avatar on subsequent aggression in male and female players. *Aggressive Behavior*, 40(6), 537-541.
- Yıldız, S. (2007). *Suçta araç olarak internetin teknik ve hukuki yönden incelenmesi*. Nobel Yayınevi.
- Zelinski, E. M. & Reyes, R. (2009). Cognitive benefits of computer games for older adults. *Gerontechnology: International Journal on The Fundamental Aspects of Technology to Serve The Ageing Society*, 8(4), 220-235.

Ek-1

İÜC Tarih ve Sayı: 03.06.2022-397984



T.C.  
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ-CERRAHPAŞA  
REKTÖRLÜĞÜ  
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu  
Başkanlığı



Sayı : E-74555795-050.01.04-397984  
Konu : 2022/165 Sayılı Etik Kurul Onayı

03.06.2022

Sayın Ecnur TEMELLİ UZUN  
İ.Ü.C Adli Tıp ve Adli Bilimler Enstitüsü  
Sosyal Bilimler Doktora Programı Öğrencisi

İlgi : 24.03.2022 tarihli proje başvurunuz.

Yürütücülüğünü üstlendiğiniz, "Kadın "Valorant" Oyuncularının Karşılaştığı Tavır ve Tutumlar: Nitel Bir Çalışma" başlıklı "Öğretim Üyesi Araştırması" çalışmanız, Etik Kurul'umuzun 10.05.2022 tarihinde on-line platformda gerçekleştirilen toplantısında görüşülmüş olup, 2022/165 no'lu Etik Kurulu Onay Formu ilişikte gönderilmiştir.

Gereği için bilgileriniz rica olunur.

Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ  
Başkan

Ek:Onay Formu

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSM1FB0M5Z

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-universitesi-cerrahpasa-ebys>

Adres:İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Rektörlüğü, 34320 Avcılar-İstanbul  
Telefon:0212 404 03 00 Faks:0212 404 07 01  
Web:<https://www.istanbulc.edu.tr>  
Kep Adresi:istanbulc@hs01.kep.tr

Bilgi için: Zeynep CÖMERT  
Dahili: 19456



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.