



T.C.
İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDA HİLE DAVRANIŞININ OYUN
TOPLULUĞUNDAKİ İZ DÜŞÜMLERİ**

ÖMER FURKAN ALP

MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

DANIŞMAN
PROF. DR. AYŞEN AKYÜZ

İSTANBUL, 2022

BEYAN

Bu tez çalışmasının bana ait olduğunu, tezin son haline gelene kadar tüm safhalarında etik dışı olabilecek bir davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen tüm bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları kaynakçaya aldığımı, yine bu tez çalışmasında telif haklarını ihlal edici bir davranışımın bulunmadığını beyan ederim.

Ömer Furkan ALP

ÖNSÖZ

Tez süreci boyunca yetkinliğiyle bana yol gösteren kıymetli hocam, tez danışmanım Prof. Dr. Ayşen Akyüz'e teşekkürlerimi sunuyorum. Karşılaştığım sıkıntıları aşmamda yardımlarını esirgemeyen Dr. Ferhan Saniye Palaz, Dr. Emine Canlı başta olmak üzere Mai ekibine; her daim dayanağım olan ve tezimin son okumasını yapan babam Öğr. Gör. Faruk Alp, dualarıyla destek olan annem Sema Alp, eşim Şerife Alp ve tüm aileme hassaten müteşekkirim.



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER	iii
KISALTMALAR	v
ŞEKİLLER	vi
TABLolar	vii
ÖZET.....	viii
ABSTRACT.....	ix
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN KONUSU VE YÖNTEMİ	4
1.1. Araştırmanın Konusu	4
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	5
1.3. Araştırmanın Yöntemi.....	5
1.4. Araştırma Soruları.....	6

İKİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ.....	7
2.1.Oyunun Tanımı ve Özellikleri	7
2.2. Dijital Oyunlarda Hilenin Yeri.....	14
2.2.1. Hile Endüstrisinin Doğuşu	17
2.2.2. Hilenin Hukuki ve Ekonomik Arka Planı	18
2.2.3. Hilelerin Teknik Altyapısı.....	21
2.2.3.1. Hile Türleri.....	22
2.3. Hile Davranışı ve Dijital Oyun Toplulukları.....	26
2.3.1. Bir Topluluk Problemi Olarak Hile	27
2.3.2. Dijital Etik ve Oyun Hilesi	30

2.3.3. Hile Yapma Motivasyonları	33
2.3.4. Oyun Topluluklarında Çevrim İçi Hilenin Algılanışı	37

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VERİLERİN ANALİZİ.....	43
3.1. Dijital Oyunların Oyuncuların Gündelik Yaşantılarındaki Yeri.....	43
3.2. Çevrim İçi Oyun Topluluklarının Anlam Dünyası: CS:GO Örneği.....	53
3.2.1. Oyun Topluluklarının Temel İşlevleri.....	54
3.2.2. Oyun Topluluğu Ortamının Özellikleri	56
3.2.3. Oyun Topluluğu Kuralları	58
3.2.4. CS:GO Oyun Topluluğunda Oynama Motivasyonları	66
3.2.5. CS:GO Topluluğunun Markayla Özdeşleşme Ölçütleri.....	73
3.3. CS:GO Topluluğunun Anlam Dünyasında Hilenin Algılanış Biçimleri.....	83
3.3.1. Hile Uygulamalarının Sınıflandırılması	83
3.3.2. Hile Uygulamalarına İlişkin Etik Yaklaşımlar	90
3.3.3. CS:GO’da Hile Karşıtı Uygulamalar	94
3.3.4. Çevrim İçi Oyun Hilesinin Etkileri	107
3.4. CS:GO Topluluğunda Oyuncuların Hileye Karar Verme Süreçleri	113
3.4.1. Hile Yapma Motivasyonları	113
3.4.2. Hile Kullanımını Etkileyen Kişisel Faktörler.....	118
3.4.3. Hile Kullanımını Etkileyen Çevresel Faktörler	122
3.4.4. Hile Kullanımını Etkileyen Oyunsal Faktörler	126
3.4.5. Hile Kullanımında Tutum Değişikliğini Etkileyen Faktörler.....	131
SONUÇ.....	136
KAYNAKÇA	141
EKLER.....	152

KISALTMALAR

ADSL	: Asimetrik Sayısal Abone Hattı (Asymmetric Digital Subscriber Line)
AK-47	: Kalaşnikof (Avtomat Kalaşnikova-47)
AWP	: Keskin Nişancı Tüfeği (Arctic Warfare Police)
BIOS	: Temel Giriş Çıkış Sistemi (Basic Input/Output System)
ESL	: E-Spor Ligi (Electronic Sports League)
CS	: Counter Strike
CS:GO	: Counter Strike : Global Offensive
FPS	: Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter)
GG	: İyi oyun (Good game)
GLHF	: İyi Şanslar, İyi Eğlenceler (Good Luck, Have Fun)
HS	: Kafadan Vurma (Headshot)
ID	: Kimlik (Identification)
LOL	: League of Legends
MM	: CS:GO Resmi Sunucularında Rekabetçi Maç (Match Making)
MMO	: Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Oyun (Massive Multi Player Online Game)
MMORPG	: Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu (Massive Multi Player Online Role Playing Game)
RPG	: Rol Yapma Oyunu (Role Playing Game)
TP	: Tecrübe Puanı
VAC	: Valve Anti Hile Sistemi (Valve Anti Cheat)
XP	: Deneyim Puanı (Experience Point)

ŞEKİLLER

ŞEKİL 1: KAVRAMSAL ARACILIK MODELİ.....	32
ŞEKİL 2: OYUNCULARIN ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDA HİLE OLAN VE OLMAYAN DAVRANIŞLARI TANIMLAMASINA OLANAK TANIYAN RASYONELLEŞTİRME SÜRECİ.....	40
ŞEKİL 3: CS:GO ADİL OYUN KURALLARI.....	60
ŞEKİL 4:CS: GO REDDİT OYUN TOPLULUĞU KURALLARI	62
ŞEKİL 5:CS:GO ICEWORLD TOPLULUK HARİTASI.....	64
ŞEKİL 6:CS:GO TAKIM ARKADAŞI UZAKLAŞTIRMA OYLAMASI.....	65
ŞEKİL 7: OYUN OYNAMA VE OYUNDA USTALAŞMA ARASINDAKİ KORELASYON	69
ŞEKİL 8:CS:GO RÜTBE SİSTEMİ	70
ŞEKİL 9:CS:GO REKABETÇİ MAÇ SONU RÜTBE ATLAMA ANİMASYONU	71
ŞEKİL 10: DUST 2 HARİTASININ SERİ BOYUNCA GELİŞİMİ.....	77
ŞEKİL 11: AWP (KESKİN NİŞANCI TÜFEĞİ)’NİN GERÇEK VE OYUN İÇİ GÖRSELİ.....	78
ŞEKİL 12: CS:GO SİSTEM GEREKSİNİMLERİ	80
ŞEKİL 13: CS20 KOLEKSİYON KASASI	81
ŞEKİL 14: ESL ONE COLOGNE 2019 TURNUVASI.....	83
ŞEKİL 15:CS:GO SİLAH KAPLAMASI DEĞİŞTİRME HİLESİ	86
ŞEKİL 16: DUST 2 T-RAMPASI TASARIM AÇIĞI	87
ŞEKİL 17: DREAMHACK BÜKREŞ 2013 OLOFBOOST VAKASI.....	88
ŞEKİL 18: MÜFETTİŞ UYGULAMASI BAŞLANGIÇ EKRANI	97
ŞEKİL 19:CS:GO ANLIK OYUNCU SAYISI YILLIK GRAFİĞİ.....	99
ŞEKİL 20:CS:GO MÜFETTİŞ UYGULAMASI KARAR EKRANI	100
ŞEKİL 21:CS:GO SADAKAT ROZETİ.....	104
ŞEKİL 22: CS:GO HİLE TOPLULUĞU FORUM SAYFASI	124
ŞEKİL 23:CS:GO'DA SİLAHLARIN GERİ TEPME DESENLERİ	128
ŞEKİL 24: VAC BAN PROFİL İŞARETİ.....	133

TABLÖLAR

TABLO 1 OYUN TANIMLARINDA YER ALAN UNSURLAR.....	13
TABLO 2 OYUN KURALLARI TÜRLERİ VE TEMEL ÖZELLİKLERİ	66
TABLO 3 OYNAMA MOTİVASYONLARI VE BARTLE'İN OYUNCU TÜRLERİ	73
TABLO 4 HİLEYE KARAR VERME SÜRECİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER.....	131



ÖZET

ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARDA HİLE DAVRANIŞININ OYUN TOPLULUĞUNDAKİ İZ DÜŞÜMLERİ

Bu araştırmada çevrim içi oyun hilesi; oyunların Türk oyuncuların hayatındaki yeri ve önemi, oyun topluluklarının oyunlara ilişkin anlam dünyası, çevrim içi oyun hilesinin algılanış biçimleri ve çevrim içi oyun hilesine karar verme süreçleri temaları üzerinden anlaşılmaya çalışılmıştır. Araştırmanın amacı, oyun topluluğunda etik dışı bir davranış olarak karşımıza çıkan çevrim içi oyun hilesinin katılımcıların deneyimleri üzerinden anlaşılmasıdır. Araştırma fenomenolojik yaklaşıma sahip nitel bir araştırmadır. Araştırma evreni, çevrim içi rekabetçi oyunları düzenli olarak oynayan ve hile kullanan Türkiye’de yaşayan oyuncular oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini, ortalama olarak haftalık 30 saat ve üzerinde düzenli olarak çevrim içi oyun oynayan, CS:GO topluluğuna aktif katılım sağlayan ve daha önce çevrim içi oyunlarda hile kullanmış oyunculardan müteşekkil bir alt grup olarak kısıtlanmıştır. Örneklemin bu ölçütlerle sınırlandırılmasıyla çevrim içi oyunlar ve oyun hilesi konusunda deneyimli oyunculardan oluşan bir gruba ulaşılabilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Çevrim İçi Oyunlar, Oyun Topluluğu, Oyuncu Etkileşimleri, Oyun Hilesi.

ABSTRACT

PROJECTIONS OF CHEATING BEHAVIOUR IN ONLINE GAMES IN GAME COMMUNITIES

In this research, online game cheating was supposed to be understood with the themes of the importance and place of online games in the lives of Turkish players, the semantic meaning of the games to the game communities, the perception of online game cheat and the process of cheating decision. The aim of the research is to understand the online game cheats which is an unethical behaviour through participant experience. The method is qualitative research in phenomenological design. The research universe consists of players living in Turkey who regularly plays online and used game cheats before. The sample of the study is limited to a subgroup of players who regularly play online games for 30 hours or more per week on average, actively participate in the CS:GO community and who have used cheats in online games before. With this limitation, it is aimed to reach an experienced group on online games and cheating patterns.

Keywords: Digital games, Online games, Game Communities, Player interactions, Game Cheat.

GİRİŞ

Oyun, farklı formlarıyla insanlığa tarihi boyunca eşlik eden yerleşik bir edim olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte oyunlar, dijital eserler haline gelmiştir. Her yıl daha fazla dijital oyun üretilmekte, oyuncu popülasyonu günbegün artış göstermekte, oyunların ilgili popülasyonun hayatındaki anlamı derinleşmektedir.

İnternet teknolojisinin oyunlara entegrasyonu ile birlikte yeni bir oyun türü olarak ortaya çıkan çevrim içi oyunlar, zaman ve mekân engellerine takılmaksızın oyuncuların oyunları birlikte kitlesel olarak deneyimlemesini mümkün hale getirmiştir. Zaman içerisinde çevrim içi oyunlar, oyuncuların her gün etkileşime girdikleri ve deyim yerindeyse içinde yaşadıkları ekosistemler olmaya doğru ilerlemiştir. Bir sonraki kilometre taşı ise, oyuncuların profilleri vasıtasıyla sosyalleşebildikleri; sahip oldukları oyunları, başarımları, oyun içi eşyaları sergileyebildikleri sosyal medya hüviyetine sahip oyun platformlarının ortaya çıkışıyla oyun topluluğunun somut bir hale gelmesi olmuştur.

Bu gelişmeler eşliğinde dijital oyunlar, sayısı milyarları bulan oyun topluluğu mensupları için gündelik yaşantılarının önemli bir kısmını geçirdikleri, sosyal anlamda var oldukları ve sosyal kimlik inşalarında rol oynayan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyuncular oyunda geçirdikleri vaktin yanı sıra, dijital oyunlara ilişkin ikincil içerikler tüketmekte, oyun topluluğu içerisinde sosyalleşmekte, oyun içi sanal eşyalar edinmek için para harcamaktadır. Dijital oyunlar ve etrafında gelişen bu ikincil kullanım alanları; oyunların anlam dünyasını, gündelik hayattaki etik ve hukuki kuralların tam anlamıyla çalışmadığı, kendine ait normlara sahip özel bir alan haline getirmiştir.

Dijital oyunların toplumsal etki alanının genişlemesi sonucunda dijital oyun çalışmaları; bağımsız ve disiplinlerarası bir araştırma sahası haline gelmiştir. Dijital

oyun arařtırmaları temel olarak; oyunları, oyuncularını ve bu iki unsurun etkileřimini konu edinmektedir. Arařtırma alanında gnmze deęin yapılan alıřmalar; oyun felsefesi alıřmaları, metinsel analizler, oyun tasarımı analizleri, oyun kltr alıřmaları, oyun medyası arařtırmaları, oyunun kullanımları ve oyun toplulukları alanları altında toparlanmıřtır. Oyun felsefesi alıřmaları, oyunun ne olduęu sorusu zerinden kaynaęı ve kapsamının anlaşılmasına ynelik arařtırmalardan mteřekkildir.

Metinsel analiz alıřmaları, zellikle hikye bazlı dijital oyunların anlatısal boyutuna odaklanmaktadır. Bu nedenle sinema arařtırmalarıyla benzerlik gstermektedir. Oyun tasarımı alıřmaları, dijital oyunların deneyimsel boyutunu oluřturan oyun mekaniklerinin, oyun retim srelerini ierisine alacak řekilde teknik analizine yoęunlařmaktadır. Oyun kltr alıřmaları, gnmz modern toplumunda oyun deneyimleri, pratikleri ve anlamları ekseninde kurumsallařmıř olan dijital oyun kltr zerine yapılan alıřmalardan oluřmaktadır. Oyun medyası arařtırmaları, dijital oyunlar etrafında geliřmekte olan medyatik faaliyetleri incelemektedir. Oyunun kullanımları alanı, kullanımlar ve doyumlar yaklařımıyla; oyunun iřlevleri, pratikleri ve etkileri gibi konular zerinden oyuncuların dijital oyunları nasıl deneyimledikleri sorusuna cevap aramaktadır. Son olarak; oyun toplulukları alanı, oyuncuların oyun ortamındaki etkileřimlerini konu edinmektedir. Arařtırmamıza konu olan evrim ii oyun hilesi; bir oynama pratięi olması nedeniyle oyunun kullanımları arařtırma alanı ierisinde kendine yer edinirken, ok ynl yapısı itibariyle dięer alıřma alanlarıyla da dirsek teması halindedir.

Dijital oyun hilesi, evrim dıřı oyunlar zeline dřnldęnde bařlangıta oyun geliřtiricileri tarafından oyuna eklenen bir ierikken; evrim ii oyunlarda, oyun ortamının oyuncular tarafından paylařılması, etkileřimin ve oęu zaman rekabetin oyunun temel unsuru olması sebepleriyle oyun topluluęu tarafından etik dıřı bir davranıř olarak addedilmektedir. Hile davranıřı, dijital oyun ekosistemini; oyunlar, oyuncular ve oyun topluluęu dzeylerinde etkileyen bir olgudur. Daha nce yapılan arařtırmalar neticesinde hile davranıřının; oyunların eser nitelięine, oyuncuların deneyimine, oyun řirketlerinin maddi ıkarlarına zarar verdięi anlařılmaktadır. evrim ii oyun hilesinin bu arařtırmalara yansayan etkilerinin yanı sıra, gnmz modern toplumunun etkileřimlerinin nemli bir kısmını barındıran evrim ii ortamlar

ilişkisi üzerinden tekrar ele alınması, konuyu daha dikkate değer hale getirmektedir. Buna rağmen; oyun bağımlılığı, oyun oynamanın akademik başarıya etkisi, oyun içi şiddetin oyuncular üzerindeki olası etkileri, oyuncular arasındaki akran zorbalığı gibi oyunlara ilişkin negatif önermeler içeren popüler araştırma konularına nispeten, çevrim içi oyun hilesi üzerine literatürde çok daha sınırlı sayıda araştırma bulunmaktadır.

Mevcut literatürde, oyun hilesi davranışıyla ilgili nicel ve nitel araştırmalar bulunmaktadır. Bu araştırmalar; oyun ve hile tarihini ele almış (Kuo, 2001), oyun hilesi türlerini ve karşı koyma yöntemlerini teknik altyapıları üzerinden sınıflandırmış (Yan & Randell, 2005), oyun hilesinin oyun topluluğunun sosyal ağı üzerindeki etkilerini ortaya koymuş (Blackburn ve diğerleri, 2014), oyun hilesi davranışının motivasyonlarını (Doherty, 2014; Chen & Ong, 2018) ve etikle olan ilişkisini (Kimmpa & Bissett, 2005; Wu & Chen, 2018) araştırmış, hileyi oyun sermayesiyle ilişkisi üzerinden yorumlamıştır (Consalvo, 2008).

Çalışmamızda araştırmanın konusu, amacı ve yöntemi, araştırma sorularıyla birlikte birinci bölümde açıklanmıştır. İkinci bölümde çalışmanın konusuyla ilgili literatür; oyunun tanımı ve özellikleri, dijital oyunlarda hilenin yeri, hile davranışı ve dijital oyun toplulukları olmak üzere üç ana başlıkta aktarılmıştır. Literatürün ilk kısmında günümüze değin yapılmış olan oyun tanımları üzerinden oyunun temel özellikleri tartışılmıştır. İkinci kısımda; dijital oyunlarda hilenin gelişim süreci, hukuki, ekonomik ve teknik arka planı ele alınmıştır. Üçüncü kısımda ise, hilenin oyun topluluğunda yaratmış olduğu etkiler, dijital etikle hile ilişkisi, hile yapma motivasyonları ve oyun topluluğunda hilenin algılanış biçimleri konuları bulunmaktadır. Üçüncü bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN KONUSU VE YÖNTEMİ

1.1. Araştırmanın Konusu

Bu araştırmanın konusunu, dijital oyun topluluklarında etik dışı bir davranış olarak ortaya çıkan çevrim içi oyun hilesi ve oyun oynama, oyun ortamında sosyalleşme pratikleriyle olan ilişkisi oluşturmaktadır.

Bu doğrultuda araştırma dört ana tema üzerine kurulmuştur. Bu dört tema; dijital oyunların oyuncuların gündelik hayatındaki yeri, çevrim içi oyun topluluklarının anlam dünyası, CS:GO topluluğunun anlam dünyasında hilenin algılanış biçimleri ve CS:GO topluluğunda oyuncuların hileye karar verme süreçlerinde etkili olan faktörler şeklinde sıralanmaktadır.

Oyuncuların dijital oyunlarla tanışma süreci ve bu süreçte etkili olan faktörler, oyunlara günlük ayrılan süre, oyuncuların oyunlarla ilgili gelecek tasavvurları, oyun oynamada algılanan işlev ve faydalar, oyun oynama motivasyonları; dijital oyunların oyuncuların gündelik hayatındaki önemi teması altında bulunan başlıkları oluşturmaktadır.

CS:GO topluluğun anlam dünyası teması altında, öncelikle oyun topluluklarının üyeleri için ne gibi işlevleri olduğu sorusuna cevap aranmıştır. Sonrasında oyun topluluğunun sosyal ortamının, topluluk mensupları için ön plana çıkan özellikleri ve topluluk içerisinde etkileşimleri düzenleyen kurallarla ilgili başlıklara yer verilmiştir. Son olarak, CS:GO topluluğunun markayla özdeşleşme kriterleri saptanmaya çalışılmıştır.

Üçüncü tema olan CS:GO topluluğun anlam dünyasında hilenin algılanış biçimleri; hile uygulamalarını sınıflandırma, hile uygulamalarına ilişkin etik yaklaşımları, hile karşıtı uygulamalarla ilgili görüşleri ve hile kullanımının oyuna etkileri konularından oluşmaktadır.

Araştırmanın son teması kapsamında, CS:GO topluluğunda hile kullanımına karar verme sürecinde rol oynayan, oyuncuların motivasyonları ve diğer faktörlere yer

verilmiş; hile kullanımı konusunda tutum değişikliğine neden olan etkenler üzerinde durulmuştur.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın amacı, oyun topluluğunda etik dışı bir davranış olarak karşımıza çıkan çevrim içi oyun hilesinin, katılımcıların deneyimleri üzerinden anlaşılmasıdır. Katılımcıların oyunlara dair anlam dünyalarının, hile davranışıyla ilişkisi, hile davranışının nasıl algılandığı, çevrim içi ve çevrim dışı ortamlardaki olası etkileri, davranışın arkasında yatan motivasyonlar ve çevresel etkenler, araştırmanın temaları arasındadır. Araştırmada, çevrim içi oyun hilesi tanımını "rakibe karşı haksız avantaj elde etmek için gerçekleştirilen uygulamalar" (Consalvo, 2008) olarak kabul edilmiştir.

Araştırmamızın özgün değeri; Türkiye'de konu ile ilgili ilk çalışma olması ve önceki uluslararası çalışmaların sağladığı bulgulardan faydalanarak Türkiye CS:GO oyun topluluğunun çevrim içi oyunlara dair anlam dünyasındaki göstergelerle, çevrim içi oyun hilesinin ilişkisini ortaya çıkarmayı hedeflemesidir.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma, fenomenolojik yaklaşıma sahip nitel bir araştırma olup, veri toplama yöntemi olarak derinlemesine mülakat tercih edilmiştir. Araştırma evrenini, çevrim içi rekabetçi oyunları düzenli olarak oynayan Türk oyuncular oluşturmaktadır. Amaçsal örnekleme araştırmacı, evrenin tipik bir örneği olduğunu düşündüğü bir alt gruba örnekleme olarak seçer (Lin, 1976). Bu nedenle, araştırmanın örnekleme amaçsal örnekleme olarak kısıtlanmıştır. Araştırmanın örnekleme, CS:GO topluluğuna aktif katılım sağlayan, haftalık ortalama olarak 30 saat ve üzerinde düzenli çevrim içi oyun oynayan, çevrim içi oyunlarda hile kullanmış 18 yaş üstü oyunculardan müteşekkil bir alt grup olarak kısıtlanmıştır. Örnekleme cinsiyet ayrımı gözetimeştir.

Örneklemin bu ölçütlerle sınırlandırılması ile çevrim içi oyunlar ve oyun hilesi konusunda deneyimli oyunculardan oluşan bir gruba ulaşabilmek amaçlanmıştır. Örnekleme iki nedenden ötürü CS:GO topluluğu ile kısıtlanmıştır. Bunlar; CS:GO topluluğunun 20 yılı aşkın süredir devam eden köklü bir topluluk olması sonucunda topluluk üyelerinin oyuna ilişkin anlam dünyasının yerleşik hale gelmesi ve oyun

topluluğunda CS:GO markasının sıklıkla hileyle birlikte anılan rekabetçi bir oyun olmasıdır. Nitel arařtırmalarda, arařtırma probleminin özelliğine ve arařtırmacının sahip olduđu kaynakların sınırlılığına göre örneklemin genişliđi belirlenmelidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu dođrultuda, arařtırmanın örnekleme büyüklüğü on iki kiři olarak belirlenmiştir.

1.4. Arařtırma Soruları

Arařtırma sorularının oluşturulmasında Consalvo (2008), Chen ve Ong (2018)'un arařtırmalarından faydalanılmıştır. Arařtırma soruları iki temel ve yedi alt arařtırma sorusundan oluşmaktadır.

1. Çevrim içi oyunlar, katılımcılar için ne anlam ifade ediyor?
 - 1.1. Çevrim içi oyunlar, katılımcılar için nasıl bir sosyalleşme ortamı sağlıyor?
 - 1.2. Çevrim içi oyunlarda oyun kuralları ve oyun hedefleri, katılımcılar tarafından nasıl anlamlandırılıyor?
2. Çevrim içi oyun hilesi, katılımcılar tarafından nasıl algılanıyor?
 - 2.1. Hangi uygulamaların hile olup olmadığına katılımcılar nasıl karar veriyor?
 - 2.2. Katılımcılar çevrim içi oyun hile davranışını etik açıdan nasıl yorumluyor?
 - 2.3. Çevrim içi oyun hilesinin algılanışında, oyuncu profil göstergeleri nasıl bir rol oynuyor?
 - 2.4. Çevrim içi oyun hilesi, oyun topluluğunu nasıl etkiliyor?
 - 2.5. Çevrim içi oyunlarda hile yapmaya karar verme sürecinde etkili olan motivasyonlar ve faktörler nelerdir?

İKİNCİ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ

2.1.Oyunun Tanımı ve Özellikleri

Oyun, akademik düzlemde tartışılmakta olan ve farklı yaklaşımlarla tanımlanan bir olgudur. Oyunun tanımının ve özelliklerinin ne olduğu sorunsalı, günümüzde oyun araştırmalarında temel konulardan biridir. Aynı zamanda dijital oyun araştırmalarında, örtük ya da açık bir şekilde başvurulmuş oyun tanımları, araştırmanın sınırlarını belirlemeye ve içeriğine yönlendirmeye yardımcı olmaktadır.

Huizinga (2006)'nın Homo Ludens eseri literatür içerisinde oyunu bir araştırma alanı olarak ortaya koyma anlamında temel bir konumdur. Homo Ludens, oyun oynayan insan anlamına gelmektedir. Bu terimin yani oyun oynamanın, Homo Faber gibi insanı tanımlayan temel bir işlevi imlediğini söyler. Oynama etkinliği, oyuncuların gönüllü katılımıyla, sınırlı bir zaman ve mekânda, kendine özgü kurallarının dayatmış olduğu düzen içerisinde gerçekleşmektedir. Bu etkinlik sonucunda, gündelik eylemlerin dışına çıkan bir grup insan için, yeni bir etkileşim yumağı oluşmaktadır. Huizinga, kültür-oyun ilişkisini dil, mitos, ibadet, ciddiyet, gülme, komik, ahlak, estetik gibi birçok kültürel unsur etrafında eser boyunca tartışır. Zira, oyun kültürden daha eskidir ve kültür kavramını daha alt kategorilere doğru daralttığımızda, topluma içkin oluşu aşıkardır. Oyun ise, var olmak için medeniyete ihtiyaç duymamıştır, hayvanlar ve çocuklar da oyun oynar. Oyunu, kültürün içinde bir unsur olarak konumlandırmak yerine temeline yerleştirmiştir. Bunun yanı sıra, oyuna dair biçimsel bir tanım getirir: “Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve kurmaca ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem” (Huizinga, 2006).

Huizinga (2006), Homo Ludens'teki kapsamlı tartışması esnasında oyunu bir dizi niteliği üzerinden açıklar;

Gönüllülük, oyunun en başat özelliğidir. Katılımcıların gönüllülük esasıyla oyuna katılım göstermesi gerekir. Eğer zorunluluk üzere katılım sağlanıyorsa bu ancak oyunun kabaca bir temsilinden ibaret olacaktır.

Oyun, bütün katılımcılar için istedikleri takdirde feragat edebildikleri bir etkinliktir, keyfe kederdir. Oynama eyleminin gerekliliđi, oyundan alınan keyfe duyulan ihtiyaçtan ileri gelmekte ve bu ölçüde zorunlu hale gelebilmektedir.

Oyun, fiziki ya da ahlaki saiklerle ilişkili olarak, zorunlu hale gelmez. Kültürel bir bağlamı olmadığı sürece görev niteliđi kazanmadığı için ertelenebilen ve iptal edilebilen boş zaman etkinliğidir.

Bu üç nitelik, bize oyunun ilk temel çizgisini tarif eder: Oyun serbesttir, katılımcıya özgürleştirici bir imkân sunar.

Oyun, katılımcıların gündelik hayatta karşılığı olmayan oyuna özgü birtakım mekanikleri tatbik ederek ‘-miş gibi’ yaptıkları zaman ve mekân olarak gündelik hayattan yalıtık bir alanı meydana getirir. Oyun, gündelik hayatın dışında ve bağımsızdır.

Oyun, mekânsal ve zamansal olarak yalıtık olmasının bir sonucu olarak bir sonraki niteliđini kazanır. Oyun, başlangıcı ve bitişı olan bir etkinliktir. Kendi akışı içerisinde gerçekleşen eylemler sonucunda biter.

Oyun, bir kez gerçekleştirildiğinde, katılımcılar için manevi bir anlam kazanır. Başlangıç ve bitişı olması ve anlam yaratmasından ötürü tekrarlanabilen bir etkinliktir.

Oyun, kendi evrenini tanımlayan, yasa niteliđinde bağlayıcı ve tartışmaya açık olmayan kurallara sahiptir. Dünya kusurlu olmasına karşın oyun, kuralları vasıtasıyla kendi sınırları dâhilinde, kısıtlı bir mükemmellik ve düzen sağlar.

Gerilim, oyunun temel unsurlarından biridir. Oyunun temelinde bulunan başarıma dürtüsü, başarı konusundaki belirsizliği ve gerilimi beraberinde getirmektedir. Kazanma konusundaki bu tutku, oyun kuralları içerisinde kalınması gerekliliđiyle birlikte, katılımcıyı fiziki ve manevi olarak sınırlar (Huizinga, 2006).

Huizinga'nın oyuna ilişkin getirmiş olduđu bu temel nitelilerin bir kısmı, Huizinga sonrasında yapılan tanımlarda doğrudan yer bulurken, bir kısmı da dolaylı olarak yer almaktadır.

Stenros (2017)'a göre; oyunlar, dijital oyun çalışmalarıyla ilişkili olarak tartışıldığında, genellikle sistemik eserler olarak tanımlanmıştır. Aynı zamanda,

bilgisayar tabanlı medyalar arasında dijital oyunlar, diğer yazılım programlarından daha fazla yöntemselliği vurgulama eğilimindedir. Dijital oyunlar, oyun yoluyla keşfedebileceğimiz türden olasılık alanları yaratan bilgisayarın özelliğinden, daha sık ve daha derinden yararlanmaktadır. Dijital oyunlar, genellikle bazı ifade amaçları göz önünde bulundurularak oluşturulur; sadece araç olarak hizmet etmek yerine, oyuncuların içinde yaşayabilecekleri sistemleri temsil ederler (Gee, 2008). Crawford (1984)'un 'The Art of Computer Game Design' adlı eseri, bu anlamda bir dönüm noktası niteliği taşımaktadır (Stenros, 2017). Laas (2007), Crawford'un tanımını oyunun doğasına dair unsurlar bulmaya çabalaması nedeniyle 'ikna edici' tanımlar içerisinde konumlandırır.

Crawford, oyunların kısa ve öz bir tanımını yapmak yerine, dijital oyunlarda dört temel unsurun varlığından bahsetmiştir: temsil, etkileşim, çatışma ve güvenlik (Crawford, 1984). Crawford sonrası dönemde, tartışmalar bu dört unsur üzerinde yoğunlaşmaktadır. "Oyun, gerçekliğin bir alt kümesini öznel olarak temsil eden, kapalı bir biçimsel sistemdir" (Crawford, 1984). Crawford'un tanımı, oyunları açık bir şekilde sistem olarak adlandıran ilk tanımdır. Bunun sebebi belki de dijital oyunlar bağlamında yapılan ilk tanım olmasından kaynaklanmaktadır (Salen & Zimmerman, 2004). Crawford'un bu tanımında 'biçimsel sistem' tamlaması; kuralların meydana getirmiş olduğu oyuna ait kısımların, birbiriyle sürekli, karmaşık yollarla etkileşim halinde kalarak, oluşturdukları bütünsel yapıyı ifade eder. Crawford'a göre oyunun temsil gücü, oyun evrenini eksiksiz ve oyun dışındaki unsurlara ihtiyaç duymadan, kurallar sisteminin oyunda karşılaşılan bütün olasılıkları karşılamasıyla sağlanmaktadır. Bu sistemde var olacak bir eksiklik, oyunun kendi kendini tanımlayan 'kapalı' yapısını bozar (Crawford, 1984).

Crawford (1984)'a göre, oyun neyi, nasıl temsil eder? Crawford'un, oyun tanımındaki "gerçekliğin alt kümesi" kısmı bu soruya cevap niteliğindedir: Oyun, gerçekliğin tümünü içeremez. Bir oyun, en fazla gerçekliğin bir alt kümesi olabilir. Oyunu teşkil eden alt kümenin elemanları, oyunun neye odaklanacağını belirler. Gerçekliğin çok büyük bir alt kümesini temsil eden oyun, oyuncunun kavrayışına meydan okur, hayatın neredeyse kendisinden ayırt edilemez hale gelir, oyun en çekici faktörlerinden biri olan odak noktasını kaybeder. Oyun, duygusal gerçekliğin öznel ve kasıtlı olarak basitleştirilmiş bir temsilini yaratır. Oyun, gerçekliğin nesnel olarak doğru bir temsili

değildir; nesnel doğruluk, sadece oyuncunun fantezisini desteklemek için ihtiyaç duyulduğu ölçüde gereklidir. Oyuncunun fantezisi, oyunu psikolojik olarak gerçek kılan anahtar unsurdur (Crawford, 1984).

Aynı zamanda Crawford (1984), dijital oyunları kapsayan daha geniş bir çerçevede yazılımlar için ‘kullanıcı ne yapar?’ sorusuna, oyuncunun oyun içerisinde gerçekleştirebileceği eylemleri de açıklar nitelikte ‘fiiller’ olarak cevap verir. Bu görüşe göre fiiller, tüm etkileşimin özüdür. Genel olarak, oyundaki klasik fiiller sağa ve sola dönme, ileri ve geri gitme ve ateş etmedir. Bu beş temel fiilin yanı sıra, bu fiillerle birlikte çalışan yardımcı fiiller bulunur. Bunlar, daha hızlı hareket etme, koşma, zıplama, nişan alma gibi ilişkisel eylemlerdir. Murdey (2006)’e göre buradaki püf nokta, fiil ve yardımcı fiillerden oluşan fiil setlerini azaltmaktır. Örneğin; nişancılık oyunlarında almak ve gitmek fiilleri, birçok oyunda birleşik bir fiildir. Oyuncu almak istediği objenin üzerinden geçerek, objeyi alır. Aynı şey, kapı açma ve çarpma fiilleri arasında da geçerlidir. Kapıya çarparsınız ve açılır. Frasca (2007), uzamsal akıl yürütme ile, birçok fiilin bu yöntemle fiil setleri halini aldığını söyler.

Stenros (2017), özellikle Crawford’un temsil tartışmasının, literatürde etkili olduğunu söyler. Crawford’un temsil tartışmasından önce, oyun, matematik alanında etkinlik olarak düşünülmemiştir. Oyun Teorisi’nde; oyuncular soyuttur, oyunlar biçimsel ve kurallara bağlı sistemlerden ibarettir. Crawford öncesi, oyunu etkinlik olarak ifade eden diğer tanımların, dijital oyunlarla güçlü bir bağlantısı yoktur (Stenros, 2017).

Oyunla gerçeklik ilişkisini, Crawford (1984)’un temsil unsuru üzerinden yorumlayan Juul (2005), oyunların sahteliğine ve gerçeğe aykırılığına dikkat çeker. Bununla birlikte, oyuncudan bir aktör olarak bahsedilmez, oyuncunun rolünden gerçeklik ve fantezi ilişkisi üzerinden dolaylı olarak bahsedilir ve belirsizdir.

Crawford (1984) etkileşim unsurunu, temsilin en yüksek ve eksiksiz karakteri olarak sunar. Resim, heykel gibi durağan medyalara nazaran; film, müzik gibi dinamik medyaların gerçekliğin değişimini aktarma potansiyeli daha fazladır. Durağan ve dinamik medyaların ötesinde oyun; değişimin gerçekleşmesine imkân veren her şeyin birbirine bağlı olduğu, karmaşık neden sonuç ilişkisini keşfetmelerine, oyuncularını nedenler üretip sonuçlara, yani etkilere ulaşmalarını sağlayarak imkân verir (Crawford, 1984). Oyunun temsil kabiliyetini sağlayan fiil

setleri, sosyal etkileşimi sağlamak için yetersizdir. Sosyal etkileşimi sağlayabilmek için, yüzlerce fiile ihtiyaç vardır (Murdey, 2006). Crawford etkileşim tasarımını, bir kısım etkileşimsel fiilleri eleyebilmek için, başka bir kısmını ön plana çıkarma yaklaşımından bahseder. Bu yaklaşımda, film çalışmalarında kullanılagelen çerçeveleme kavramı, merkezi bir rol oynar. Çerçevenin odaklandığı objeler, dışındakileri geri planda bıraktığı gibi; oyun tasarımında odaklanılan fiiller, hangi fiillerin dışarıda kalacağını da belirler. Crawford (2002)'ye göre etkileşim "iki aktörün dönüşümlü olarak dinlediği, düşündüğü ve konuştuğu döngüsel bir süreç" olarak tanımlanmıştır. Etkileşimin kalitesi, bu alt görevlerin (dinleme, düşünme ve konuşma) her birinin kalitesine bağlıdır. Bu tanım, etkileşimin yinelemeli niteliğini vurgular (Salen & Zimmerman, 2004).

Oyunlarda görülen üçüncü unsur çatışmadır. Parlett (1999)'in "bir hedefe ulaşma yarışması" ve Abt (1970)'in " taraflar arasındaki yarışma" tanımları çatışmayı ima etse de Crawford çatışmayı doğrudan oyunların hedefleri olduğu gerçeğiyle ilişkilendirerek açık bir şekilde adlandırmıştır (Salen & Zimmerman, 2004). Crawford, oyunları, "oyuncuların birbirlerinin hedeflerini bozacak şekilde doğrudan etkileşime girdiği çatışmalar" olarak tanımlar (Sicart, 2009). Oyundaki etkileşimin sonucunda çatışma doğal olarak ortaya çıkar. Oyuncu aktif şekilde birtakım hedeflere ulaşmaya çalışmaktadır. Engeller oyuncunun bu hedeflere ulaşmasına mâni olur. Bu engeller aktif ve dinamik ise, oyuncuya kasten karşılık veriyorsa, bu oyundur. Bunun yanı sıra; aktif, duyarlı, kasti engeller akıllı bir aracıyı gerektirir. Bu akıllı aracı, oyuncunun hedeflerine ulaşmasını engellerse; oyuncu ile aracı arasında çatışma kaçınılmazdır. Bu nedenle, çatışma tüm oyunlar için kaçınılmazdır (Crawford, 1984).

Oyunlar, amaçlarına ulaşmak zor olacak şekilde inşa edilir. Bir oyunun çatışması, oyuncular hedefe ulaşmak için mücadele ederken, genellikle birbirlerine zıt olarak, bazen birlikte veya paralel olarak mücadele ederken ortaya çıkar (Salen & Zimmerman, 2004).

O halde oyun, oyuncular için hedeflerin önemli olduğu bir aktivitedir. Crawford'un tanımı, hedeflerin sunumunun ve başarılı olmak için gereken farklı stratejilerin, oyuncuların yaratıcılıklarını kullanarak çözmesi gereken çatışmalardan oluştuğunu belirtmekle sınırlıdır. Costikyan (1994), çatışmayı oyuncularla

sınırlandırmaksızın, daha soyut bir şekilde sunarak bu sorunu çözer. Her durumda, oyunların oyuncular tarafından çözülmesi gereken zorluklar şeklinde hedefleri vardır (Sicart, 2009).

Crawford; diğer birçok tanımda bulunan, oyunların yapaylığına yapılan vurgunun yerine, oyunların sıradan yaşamdan ayrı bir zaman ve mekânda gerçekleştiğini ifade eden güvenlik unsurunu konumlandırır (Salen & Zimmerman, 2004). Crawford (1984)'a göre; oyun, gerçekliği deneyimlemenin güvenli bir yoludur. Oyunun sonuçları her zaman, oyunun modellediği durumlardan daha az serttir. Oyun, çatışmanın oluşturduğu tehlike ve zarar görme riskinin fiziksel gerçekliklerini dışlayarak, psikolojik deneyimlerini sağlamaya yönelik bir yapıdır. Bu oyunların, sonuçlardan tamamen yoksun olduğu anlamına gelmemektedir. Kaybetmenin psikolojik sonuçlarının yanı sıra, oyunun ödül/ceza yapısı ile kazanan ödüllendirilip kaybeden cezalandırılır (Crawford, 1984). Salen ve Zimmerman'ın tanımları da bu tanımla paralellik halindedir: “Oyun evresinde, sizinle ‘gerçek’ dünya ve onun sorunları arasında duran koruyucu bir çerçeve deneyimlersiniz ve sonunda hiçbir zararın gelmeyeceğinden emin olduğunuz büyülü bir bölge yaratırsınız. Bu çerçeve psikolojik olmasına rağmen, genellikle fiziksel temsile sahiptir: tiyatrunun sahne önü kemeri, parkın etrafındaki parmaklıklar, kriket sahasındaki sınır çizgisi vb.” Ancak böyle bir çerçeve, oynanan oyunu yöneten kurallar gibi soyut da olabilir. Bu çerçeve, sadece oyun ile dış dünya arasındaki alışılmadık ilişkiden değil, aynı zamanda oyundaki birçok iç mekanizmadan ve deneyimden de sorumludur. Bu çerçeveye, Johan Huizinga'nın oyun üzerine çalışmasından esinlenen bir kavram olan “sihirli çember” denilmiştir.” (Salen & Zimmerman, 2004). Bu noktada, Crawford (1984)'un tanımını oyunu kapalı biçimsel bir sistem olarak tarif etmesine karşın, diğer biçimsel tanımlardan oyunların sonuçları olduğu kabulüyle ayrılmaktadır (Stenros, 2017). Juul, Crawford'un oyunun psikolojik sonuçlarına ilişkin tespitine, “oyunlarda ustalaşmaktan zevk alıyoruz ve kaybettiğimizde üzülebilir veya hayal kırıklığına uğrayabiliriz. Oyun deneyimi o kadar gerçektir ki refahımızı etkiler.” şeklinde parantez açar (Sicart, 2009).

1930'dan günümüze değin, birçok teorisyen tarafından oyun kavramı için çok sayıda tanım önerilmiştir. Salen ve Zimmerman (2004), Şekil 1'de gösterildiği üzere, önemli

teorisyenlerin tanımlarını, literatürde ortak hale gelen unsurlar üzerinden şematize etmiştir:

Tablo 1
Oyun Tanımlarında Yer Alan Unsurlar

Oyun Tanımı Unsurları	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon / Sutton-Smith
Oyuncuyu sınırlayan kurallara göre ilerleme	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Çatışma ya da mücadele	✓					✓		✓
Amaca yönelik/sonuç odaklı	✓	✓			✓		✓	✓
Aktivite, süreç ya da etkinlik		✓			✓			✓
Karar alma içerme		✓				✓	✓	
Ciddi olmama			✓					
Maddi kazançla ilişkisiz olma			✓	✓				
Yapay/Güvenli/Gündelik Hayatın Dışında Kalan			✓	✓		✓		
Sosyal Grup Oluşturma			✓					
Gönüllü				✓	✓			✓
Belirsiz				✓				
Hayal Ürünü/Temsili				✓		✓		
Verimsiz					✓			
Parçalar sistemi/Kaynaklar ve jetonlar						✓	✓	
Sanat formu							✓	

Kaynak: (Salen & Zimmerman, 2004)

Stenros (2017), milenyumda yapılan tanımların, bir tanımın getirmesi gereken netliği getiremediğini ve çok seslilik oluşturduğunu söyler. Huizinga (2006), benzer şekilde kendi dönemi ve öncesinde yapılan biyolojik tandanslı tanımlar için, “Belirtilen bütün açıklamaları, can sıkıcı bir kavram kargaşasına düşmeksizin, birbiri ardına kabul etmek mümkündür. Buradan, bütün bu açıklamaların kısmi olduğu sonucu çıkmaktadır. Eğer aralarından biri gerçekten eksiksiz olsaydı, ötekileri dışlar veya onları içerir ve üst bir birim içinde özümledi” şeklinde eleştiride bulunmuştur. Tavınor (2019)’a göre, “teorisyenlerin oyunun ne olduğuna ilişkin tartışmaları net

değildir”, temel varsayımların açıkça belirtilmeyişi, “teorilerini neyle destekleyebileceklerini ya da sınavacaklarını bilmelerini zorlaştırmaktadır.”

Juul (2005), Salen ve Zimmerman (2004)’ın tanımlarını, Stenros (2017) naratoloji-ludoloji tartışmasının ekseninde şekillenen ve oyunu kavramsallaştırmanın zorluğu konusunda yorumlardan oluşan tanımlar olarak niteler. Bunun yanı sıra, erken dönem tanımlar felsefi anlamda net, tutarlı ve temellenmiş olmasa da kapsayıcıdır ve oyun araştırmaları alanını geliştirmeye verimli bir şekilde yardımcı olurlar.

Her araştırmacı, oyunları belirli bağlamlarda belirli nedenler eşliğinde tanımlar. Günümüze kadar süregelen bu tartışmada, ortaya konulan 15 unsurdan 10’u, birden fazla araştırmacı tarafından paylaşılmasına rağmen, kurallar ve hedefler dışında hiçbirinde çoğunluk anlaşması yoktur. Tüm unsurların bir oyun tanımına dahil edilmesine gerek olmadığı da açıktır. Oyunların isteğe bağlı veya verimsiz olması gibi kimi unsurlar ise, tüm oyunlar için geçerli değildir. Oyunların sosyal gruplar oluşturması gibi bir kısım nitelikler ise, oyunlardan çok, oyunların etkilerini anlatır. Oyunların temsil gücü gibi diğer unsurlar, başka birçok medyada görünür ve oyunları diğer tasarlanmış deneyimlerden ayırmaya yardımcı olmamaktadır (Salen & Zimmerman, 2004).

2.2. Dijital Oyunlarda Hilenin Yeri

İlk dijital oyun örneklerinden itibaren binlerce oyunun dolaşıma girmesi, dijital oyunları çalıştıran elektronik cihazların erişilebilirliğinin artması ve mobil cihazların bir oyun ortamı haline gelmesi gibi gelişmeler, video oyunlarını popülerleştirerek ana akım haline getirmiştir. Öyle ki, günümüzde oyunlarla hiç temas etmemiş çok az kişi bulunmaktadır (Pochwatko & Giger, 2016).

Tüm araçlar gibi internet de, düşünme şeklimiz üzerinde büyük etkiye sahip, önemli entelektüel araçlardan biridir (Carr, 2010). Bu bağlamda Consalvo (2005), video oyunlarının statik anlatı formlarından ayrışmasını, video oyunlarının etkileşimli doğasını göz önüne alarak düşünmeye davet eder. Kitaplar, TV programları, filmler gibi statik anlatılar, izleyicinin yorumlamasıyla değiştirilemeyecek durağan ve doğrusal bir yapıya sahipken, dijital oyunların sunmuş olduğu deneyim ve hikâye, oyuncuların aktif katılımı ve çabasıyla şekillenebilen etkileşimli bir yapıdadır.

Bununla birlikte, günümüzde günlük hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiş olan dijital oyunlar, eğlence hayatımıza nüfuzunun yanı sıra, endüstri tedarik zincirinin dönüşümünde ciddi bir rol oynar (Lan ve diğerleri, 2009). Oyun mekaniklerini ve anlayışını; bilim, endüstri ve eğitim gibi oyun dışı bağlamlara aktarmaya çalışan oyunlaştırma konsepti, oyunun etki alanını daha da genişletmektedir (Blackburn ve diğerleri, 2014). Eğlence amaçlı geleneksel oyunların yanında, ciddi oyunlar olarak adlandırılan eğitici, tedavi edici ve akademik araştırma amaçlı oyun türleri de bulunmaktadır (Pochwatko & Giger, 2016). Dijital teknolojilerin bu gibi eşsiz nitelikleri, oyunları diğer medya formlarından farklılaştırmaktadır. Bununla birlikte, daha önce karşılaşılmayan yeni etik sonuçlar üzerine düşünülme beklenmektedir (Flores & James, 2012). Oyunda hedeflenen etki her ne olursa olsun, oyunun doğasının getirmiş olduğu yapılan görevler sırasında oyuncunun karşısına çıkan zorluklar, engeller ve rakipleri alt ederek hedefe ulaşma noktasında hile yapma eğilimi ortaya çıkmaktadır (Pochwatko & Giger, 2016).

Kuo (2001)'ya göre, insanlık tarihinde sosyal yapılar var olduğu süre boyunca, kuralları çiğneyerek hedeflerine yasal olmayan yollarla erişmeye çalışan insanlar var olmuştur. Modern toplum olarak, etik ve hukuk anlayışında ilerlemiş olmamıza rağmen, insanın temel yönlerinden biri olan hile konusunda, eğilimi değişmemiştir. Kimppa ve Bissett (2005), oyunlar var olduğu süre boyunca, hilelerin de var olduğunu söyler. Mısır'da, günümüzde de oynanmaya devam edilen kabuk oyununun hiyerogliflerdeki tasvirleri, Truva atı olayında hilenin stratejik kullanımı bunlara birer örnek teşkil etmektedir (Consalvo, 2008). Hileyi etimolojik olarak inceleyen Parker (2007), kendine fayda sağlamak için, başkasına zarar verme olarak tanımlar. Hilenin eski toplumsal alışkanlıkları taşıdığını, birçok yasadışı davranıştan daha kötücül olduğunu savunur. Kuo (2001) ve Parker (2007) hile yapma yöntemlerinin teknolojiyle birlikte gelişerek, çeşitlendiği konusunda hemfikirdir.

Yan (2005), hileyi, oyuncunun haksız bir avantaj elde etmek ya da ulaşmaması gereken bir hedefe ulaşabilmesi için yaptığı davranışlar olarak tanımlamıştır. Yan'ın bu tanımı, araştırmacılar açısından büyük oranda kabul görse de haksız avantaj ifadesinin muğlaklığı sebebiyle tanımını; oyuncunun kendi seçimi doğrultusunda oyun operatörünün koyduğu kurallara karşı çıkararak, avantaj elde etmek için yapmış olduğu davranışlar şeklinde genişletmiştir. İkinci tanımda bulunan kurallar ibaresi, oyun içi

kuralların yanı sıra, oyunun iletişim vasıtasıyla gerçek dünyaya yansıyan kuralları da içermesi gerekir (Lan ve diğerleri, 2009). Bowyer (1982), hilenin tarihsel arka planını ve günümüz kültüründeki kullanımlarını göz önünde bulundurarak, hileyi, gerçekliğin avantaj sağlayacak şekilde çarpıtılması olarak niteler (aktaran Consalvo, 2008).

Oyunların günümüzdeki popülaritesi, milyar dolarlık bir endüstriyi meydana getirmekle birlikte hile geliştirme topluluğunu da ortaya çıkarmış (Blackburn ve diğerleri, 2012), bu durum oyunların sanal gerçeklik alanlarında etik açıdan yeni sorunların oluşmasına zemin hazırlamıştır (Parker, 2001). Devasa bir endüstri ve ana akım bir eğlence formu haline gelmiş olmasına, büyük bir insan popülasyonunu farklı şekillerde sürekli olarak etkilemesine rağmen; oyun hilesi günümüze değin intihal, yasadışı indirme, çevrim içi pornografi, kimlik hırsızlığı gibi, etik dışı sanal davranışlar kadar araştırılmamıştır (Duh & Chen, 2014).

Çevrim içi oyunların sağladığı sanal dünyada, oyuncular fiziksel olarak birlikte olmadan bir araya gelebildikleri için, gerçek dünyada kişileri etik dışı davranışlar sergilemekten alıkoyan sosyal yapılar çalışmamaktadır. Sanal gerçeklik alanında adaletin sağlanabilmesi için, bir sistem gereksinimi doğmuştur (Yan ve Randell, 2005). Bu nedenlerden ötürü hile, oyun sektörü aktörleri tarafından çözülmesi için önemli kaynakların ayrıldığı, halkla ilişkiler ve finansal sorun kaynağı haline gelmiştir (Blackburn ve diğerleri, 2012). Özellikle çevrim içi oyunlarda hilelerin varlığı, marka itibarını ciddi şekilde etkilemektedir. Oyun sektörünün etki alanının günümüzde yüz milyonlarca insana ulaşmış olması, hilenin potansiyel etki alanını da aynı oranda artırmaktadır (Duh & Chen, 2014). Çevrim içi oyunlarda hilenin araştırılmayı bekleyen etik boyutu ve potansiyel riskler, iki aşamalı şekilde izah edilebilir. İlk aşama, hile davranışının teknik, hukuki ve sosyal etmenler eşliğinde, oyun ortamında gelişen hile karşıtı oyuncu davranışlarını ve şirket politikalarını belirleyip değerlendirmektir. İkincisi ise, oyun ortamlarında başta hile davranışı olmak üzere anti sosyal davranışların, yeni medya ortamındaki davranışlara ve çevrim dışı yaşantıya olan etkilerini saptamaktır (Wu & Chen, 2018). Blackburn (2012)'e göre, hilenin araştırılması oyun içi etkileşimlerin anlaşılmasının yanı sıra, geniş sosyal ağların incelenmesini sağlayarak, hiyerarşik olmayan toplulukların içerisinde sosyal ilişkileri istismar eden kişilerin kötücül davranışlarını anlamamıza yardımcı olacaktır.

2.2.1. Hile Endüstrisinin Doğuşu

Oyun hilesi, özellikle çevrim içi oyunlar olmak üzere oyun faaliyetinin artan ünüyle birlikte, önemli bir yan metin olarak ortaya çıkmıştır (Wu & Chen, 2018). Hilelerin ortaya çıkışı, günümüzde bir topluluk sorunu olmaktan uzak şekilde masum bir eylemdi (Pochwatko & Giger, 2016). Parker (2007) çevrim dışı hile kodlarının oyun geliştirme sürecindeki hataların kontrolü aşamasının bir sonucu olduğunu savunur. Özellikle, çevrim içi güncelleme hizmetlerinin henüz yerleşmediği, oyunların henüz kaset, disk, CD ve DVD gibi sabit diskler yardımıyla çalıştırıldığı erken dönemler için, bu varsayım doğru olarak kabul edilebilir.

Oyuncunun oynayacağı son sürümün, oyunun oynanışını engelleyecek hatalar başta olmak üzere, bütün hatalardan temizlenmesi sürecinde rol alan oyun test uzmanları, oyunu defalarca oynarlar. Bu zorlu maratonda, test uzmanının bütün olasılıkları deneyebilmesi için, oyun kurallarının, fiziğinin ve kurgusunun dışına çıkmasına izin veren kodlar, oyun geliştiricileri tarafından sağlanır. Başlangıçta oyun geliştirme sürecinin bir parçası olan bu kodlar, zamanla bir oyun içeriği olarak oyunculara sunulmuştur. Oyuncuların bu ekstra içerikleri benimsemesiyle birlikte, süreklilik arz etmiş ve internet mecralarında ücretsiz olarak erişilebilir hale gelmiştir (Parker, 2007).

Oyun hilesi, konsept olarak ilk örneği Atari 2600 için geliştirilen “Adventure” isimli oyunun geliştiricisi Robinnet’in, günümüzde paskalya yumurtaları olarak adlandırılan, ilk gizli odayı yaratmasıyla ortaya çıkmıştır. Bu gizli odaya ulaşmak, oyunun genel kurgusunun dışında, birtakım eylemleri gerçekleştirmeyi gerektiriyordu. Bu ilk örnekteki gizli odanın içerisinde, farklı olarak sadece “Robinett tarafından yaratıldı” yazıyor olmasına rağmen, bu ekstra içeriklerin bulunmaya çalışılması, zamanla yeni bir oynama şekli haline geldi (Consalvo, 2008). Robinett’in ilk paskalya yumurtası ve süregelen zamanda oyunlara eklenen bu gizli içeriklerin büyük bir kısmı, oyun yayıncılarından gizli olarak oyunlarda yer buldu. Zamanla, bütün oyun camiasıyla birlikte, yayıncıların da kabulünü kazanarak oyunların resmi bir parçası haline gelmiştir (Pochwatko & Giger, 2016). Robinett’in oyunların tanıtımında geliştiricilerin geri planda kalmasından dolayı tasarlamış olduğu bir oda (Consalvo, 2008), oyunlarda daha çok çaba sarf edenlerin ödüllendirildiği önemli bir içerik olmuş ve zamanla evrimleşerek, günümüz hilelerini meydana getirmiştir.

Robinnett'in ilk paskalya yumurtasından sonraki kilometre taşı, bir jetonlu makine oyunu olan Space Invaders'a, geliştiricisi Nishikado tarafından yerleştirilen paskalya yumurtası olmuştur. Bu paskalya yumurtasının, önceki örneklerinden farkı, oyunda mekanik olarak birtakım avantajlar sağlıyor olmasıdır. Oyuna giriş ekranında belirli tuş kombinasyonlarına basıldığı takdirde, oyuncular ekstra can ve çift atış gibi özel güçler edinmektedir (Pochwatko & Giger, 2016).

Consalvo (2008)'ya göre, oynanışa etki eden paskalya yumurtalarının sayısının artmasıyla birlikte, paskalya yumurtaları kozmetik amaçlı ve oynanışa etki eden iki kategori altında sınıflandırılmaya başlanmıştır. Bu iki türe ek olarak, oyun sektörüyle ilgili ya da daha geniş politik göndermelere sahip paskalya yumurtaları da görülmüştür. Bunlardan en ünlüsü, Maxis isimli oyunda eşcinsel bireylerin eksikliğine dikkat çekmek için, sadece bazı günlerde öpüşen erkeklerin ortaya çıkmasıdır. Politik göndermelere sahip bu özel paskalya yumurtası türü, diğer türler gibi oyun yayıncıları tarafından kabul görmediği için, yaygınlık kazanmamıştır. (Consalvo, 2008). Bu iki tür de oyuna fazladan içerikler sağlayarak, oyunların piyasa ömrünü uzatmıştır (Pochwatko & Giger, 2016).

Oyun sektörünün gelişmesi ve oyun çeşitliliğinin artmasıyla birlikte, oyunlar daha kompleks ve zorlayıcı hale gelmesi sonucunda, oyunlar zorluk seviyesini kolaylaştıran hile kodlarının, geliştiriciler tarafından yayınlanmasını gerekli hale getirmiştir. Bu gereklilik, oyun tanıtımlarının ve oyun içeriklerinin incelemelerinin yer aldığı yeni bir yan endüstri olan oyun dergilerini doğurmuştur. Bu dergiler, gizli özellikler ve hile kodlarıyla ilgili farklı türde içerikler yayınlamışlardır. Oyun dergilerinden önce, oyuncuların paskalya yumurtalarına ve hile kodlarına erişimi ancak oyuncu topluluğu içindeki fısıltı gazetesıyla mümkünken, dergilerle birlikte oyuncuların bu içerikleri ulaşabilmesi kolaylaşmış, bu dergilerde oyunculara ayrılan bölümler sayesinde, oyuncular daha aktif hale gelerek kendi başarımlarını ve keşiflerini paylaşma imkânına da kavuşmuştur. Şahsi internet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, oyun dergilerinin yerini web siteleri ve forumlar devralmıştır (Consalvo, 2008).

2.2.2. Hilenin Hukuki ve Ekonomik Arka Planı

Hilenin, oyuncular ve şirketler için ifade ettiği anlamları araştırmak ve ortaya bir konsensüs koyabilmek, oyun hilesinin hızla yaygınlaştığı günümüz oyun dünyasında,

aranan düzeni sağlamak için önemli bir adım olacaktır (Lan ve diğerleri, 2009) Oyuncular açısından, çevrim içi oyunlarda oyuncuların harcadığı zaman ve oyuna atfettikleri değere karşı yapılmakta olan hile davranışı, ahlaki bir suç olarak değerlendirilir. Oyun şirketleri açısından, şirketlerin yapmış oldukları yatırımlardan elde etmeyi amaçladıkları ticari başarıyı olumsuz yönde etkilediği için, hile ahlaki bir suçtur (Wu & Chen, 2018). Bununla birlikte, hilenin oyun mekaniklerini değiştirerek oyun deneyimini bozması sebebiyle (Sezen & Isikoglu, 2007), oyunun eser niteliğine karşı işlenen bir suç olarak da düşünülebilir. Bu sebepler eşliğinde düşünüldüğünde, başka bireyleri etkileyen hile eylemi, yapıldığı ortamın fiziki olmayışından dolayı içermiş olduğu ahlaki tutumdan ayrı düşünülmemelidir (Wu & Chen, 2018).

Oyunun güçlü kültürel ortamında kendine has ahlaki kuralları, bu kurallara ilişkin suçları ve faileri yaratılmış durumdadır. Kuo (2001)'ya göre, bu yapılaşmanın arkasında teknolojik ve sosyal etkiler bulunmaktadır. Özellikle günümüzde daha modern ve çok yönlü örnekleri olan Diablo gibi çevrim içi çok oyunculu oyunlarda, oyuncular karakterlerini geliştirmek ve daha iyi eşyalara sahip olmak için, zaman ve para harcayarak kendilerini oyuna adamaktadır. Böyle bir ortamda oyuncuların harcadığı eforu hiçe sayan ve anlamsız hale getiren bir hile dolaşıma girdiği zaman, oyunun oyuncu için ifade ettiği anlam, zeminini kaybetme riskiyle karşı karşıya kalır (Kuo, 2001). Consalvo (2008)'ya göre, çevrim içi hilenin oyunun paylaşılan dünyasına karşı, oyuncuların güvensizlik duygusunu ortaya çıkarmasıyla, kaosa neden olmaktadır. Diablo örneğinde olduğu gibi, çevrim içi hilelere karşı koruma sistemlerinin geliştirilmesine ve belli ölçüde başarı elde edilmesine rağmen, gerçekleşen maddi ve manevi zarar kalıcıdır. Hilelerin bu tür sanal ekosistemler için içerdiği risk, bu denli kapsayıcıdır. Günümüze değin yaşanan birçok örnek vakada, oyuncular oyuna olan ilgilerini kaybedip, oyunu ya da oyun içi harcama yapmayı bırakmıştır. Sonuç olarak, oyun eseri zarar görür ve marka değerini kaybeder, oyuncunun harcadığı zaman ve para israf olur, oyun şirketi maddi zarara uğrar (Zetterström, 2005). Oyunun geliştirilmesi ve oynanması için harcanan zaman göz önüne alındığında, hile, oyun geliştiricilerini ve oyuncuları emeklerinden mahrum eden etik bir suç olarak kabul edilmektedir (Kimppa & Bissett, 2005)

2000'li yıllarda oyun endüstrisinde, oyun geliştiricileri oyunları ücret ödemeksizin oynamaya fırsat veren korsan kopyalara karşı, yazılımsal önlemler almaya

odaklanırken, çevrim dışı oyunlarda hile kullanımıyla ilgili benzer önlemlere başvurmamıştır. Bunun yanı sıra, çevrim dışı oyunlarda kullanılan hile kodları oyun dergileri, kılavuzları ve web siteleri vasıtasıyla oyun geliştiricilerinin sağladığı oyun içerikleri durumundadır (Consalvo, 2008). ‘A Legend of Zelda’ isimli oyunun nihai içeriğini ve oyun içi nadir eşyaların tümünü vadeden kayıt dosyalarını, internet ortamında satışa koyan ve 90.000 doları aşkın kar elde ettiği tespit edilen oyuncu, güvenlik ihlali ile edinilmiş verilerden kar elde etmek gerekçesiyle, Japonya’da 2021 yılında tutuklanmıştır (Koepp, 2021). Bu ve benzeri vakalar, 2000’li yıllara değin, çevrim dışı oyun hilelerinin meşruluğu konusundaki oyun endüstrisindeki genel tutumun, değişmeye başladığını göstermektedir.

Çevrim içi oyunların ilk örneklerinden bugüne değin, çevrim içi oyun hileleri oyun geliştiricileri tarafından, güvenlik ve halkla ilişkiler sorunları olarak tanımlanmaktadır. Oyun şirketleri çevrim içi hileye karşı yazılımlar geliştirmenin yanında, sosyal önlemler almaktadır. Hileye karşı koyma yöntemlerinin geliştirilmesi, oyun geliştiricileri tarafından büyük kaynakların harcandığı tam zamanlı bir iş haline almıştır. Oyun geliştiricilerinin kendi çabalarının yanında, anti hile sistemleri üzerine çalışan servis sağlayıcılardan da hizmet almaktadırlar (Consalvo, 2008). Çevrim içi hilelere karşı koymak için, yaratıcı yollara da zaman zaman başvurulmaktadır. Riot Games tarafından, Valorant oyunu için geliştirilen Vanguard, anti hile sistemini aşabilen bilgisayar korsanlarına 100.000 dolar ödül vadetmiştir (Singh, 2020). Bu girişimleriyle, bilgisayar korsanlarının çabalarını kendi lehlerine kullanmayı sağlamakla birlikte, oyuncu topluluklarına anti hile sistemlerinin güvenilirliğini ispatlama imkânı bulmuşlardır.

Çevrim içi hileye karşı sürdürülen mücadele, günümüzde hukuki alana da taşınmış bulunmaktadır. 2021 yılı içerisinde, en büyük hile geliştirici organizasyonu; oyun geliştiricisi Tencent şirketi ve polis iş birliği sonucunda yakalanmış ve faaliyetlerine son verilmiştir. Hile organizasyonunun bugüne kadar yaklaşık olarak 76 milyon dolar kazandığı, yetkililerce açıklanmıştır (Tidy, 2021). 2014’te Sudden Attack isimli oyunda hile yapan 3 oyuncunun, oyun şirketinin başvurusu sonucunda kimliklerinin tespit edilmesi sonrasında, Japonya’da tutuklandıkları bilinmektedir (Goldman, 2014).

Parker (2007), özellikle maddi değeri olan oyun içi sanal mülklerin edinilmesiyle ilgili, hukuki düzenlemenin gerekliliğinden bahsetmiştir. 2021 yılı itibariyle, dünya çapında sanal mülklerin edinilmesi için oyuncular tarafından harcanan mali değer, 17 milyar doları aşmış durumdadır (Clement, 2021). Oyunların popülaritesinin ve hile kullanımının artışıyla birlikte, binlerce oyuncu, günümüzde bilgisayar korsanları ve dolandırıcılar haline gelmiştir. Sanal kimlik hırsızlığı ve gerçek parayla alım satımı yapılmakta olan, oyun içi eşyaların farklı yöntemler kullanarak çalınması gibi vakalar, hukuki yaptırımları açısından yetkililerce tartışılmakta olan ciddi suçlardır (Pochwatko ve Giger, 2016). Sanal eşya hırsızlığında da ilk hukuki vakalar da CS:GO oyununda görülmüştür. 2017’de 100.000 dolar değerinde oyun içi kozmetik eşya çalan bir oyuncu, kimliği tespit edilerek tutuklanmıştır (McSkillet, 2017). 2021 yılında yaşanan benzer bir sanal eşya hırsızlığı olayında fail, 1400 dolar değerindeki sanal eşyayı haksız şekilde elde ettiği gerekçesiyle, 8 yıl hapis istemiyle yargılanmıştır (Rawat, 2021).

2.2.3. Hilelerin Teknik Altyapısı

Dijital oyunlarda kuralların ötesine geçme isteği, ilk dijital oyunlara kadar uzanan bir durumdur. Dijital oyunlarda kodlanmış olarak yer alan kuralların çeşitliliği, bu kuralları aşma noktasında geliştirilen yöntemlerin de farklılaşmasına neden olmaktadır. Hile türleri; oyunla ilgili harici bir kılavuza danışmak, geliştirici tarafından sağlanan hile kodlarından faydalanmak, oyunu elektronik olarak değiştirebilme özelliğine sahip cihazları kullanmak, oyunu gerçek para ile satın alınan oyun içi öğelerle kolaylaştırmak olarak sıralanabilir (Consalvo, 2008).

Çevrim içi oyunlar için düşünüldüğünde ise, oyunun özellikleri ve oyuncular arasındaki rekabeti sağlama dinamiklerinin çeşitliliğinin etkisiyle, tek oyunculu oyunlardaki hile türleri kadar kısa bir sınıflandırma yapmak, mümkün gözükmemektedir. Çevrim içi oyunlarda hile türleri, karmaşık yapıda ve çok yönlü olmalarının yanı sıra, oyun mekaniklerinin zaman içerisinde geliştirilmesiyle birlikte evrilerek, yeni hile türleri oluşmaktadır (Lan ve diğerleri, 2009). Yan ve Randell (2005)’a göre, çevrim içi oyunlarda hilelerin varlığı, çeşitli güvenlik açıkları sebebiyle vücut bulsa da, güvenlik tanımının temel özellikleri olarak sayılan gizlilik, bütünlük, kullanılabilirlik ve özgünlük ile açıklanması yeterli olmaması sebebiyle; oyuncular

arasındaki adalet ve dengenin sağlanması, ek bir unsur olarak çevrim içi oyunlarda güvenliğin rolünü anlamamız için, önemli bir yerde durmaktadır.

Çevrim içi oyun ortamlarının ve bu ortamları hile kullanmadan, adil şekilde paylaşan oyuncuların, hilenin yaratmış olduđu tehditlerden korunabilmesi için, hile türlerinin ve karşı koyma yöntemlerinin belirlenmesi ve teknik altyapılarının izahı, önem arz etmektedir (Lan ve diđerleri, 2009).

2.2.3.1. Hile Türleri

Hile, oyunu yüzeysel şekilde manipüle etmekten, oyunun mekaniklerini ve kurallarını ihlal etmeye kadar birçok farklı davranışı kapsayan bir terimdir. Oyun hilesi türleri, oyun türlerine ve oyunların oynandığı mecralara göre değişiklikler olabildiği gibi; oyuncular ve geliştiriciler açısından bakıldığında da farklılıklar gösterebilmektedir. İnsanların hile yapma nedenlerini ve motivasyonlarını anlamaya çalışmadan önce, nelerin hile olduğunu ve hile türlerinin hangi kategoriler altında toplandığının saptanması gerekmektedir (Doherty, 2014; Consalvo, 2008).

Günümüze değin yapılmış olan sınıflandırmalar, teknik altyapıları bağlamında, hile türlerini anlamamız için yeterli görünse bile; vaka bazında değerlendirildiğinde, birçok yeni hile şekli ortaya çıkmaya devam etmektedir. Pritchard (2001)'in çevrim içi hileler üzerine refleks güçlendirme, yetkili istemciler, bilgi ifşası, sunucular üzerinden ihlal edilen güvenlik, oyun tasarımı hatalarından kaynaklanan boşluklar ve çevresel faktörlerden kaynaklılar olmak üzere 6 kategorilik sınıflandırması bu çabaların ilk adımını teşkil eder; ancak bu kategoriler çevrim içi hilelerin büyük bir çoğunluğunu birbirinden ayıracak kadar sınıflandırıcı özellikte değildir (Yan & Randell, 2005; Lan ve diđerleri, 2009).

Yan ve Randell'in 2005'te geliştirmiş oldukları sınıflandırma ise çevrim içi hilenin nelerden yararlanılarak yaratıldığı, hilenin olası sonuçları ve hilenin kim ya da kimler tarafından yapıldığı üzerinden geliştirilen ayrımlara göre oluşturulmuştur. Bunun yanı sıra, hilenin güvenlikle ilişkisi gizlilik, bütünlük, kullanılabilirlik, özgünlük şeklinde güvenliğin dört temel yönüne dayandırılarak yorumlanmıştır. Gizliliğin ihlali, bilginin izinsiz kullanımıyla; bütünlüğün ihlali, oyunun prensiplerinin değiştirilmesiyle; kullanılabilirliğin ihlali, oyunun diđer oyuncular için ulaşılabilirliğinin kısıtlanmasıyla;

özgünlüğün ihlali, oyunu amaçlarından saptırmayla sonuçlanır. Hilelerin önemli bir kısmı, oyun tasarımındaki zafiyetlerden faydalanırken, sosyal mühendislik yöntemiyle yapılan hileler, oyun tasarımındaki açıklar yerine meşru oyuncuların güvenini istismar ederler. Oyun tasarımı eksikliğinden kaynaklı hileler, oyun içi sistemlerden ve oyunun işletim altyapısından kaynaklı olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Gizlilik, kimlik doğrulama ve zamanlama ile ilgili hileler oyun tasarımı kaynaklıdır. İstemci bilgisayar ve sunucular üzerinden gerçekleştirilen hileler ise, oyunun işletim altyapısıyla ilgilidir. Sosyal mühendislikle veya gizli anlaşmayla yapılan bazı hile örneklerinde, yetersiz oyun tasarımından güç alabilmektedir. (Yan & Randell, 2005).

Lan, Zhang ve Xu (2009)'nun sınıflandırması ise; hile motivasyonları, hilenin sahip olduğu yaklaşım, hilenin dolaşıma girdiği alan, hileci sayısı ve hilenin olası sonuçları göz önüne alınarak tasarlanmıştır. Bununla birlikte Yan ve Randell (2005)'in çalışmasının aksine, hile türlerine karşı önlemleri kapsamakta olup, bu önlemlerin hile sınıflandırmasıyla olan ilişkilerini incelemiştir. Çevrim içi oyun hile sınıflandırmasında, üç motivasyon önerilir: Rakibi yenmek ya da yenilgiden kaçınmak, daha yüksek rütbe edinmek ve ekonomik getiri sağlamak. Çevrim dışı oyunlarda motivasyon, sınıflandırma yapmak için bir ayırım sunmaz, amaç yalnızca yapay zekayı daha kolay veya daha hızlı yenmek olabilir. Hilenin, oyunların güvenliğini aşmak için kullandığı araçlara göre, sınıflandırma olarak özetlenebilecek hile yaklaşımı; oyun yazılımının değiştirilmesi, üçüncü parti yazılım kullanma, diğer oyuncularla ve operatörle iş birliği, oyunun açıklarından faydalanma olmak üzere dört alt kategoriye ayrılır. Hile, direkt olarak oyunun bellekte ya da sunucuda depolanan oyun dosyalarının değiştirilmesiyle tasarlanabilir. Oyunun maddi hatalarından ya da kurallardaki açıklıktan faydalanılabilir. Oyunun dosyalarına dokunmaksızın, üçüncü parti bir yazılımla oyun dosyalarına entegre edilebilir. Son olarak, diğer oyuncularla ya da oyun dosyalarına erişimi olan bir yetkiliyle iş birliği yaparak, haksız avantaj elde edilebilir. Hilenin oyunun akışını sağlayan bilgi aktarımının hangi aşamasında gerçekleştiğine bağlı olarak sınıflandırılması da hile yaklaşımına paralel şekilde yapılandırılmıştır. İstemci bilgisayar, sunucular, internet ağı ve gerçek dünya hilenin gerçekleştiği alana göre belirlenen kategorileridir. Her hile türünün olası sonuçları farklıdır. Bu sonuçlar dört temel başlıkta toparlanır: Zararsız olanlar, oyun hazzının

yok olması, oyuncuların bilgisayar güvenliğinin tehlikeye girmesi ve maddi kayıplar (Lan ve diğerleri, 2009).

Yan ve Randell (2005), kurmuş oldukları şemadan yola çıkarak, 15 hile yöntemini içeren bir taksonomi geliştirmişlerdir.

- **Hatalı Konumlandırılan Güvenliği Kullanarak Yapılan Hileler:** Oyun istemcisine sistemsel açıdan çok güvenilen oyunlarda, oyuncular istemci üzerinde tam kontrole sahip olabilmektedir. Bunun sonucunda oyun verileri ve oyunun istemci programında veya her ikisinde birden yapılan değişiklikler neticesinde hile geliştirilmektedir. Bu tür hilelere karşı, kodların değiştirilerek yapısının ve amacının gizlenmesi şeklinde geliştirilen önlemler yanlış şeyi korumaya çalıştığı için başarısız olmaktadır.
- **Gizli Anlaşma ile Yapılan Hileler:** Çevrim içi oyunlarda oyuncuların avantaj elde etmek amacıyla birbirleriyle anlaşma yapmaları şeklinde gerçekleştirilmektedir.
- **Oyun Prosedürünü Kötüye Kullanarak Yapılan Hileler:** Oyuncunun herhangi bir teknik bilgi ve beceriye sahip olmadan yapabileceği hile yöntemlerinden biridir. Oyunu kaybedeceğini anlayan oyuncu, oyun sunucusundan koparak, oyunun devamında puan kaybından kurtulur. Genellikle sıra tabanlı oyunlarda gerçekleşen bu hile yöntemi, oyunun eylemsel mekanizmasındaki zafiyetten beslenir. Hile yapan, genellikle tek kişidir.
- **Sanal Eşyalarla İlgili Hile:** Çevrim içi oyunlarda edinilen karakter ve öğelerin gerçek para karşılığında satılması durumlarında eşyanın teslim edilmemesi şeklinde gerçekleştirilmektedir.
- **Yapay Zekâ Açıklarından Faydalanarak Yapılan Hileler:** Yapılabilecek en iyi hamlelerin, oyunun yapay zekâ tekniğini taklit edebilen bir program yardımı sonucunda saptanmasıyla yapılmaktadır.
- **İstemci Altyapısını Değiştirerek Yapılan Hileler:** Oyun programlamasında ve verilerinde herhangi bir değişiklik yapmaksızın, bilgisayarın işletim sisteminde çalışan ekran kartı sürücüsü gibi programların çalışma mekanizmasında değişiklik yapılarak hile oluşturulmaktadır. Çevrim içi

nişancı oyunlarda sık karşılaşılan duvar hilesini elde etmenin yöntemlerinden biridir.

- **Rakip Oyuncuların Gecikme Süresini Artırarak Yapılan Hileler:** Rakip oyuncunun sunucusuyla olan iletişimini yavaşlatarak ya da keserek gerçekleştirilmektedir.
- **Zamanlama Hilesi:** Hilecinin rakibin tüm hamlelerini görene kadar kendi hamlesini erteleyerek avantaj sağlaması durumudur.
- **Şifrelerin Edinilmesiyle Yapılan Hileler:** Şifrelerin ortalama yöntemleri ve ortak kullanılan bilgisayarlar vasıtasıyla, ikinci kişilere geçmesiyle hesap bilgileri ve yetkilerinin kötüye kullanılması durumudur.
- **Gizlilik Eksikliği Kullanarak Yapılan Hileler:** İletişim paketlerinin metin biçiminde aktarıldığı oyunlarda, bu paketlerin gizlice takip edilmesi sonucunda, ağ üzerinden iletilen oyun olaylarını veya komutlarını ekleyerek, silerek veya değiştirerek hile yapılmasıdır.
- **Kimlik Doğrulama Eksikliği Kullanarak Yapılan Hileler:** Oyun sunucularının istemci tarafından doğrulama mekanizmasının olmadığı oyunlarda, oyuncular sahte bir oyun sunucusu kurarak sunucuya katılan meşru oyuncuların kimlik-şifre çiftlerini toplayabilir. Bu tür hileler, aynı bilgisayarın farklı kişiler tarafından kullanıldığı durumlarda da gerçekleşebilmektedir.
- **Hata veya Açıklardan Yararlanarak Yapılan Hileler:** Bu hile biçimi, oyun kodunda veya verilerinde herhangi bir değişiklik yapmadan oyun programındaki veya oyun tasarımındaki bir hata veya açıktan oyuncunun yararlanmasıyla gerçekleştirilir.
- **Oyun Sunucusundaki Kaçak Üzerinden Yapılan Hileler:** Bu hile türü, oyun sunucusuna erişim elde ettikten sonra oyuncunun oyun sunucusuyla ilişkili programlarda değişiklik yapmasıyla gerçekleştirilmektedir.
- **Yetkilerin Kötüye Kullanımıyla Gerçekleşen Hileler:** Oyun firmasının bir çalışanın yetkilerini kötüye kullanması sonucunda gerçekleşmektedir.
- **Sosyal Mühendislikle Yapılan Hileler:** Bu hile türü, oyuncuların hileci tarafından oyun hesaplarında bir problem olduğuna ve çözümü için oyun hesabının şifresinin paylaşılmasının gerektiğine inandırılarak gerçekleştirilmektedir (Yan & Randell, 2005).

2.3. Hile Davranışı ve Dijital Oyun Toplulukları

Dijital oyun kuralları, oyun kodlarına içkindir. Oyun etkinliğinin gerçekleşmesini sağlayan etkileşimler, neyin mümkün olup olmadığını tasarlayan kodlar vasıtasıyla belirlenmektedir (Consalvo, 2008). Oyun hilesi ise, avantaj elde edecek şekilde kuralları ihlal etmeyi, açıklardan faydalanmayı amaçlar. Yan ve Choi (2002) oyun hilesini, “Bir oyuncunun haksız bir avantaj elde etmek veya tahmin edemeyeceği bir hedefe ulaşmak için yapabileceği herhangi bir davranış” şeklinde tanımlamıştır.

Oyun hilesi, oyuncular tarafından oyun deneyimine zarar veren bir etkinlik olarak tanımlanmasına ve endüstri aktörleri tarafından ekonomik ve halkla ilişkiler sorunu olarak görülmesine rağmen, oyun topluluklarında yaygın bir davranış olagelmıştır. İnternete erişiminin hayati bir ihtiyaç haline geldiği günümüz dünyasında, oyuncu sayısının artışıyla dijital oyunların sağlamış olduğu, sanal dünyaların topluluk üzerindeki davranışsal etkileri daha da gözle görünür hale gelmektedir. Bu ortamda oyuncu topluluğunun normlarını tanımlayan, kullanıcı sözleşmelerinin yanında, endüstrinin ve oyuncuların, meşru oyunun ve oyun içi davranışların neler olduğu konusunda yazılı olmayan beklentiler bulunmaktadır. Oyun dünyasının iç mekanizmalarıyla oluşturduğu yazılı ve yazılı olmayan kurallar, kodlar ve normlar; çevrim dışı dünyayla çok az ilintili olmaları sebebiyle, yasal ve ahlaki karşılıkları tam olarak tanımlanmış durumda değildir (Wu & Chen, 2018; Yan & Randell, 2005; Doherty, 2011; Hamlen & Gage, 2011).

Oyun hilesi, ihmal edilebilir bir sorun olarak algılanagelmiş olsa da konuyla ilgili öncü araştırmalar yapılmış durumdadır. Bu araştırmaların büyük bir kısmı, hileyi tanımlamaya ve sınıflandırmaya, hileyle mücadele yöntemlerine ve hile yapma motivasyonlarına odaklanmaktadır. Video oyunlarının zihinsel, eğitimsel ve sosyal açılardan olumlu etkilerini inceleyen araştırmaların yanı sıra, bağımlılık ve şiddet gibi olumsuz etkilerine odaklanan araştırmalar da bulunmaktadır. Hile davranışına psikolojik perspektiften yaklaşan araştırmaların önemli bir kısmı, oyun içinde gerçekleşen olumsuz eylemlerin öğrenilip, çevrim dışı hayata aktarılıp aktarılmadığına yoğunlaşmıştır. Bu gibi ciddi riskleri barındırdığı için, oyun hilesi davranışlarına ve olası sonuçlarına odaklanan çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır (Kimppa & Bissett, 2005; Doherty, 2014; Wu & Chen, 2013).

İnternetin hayatımızda her gün yeni kullanımlar aracılığıyla yer bulmasıyla, etki ettiği alanlar da bir o kadar çeşitli hale gelmektedir. İnternet aracılığıyla sosyalleşen, eğitim alan, alışveriş yapan, gündemi takip eden, eğlenen, finansal işlerini gerçekleştiren günümüz toplumunda; bu dijital kullanımların çevrim dışı hayata etkilerinin dijital bir etik anlayışını zorunlu hale getirdiği gözlemlenmektedir. Bununla birlikte, çevrim içi oyun hilesi başta olmak üzere, birtakım oyun dünyasına ilişkin olumsuz çağrışımları bulunan davranışların, geçmiş çalışmaların göstergeleri ışığında araştırılması gerekmektedir.

2.3.1. Bir Topluluk Problemi Olarak Hile

Çevrim içi topluluklar, sanal ortamda kurulan etkileşimin özellikleri, aynı amaç doğrultusunda birlikte hareket etme ve iş birliği yapma bağlamlarında, çevrim dışı topluluklarla benzer yapıya sahiptir. Çevrim içi topluluklar, birçok coğrafyadan farklı kültürlere ve demografik hüviyetlere sahip oyuncuların bir araya gelerek, ortak ilgi alanları ve hobileri paylaşması ile oluşmaktadır. Bu ortak niyetin devamlılığıyla oluşan mütekabiliyet, topluluğun devam ettirilmesi ve iyileştirilmesini sağlamaktadır. İnsanlar günümüzde oyun oynamak için, daha fazla zaman ve maddi kaynak harcamakta olup, sanal ortamların ve dolayısıyla sanal toplulukların gündelik yaşamlarındaki rolü de günbegün önemini artırmaktadır. Öyle ki, insanlar günümüzde sanal kimlik ve mülklerine, kendilerinin gerçek uzantıları olarak tanımlayacak kadar değer atfetmektedirler. Oyun topluluğunun ve oyun endüstrisi aktörlerinin oyuna atfetmiş olduğu bu yüksek değerden ötürü, hile davranışı başta olmak üzere, oyun topluluğunun kurallarını ihlal eden diğer davranışlar, etik açıdan problemlidir (Duh & Chen, 2014; Doherty, 2014; Kimppa & Bissett, 2005).

Bunun yanı sıra, oyuncular gündelik hayatlarında sıklıkla yapmadıkları etik dışı davranışları, çevrim içi ortamlarda daha sık sergileme eğilimindedir. Bunun olası sebepleri üzerine yapılan araştırmalar; sanal ortamın getirmiş olduğu fiziksel mesafenin, topluluk mensuplarının davranışlarının yükümlülüğünden yabancılaştırmasına sebebiyet vermesinden ileri geldiğini göstermektedir. Bu yabancılaştırma, topluluğun devamlılığı için elzem olan sosyal sınırların yitimine yol açabilir. Bu nedenle, topluluk mütekabiliyetinin sürdürülebilmesi, tüm topluluk üyelerinin uymasını gerektiren, yazılı ya da yazılı olmayan karşılıklı bir sözleşmeye

ve oyun geliştiricilerinin kural koyucu olarak, adil bir oyun ekosistemi sağlamak için geliştireceği sosyal ve teknolojik kaynaklara bağlıdır (Duh & Chen, 2014; Doherty, 2014; Kimppa & Bissett, 2005; Odom, Zimmerman & Forlizzi, 2011).

Oyun hilesinin, özellikle çevrim içi oyunlar özelinde oyun toplulukları için barındırdığı riskler oyunun sağlamış olduğu adil ortamın varlığının tehlikeye girmesinden ileri gelmektedir. Oyun hilesi rutin bir davranış haline geldiği takdirde, oyun topluluğunun üyeleri bu davranışlara maruz kalmasalar dahi karşılaştıkları oyun içi aktivitelere ve oyunun adil ortamına karşı sürekli bir şüphe duygusu taşıma davranışı baş gösterir. Bu durumda meşru oyunculara hile davranışını cezalandırmaya yönelik oyun içi yöntemler verilmediği takdirde, oyuncuların oyuna katılımları ciddi anlamda etkilenerek, topluluğa zarar vermektedir (Consalvo, 2008).

Consalvo (2005), oyunun psikolojik etkilerinin araştırıldığı ilk çalışmaların, oyuncuyu oyunla etkileşiminde pasif bir konuma koyduğunu ima etmiştir. Bunun yerine oyuncunun karar alıcı pozisyonunda bulunacağı, aktif izleyici kuramının, bu tür araştırmalar için daha doğru bir çıkış noktası olacağını savunur. Oyuncular, oyunda aktif olarak katılım sağlarken, oyundan aktif olarak etkilenirler. Bu yaklaşım, oyun topluluğunun oyun ortamındaki etkileşimlerinin etkileri için de bir bakış açısı sağlayabilir. Oyuncular, oyun topluluğuna katılımlarında aktif konumdadırlar. Topluluk içi etkileşimlerde, etkilenen ve etkileyen pozisyonlarında aktif olarak yer alırlar. Bu anlamda oyunun metinsel içeriği ve koymuş olduğu kurallar bütünü, oyun topluluğunu ancak belli düzeyde şekillendirebilir (Consalvo, 2005).

Chen ve Ong (2018)'a göre, çevrim içi etik dışı davranışların kavramsallaştırılması ve sınıflandırılması konusunda, yaklaşımların barındırdığı ayrımlar, oyunun oyun topluluğu düzeyinde tanımlanmasında, birbiriyle zıtlık içerecek yorumlamaların oluşmasına neden olmuştur. Bu bakış açıları; çevrim içi davranışların çevrim dışı davranışlarla temel düzeyde farklılık teşkil etmemesi, çevrim içi ve çevrim dışı davranışların aynı özelliklere sahip olması, çevrim içi ve çevrim dışı davranışların temel düzeyde birbirinden ayrı olması şeklindedir. Ne var ki, çevrim içi davranışların çevrim dışına aktarılabilirliği düşüncesi veya oyun içi karar verme süreçlerini gerçek hayattaki etikle açıklama çabaları; oyun ortamının, oyunculara oyunu yorumlama özgürlüğü sağlaması nedeniyle, nafi hale gelmektedir. Çevrim içi etkileşimi

yapılandıran unsurlar, çevrim içi ortama içkindir (Chen & Ong, 2018). Bu sebeplerle çevrim içi topluluklar nazarında oyun topluluğu hem gerçek dünyadan hem diğer çevrim içi ortamlardan kendine has normları ile ayrık, özel bir konumdadır.

Chen ve Wu (2013), araştırmalarında oyun hilesinin topluluk içerisinde sadece yaygın bir davranış değil, aynı zamanda bir grup normu haline geldiği sonucuna ulaşmışlardır. Bununla birlikte, grup kimliği edinmenin anonimlik vasıtasıyla oyun hilesini artırdığı gözlemlenmiştir. Tanımadığı kişilerle ilk kez oyun oynayan kişilerde, tanıdığı insanlarla oynayanlara göre grup kimliği edinmenin daha etkin olmasıyla birlikte, anonimliğin oyun hilesine, grup kimliği edinme üzerinden etki ettiği bulunmuştur. Chen ve Ong (2018)'a göre, grup olarak paylaşılan deneyimlerin, yeni norm ve anlamlar konusunda uzlaşabilmelerini sağladığı ve bu uzlaşının grup mensubiyetini besleyen yeni bir etken olabileceğini savunmuştur. Oyun hilesinin mutlaka oyun topluluğunu kötü yönde etkilediğini düşünmek yerine, topluluğa katkıda bulunabilecek bir faktör olarak düşünmenin yeni anlam uzamları oluşturabileceğini söyler. Fields ve Kafai (2010), web tabanlı bir oyun olan Whyville ile ilgili araştırmalarında, bu önermeyi doğrular nitelikte; hile oluşturan ve yayan oyuncuların, topluluğun bilgili mensupları olduğu algısının oluşmasının yanı sıra, bu davranışların diğer oyuncuları başarılı olmaya ve başarılarını sergilemeye teşvik ettiklerini gözlemlemiştir. Hile, kimi oyun türleri için oyunun mantalitesine içkin olup, teşvik edilen ve yeni deneyimlere kapı açan kültürel bir biçim olarak tasvir edilir.

Oyun hilesini oyun topluluğu açısından değerlendirmek için, diğer bir bakış açısı Consalvo (2008) tarafından sunulmuştur. Oyuncuları moda, müzik ve estetik gibi başlıca konularda ortak beğeni ve anlayışlara sahip bir alt kültürün üyeleri olarak tanımlamaktır. Bu bakış açısı, bazı oyun türleri için geçerli olsa bile çevrim içi oyunlar için kapsayıcı bir okuma sağlamaz. Bunun yerine, Bourdieu'nun grupları tercihlerine ve eğilimlerine göre sınıflandıran, kültürel sermaye kavramından yola çıkarak oyuncuların oyunlarla, oyun endüstrisiyle ve diğer oyuncularla nasıl etkileşime girdiğini açıklayan oyun sermayesi kavramını önerilir. Oyun sermayesi kavramı, oyuncunun etkileşim şeklini; oyuncunun kişisel özelliklerini ve kabiliyetleriyle birlikte, oyun türlerini göz önünde bulundurarak değerlendirmemizi sağlamayı amaçlar (Consalvo, 2008).

Özetlemek gerekirse, oyun hilesinin ne olduğunu ve topluluğa olan etkilerini, araştırmacı veya oyuncu kimliğimizle değerlendirirken, zaman içerisinde farklı öngörülere sahip olmamız ve kimi zaman zıtlık teşkil eden sonuçlara; oyunların zaman içerisinde değişimi, oyun topluluğunun yeni normlar edinmesi, oyun geliştiricilerin hileye karşı tutumlarının dönüşümü gibi etkenler eşliğinde doğal bir şekilde ulaşılmaktadır. Bakış açımızı değiştiren bu dinamik süreçlerin yanında elbette oyunun doğası, insan psikolojisi, etik gibi daha süregelen etkenler de bulunmaktadır. Bu sebeple, oyun hilesinin daha yerleşik olan ikinci grupla ilişkisine dair literatüre yer vermek önem arz etmektedir.

2.3.2. Dijital Etik ve Oyun Hilesi

Dijital oyunlar, oyuncuların birbirleriyle ve oyunların sanal dünyasıyla etkileşime girdiği, günümüz dijital kültürünün önemli etkinlik alanlarından biri haline gelmiş durumdadır. Bu faaliyetler sırasında nasıl karar verip oynadığımız ve bir hareketin doğru ya da yanlış olduğu sonucuna ne şekilde ulaştığımız, oyun etiğinin başlıca konularını oluşturmaktadır. Etiğin oyun dünyasında ilgili olduğu oyun şirketlerinin karar alma süreçleri, oyun geliştiricilerin oyunlarının içeriği konusundaki geliştirme süreçleri ve oyuncuların oyun içi karar verme sırasındaki yaklaşımları gibi farklı katmanlar bulunmaktadır (Consalvo, 2008; Consalvo, 2005). Zagal (2009), oyun etiği ile ilgili; kültürel eser olarak oyunun etik değeri, oyun üretimi ve yaratma etiği, oyun oynama etkinliğinin etiği ve etik çerçeveler olarak oyunlar olmak üzere beş bakış açısı öne sürmüştür (Chen & Ong, 2018).

Oyun şirketlerinin hile konusunda muhatap olacakları başlıca konular, özellikle çevrim içi oyunlarda hilenin önlenmesi için yeterli kaynak ayrılıp ayrılmadığı ve bu tür önlemlerin şirket için ne kadar öncelikli olduğu konularıdır. Oyun geliştiricileri içinse, ayrılan kaynakların amaçları doğrultusunda efektif bir şekilde kullanılması konusudur. Oyuncular için, diğer oyuncuların oyun deneyimini kötü etkileyecek davranışlar sergilemeleri konusu olarak özetlenebilir.

Çevrim dışı tek oyunculu oyunlarda hile yapmak, kişisel erdem için bir problem olsa bile, etik açıdan yanlış değildir. Çevrim içi çok oyunculu oyunlarda hile yapmak ise, diğer oyunculara karşı işlendiği için, etik bir suç olarak nitelenir. Yine de çevrim içi oyun hilesi ile ilgili, etkinliğin oyun olması gerekçesiyle gerçek etik konularla ilgisi

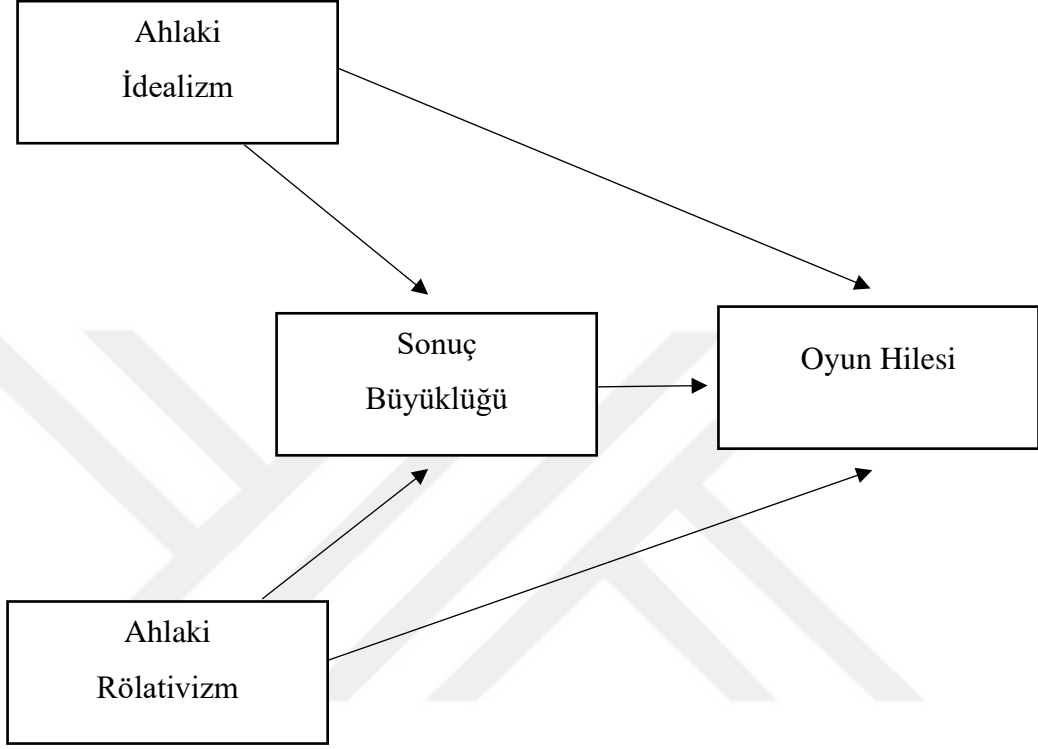
sınırlı olarak düşünüle gelmiştir. Ne var ki, çok oyunculu çevrim içi oyunlarda, hilenin oyunun kurgusal alanında taraflar için sağlanan adaleti sekteye uğratması sonucunda, oyuncuların oyun deneyimini ve oyun şirketlerinin maddi menfaatlerini etkilediği için etik bir sorun olduğu açıktır. Bununla birlikte günümüzde çevrim içi hilenin doğasında bulunan, başkalarının bilgisayarına ve dijital varlıklarına izinsiz müdahil olmak birçok ülkede yasa dışı bir eylem olarak görülür (Kimppa & Bissett, 2005).

Kimppa ve Bissett (2005), çevrim içi oyun hilesine uygulanabilir üç temel etik ekol olduğunu öne sürer. Bunlar sırasıyla; başkalarının refahını direkt olarak etkilemediği sürece kendi refahını sürdürme hakkını saklı tutan geleneksel liberal etik, diğer insanları kendi amaçları için araç olarak görmeyen yanı sıra, araçsallaştırılan bireylerin kendi amaçlarının varlığını da kabul eden Kantçı deontolojik etik ve tatmin için oyun oynamayı seçen insanların oyun etiği şeklindedir. Deontolojik etik penceresinden, kişinin çevrim içi oyunda hile yapması durumunda, muhatap bireyler kişisel tatmin için araçsallaştırılır ve amaçları tanınmaz. Diğerlerinin amaçlarının tanınmaması sebebiyle, hile davranışı, diğerlerine karşı yapılan bir eylem olarak yorumlanmaz. Yeterli sayıda kişinin hileye başvurmasıyla oyunun bütün eğlendirme vasfını yitirerek oynanamaz hale geldiği durumlarda liberal ahlak yaklaşımı ön plana çıkar (Kimppa & Bissett, 2005).

Hilenin akademik ve iş ortamlarında kullanımının etik bağlamına dair yoğun bir literatür bulunmasına rağmen, oyun hilesiyle ilgili araştırmalar kısıtlıdır. Consalvo (2008)'nin nitel araştırmasında, bazı katılımcılar oyunu, ahlak ve etiğin askıya alındığı bir süreç olarak tanımlamıştır. Hamlen ve Gage (2013), oyuncuların oyundaki bazı hamlelerin ne zaman etik ne zaman etik dışı olduğu konusunda kendi ahlaki kodlarını geliştirebilecekleri sonucuna varmıştır (Chen & Ong, 2018).

Chen ve Ong (2018), çevrim içi çok oyunculu oyunlarda hile davranışının etik dinamiklerini ve daha spesifik olarak hile davranışının arkasında işleyen etik boyutlar ve faktörler üzerinden hile yapanların anlam dünyasını incelemiştir. Bu çalışmada, oyuncunun bireysel etik anlayışına dair idealist veya rölâivist etik normlarını, hile eyleminde algılamış olduğu fayda-zarar ilişkisi üzerinden yorumlayarak hile davranışına karar verdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bir başka deyişle, idealist oyuncular hile davranışında kendileri için daha az fayda, hileden etkilenenler için daha fazla zarar

algılarları. Rölâivist oyuncular için durum tam tersidir. Oyuncunun kendisi için algıladığı fayda, hileden etkilenenler için algıladığı zarardan daha büyüktür. Bu denklemde oyuncunun kendi için algıladığı faydanın, hileden etkilenenler için algıladığı zarara ağır bastığı ölçüde hile davranışı daha olası hale gelmektedir.



Şekil 1: Kavramsal Aracılık Modeli

Kaynak: Wu ve Chen (2018)

Günümüzde çevrim içi oyuncuların önemli bir kısmının, hileye karşı yeterli önlem alınmadığı için, hile kullananların bu eylemlerinin cezai sonuçlarına maruz kalmadıklarını düşündükleri görülmektedir. Bu durum, oyun ortamında hileye ilişkin olması gereken caydırıcılığı önemli ölçüde azaltmaktadır. Özellikle internetle birlikte büyüyen ‘dijital yerliler’ in hile davranışına dair tutumlarını, diğer çevrim içi ortamlara ve çevrim dışı hayata taşıma riskiyle karşı karşıyayız. Bu potansiyel tehlikeye karşı koyabilmek için, oyun etiğinin oyun ortamının adaletini sağlayan bir araç olmasının ötesinde, toplumu özellikle gelecek jenerasyonlar üzerinden şekillendirecek bir toplumsal kod olarak algılanması gerektiğini düşünmekteyiz.

2.3.3. Hile Yapma Motivasyonları

Yeni teknolojik ve sosyal imkânların geliştirilmiş ve geliştirilmekte olduğu çevrim içi oyunlarda, çevrim içi ortamlarda gündelik hayattan farklı olarak davranışlarımızı nasıl etkilediği sorusunu gündeme getirmektedir. Çevrim içi oyun hilesinin tanımlanması; oyunun bağlamı, oyuncular, oyun ve hile tarihi, oyun topluluğu gibi faktörlerin karşılıklı etkilerinin ürettiği anlamın içine yerleşmiş durumdadır (Chen & Ong, 2018). Bu etkenlerin her biri oyun hilesinin motivasyonlarını tartışmaya ve araştırmaya başladığımızda önemli yapıtaşları olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bandura (1986)'nın sosyal bilişsel teorisine göre, insanın karar verme işleyişi kişisel faktörlerin ve davranışlarının yanı sıra çevresel etkilerin etkileşimiyle ortaya çıkmaktadır. Çevresel etkilere ve içsel dinamiklerine karşı birey pasif bir varlık olarak hareket etmez. Bu teoriden yola çıkarak çevrim içi oyun hilesi davranışının dış faktörlerin yanı sıra bireyin kendisinin oluşturduğu faktörlerle oluşan bir mekanizma olduğu bulunmaktadır (Wu & Chen, 2013). Bu bakış açısından yola çıkarak oyun hilesi davranışının motivasyonlarını ve sebepleri üzerine yapılan önceki çalışmaları üç başlık altında kategorize ettik: Kişisel proaktif motivasyonlar, çevresel (sosyal) etkiler, oyunun doğası ve metasından kaynaklı nedenler.

Chen ve Ong (2018), aktif oyuncu yaklaşımının sunmuş olduğu yönelimsellik, fayda, oyunun temel hedefleri, oyun normlarının gelişimi ve oyun topluluğundaki sosyal bağlar olmak üzere beş temel zihinsel süreçten geçerek, oyuncunun kendi öznel deneyimini nasıl inşa ettiğini ve bu yapıyla birlikte oyun topluluğu normları aracılığıyla video oyunlarında hile durumuna ilişkin motivasyonları nasıl yorumlandığını tartışmıştır. Bu zihinsel süreçler, çevrim içi oyunlarda hile başta olmak üzere diğer etik dışı davranışları anlamlarını araştırmamız için bir çerçeve sağlamaktadır.

Hile davranışındaki kişisel motivasyonlar, Consalvo (2008)'nin dile getirmiş olduğu dört temel unsurdan üçünü kapsamaktadır. Oyuncuların hile yapmasının en yaygın nedeni, oyunun kötü tasarımı sebebiyle sıkışıp kalmaları ve ilerleyememeleridir. Bu tür tasarım problemleri; oyun zorluğunun ilerlemeyi tıkayacak kadar yüksek olması, oyunun görev ve hedeflerle ilgili yönlendirmelerinin zayıflığı şeklinde sıralanabilir. Oyuncu oyunun bir noktasında bu sebeplerin biri ya da

birkaçı sebebiyle sıkıştığında, yardım rehberlerine veya hile kodlarına başvurur (Consalvo, 2008).

Consalvo (2008)'nin sınıflandırmasında, ikinci en yaygın oyun hilesi motivasyonu tanrıyı oynama arzusudur. Oyuncu, oyunun sınırlandırmalarını ve zorluklarını hile yoluyla aşarak, kazanılabilecek her şeyi çaba sarf etmeksizin elde eder. Bu durum, genellikle oyuncunun oyunu bir kez baştan sona oynadığı durumlarda gözlemlenir. Tanrıyı oynama motivasyonu zaman içerisinde gelişerek, bir oyun modu haline de gelmiştir. Üçüncü hile motivasyonu ise, oyun görevlerinin çekicilikten ve tamamlama arzusu uyandırmaktan yoksun olması gibi sebeplerden, oyuncu sıkıcı bulunduğu bölümleri atlayarak oyunun sonunu görebilmek için hile yapar.

Oyun türlerinin oynama motivasyonları farklı olduğu için, hile motivasyonları da çeşitlilik gösterebilmektedir. Konsol oyunlarında hile yapma amacı, rakibini daha hızlı yenmektir. Çevrim içi oyunlarda ise, hedefler rakibini alt etmek, başarısızlıktan kaçınmak ve kazanma olasılığını artırmak olmak üzere üçe ayrılır. Çevrim içi rol yapma oyunlarında, oyun türüne has olan daha güçlü oyun alanlarına ve eşyalarına erişme motivasyonu da ön plana çıkmaktadır. (Lan ve diğerleri, 2009). Consalvo (2008)'ya göre, çevrim içi oyunlarda tek oyunculu oyunlardaki benzer sebeplerin yanı sıra, etkileşim ve rekabetin doğasından kaynaklanan sebeplerle de hile yaparlar. Hile yapan oyuncuların büyük çoğunluğu, davranışlarının yanlış olduğunda mutabık olmalarına rağmen hile kullanmaktadır. Çevrim içi hile kullananların bir kısmı diğer oyuncuları öfkelenmek ve rahatsız etmek için nişan alma hilesi ve birtakım diğer hile kodlarını kullanmaktadır. Consalvo, bu motivasyonu 'pislik olma' olarak isimlendirmiştir. Karşılaşılan bir diğer gerekçe ise, oyun ortamında hile kullananların yoğunluğu sebebiyle, hile yapmanın oyunun eşitliğini kendi lehine tekrar sağlama aracı olarak görülmesidir. Çevrim içi hile yapanların bir kısmı oyuncunun oyunu aşan yeteneklerinden ötürü, hileyi hak edilmiş bir davranış olarak görmektedir. Bu motivasyonlar birbirini dışlamaz ve bir oyuncuda aynı anda bulunabilir. Oyuncular aynı anda 'pislik olma' ve oyunu kendi lehine çevirme amacıyla ya da rakibin hileyi hak ettiği gerekçesiyle hile yapabilir (Consalvo, 2008).

Wu ve Chen (2013)'e göre; çevrim içi hile davranışından oyunda yükselme, diğer oyuncular tarafından saygı görme, sanal varlık ve ekonomik kazanım elde etme gibi

sonular algılandığı ölçüde hile yapma olasılığı artmaktadır. Bir diğer anahtar unsur, algılanan fayda da dahil olmak üzere oyuncunun hile davranışına dair olumlu ve olumsuz değerlendirmelerinin meydana getirmiş olduğu tutuma göre davranışa karar verme ve sürdürme mekanizmasıdır. Bu önermeye göre, hile davranışına karşı olumsuz tutumu güçlü oyuncuların, hile yapması daha az olasıdır. Bununla birlikte, algılanan fayda ile oyuncunun hileye karşı tutumu, zıt etkenler halinde çalışmaktadır. Oyuncunun hile davranışında algıladığı fayda ne kadar yüksekse, hileye karşı olumsuz tutumu bu ölçüde azalmaktadır. Aynı araştırmada incelenen diğer bir motivasyon unsuru öz yeterlilik algısıdır. Bireyler, kabiliyetlerinin gerçekleştirmeye yetmeyeceğini düşündükleri davranışlardan kaçınma eğilimine sahiptir. Bu etkiye rağmen, çevrim içi oyun hilesi davranışında, öz yeterliliğin hile davranışına karar vermeyi etkileyen bir motivasyon olmadığı bulunmuştur. Bu durumun olası sebepleri, hile davranışına karşı geliştirilen olumsuz tutum veya algılanan faydanın az olması olduğu ifade edilmektedir (Wu & Chen, 2013).

Consalvo (2008), yanmetinsel oyun endüstrisinin oyunculara meydana getirmiş olduğu oyun kültürüne işaret eden, ‘oyun sermayesi’ kavramının, hilenin olası sebeplerinden biri olabileceğini ifade etmiştir. Oyuncuların büyük bir kısmı için çevrim içi hile, oyun sermayesine tehdit oluşturan bir davranış olarak algılsa bile, daha özel bir grup için hileyle oyun oynama ve oyun kaynaklarına bu şekilde sahip olma bir alt kültür haline gelebilir.

Günümüze değin araştırılmış olan hile davranışına etki eden çevresel etkiler; sosyal çevre, dolaylı öğrenme, sosyal grup kimliği başlıkları altında toparlanabilir. Oyuncuların, oyun içi karar verme mekanizmalarını etkileyen en önemli dış faktörlerden biri sosyal çevredir. İnsanlar daha önce deneyimlemedikleri durumların sonuçlarını, başkaları üzerinden gözlemleyerek dolaylı öğrenme gerçekleştirirler. Bu öğrenme biçimi, günlük yaşantıda doğrudan öğrenme kadar sık kullanılan bir yöntemdir. Çevrim içi oyun ortamlarında yerleşik normların olmayışı, oyuncu topluluğunda etkileşime girilen diğer oyuncuların davranışları, dolaylı öğrenimle oyuncunun davranışında belirgin bir sosyal etkiye dönüşebilir. Özetle, oyuncular oyun ortamında hile yapıldığına ne kadar çok şahit olurlarsa, hile eylemini gerçekleştirme ihtimalleri bu oranda yükselir (Chen & Ong, 2018; Wu & Chen, 2013; Blackburn ve diğerleri, 2014).

Bu etki aynı zamanda çift taraflıdır. Oyuncu, etkilenebildiği sosyal çevreyi davranışlarıyla etkileyebilir. Demek oluyor ki, bir kişi çevrim içi oyunlarda ne kadar hile yaparsa, sosyal çevresi bir o kadar hile yapar. Sosyal etki, öz yeterliliğin ve algılanan fayda motivasyonlarının da önemli bir yordayıcısıdır. Oyun ortamında çevresindekilerin sıklıkla hile yapması, kişinin çevrim içi oyun hilesini ödüllendirici bir hareket olmasına sebep olabilir. Oyuncunun çevresindekilerin hile yapma sıklığı arttıkça, hile davranışında kendisi için algıladığı fayda ve hile yapma becerileri artar. Diğer taraftan, sosyal etkinin oyuncunun tutumu üzerinde bir etkisi olmadığı tespit edilmiştir. Bu durum, hile davranışının kişisel proaktif motivasyonlardan daha çok etkilendiği sonucuna ulaşılmasını sağlar (Chen & Ong, 2018; Wu & Chen, 2013; Blackburn ve diğerleri, 2014).

Diğer bir çevresel faktör, oyuncuların oyun topluluklarına katılım sıklığının ifade eden, grup kimliğidir. Anonimliğin çevrim içi oyun hilesine, grup kimliği üzerinden çalışarak etki ettiği bulunmuştur. Anonimlik oyuncunun şahsi kimliğini ortadan kaldırdığında, oyuncu bireyselliğinden bir şey eksilmediği gibi, grup kimliğinin nüfuzunu da artırır. Bu zincirleme etki, oyuncunun oyun topluluğunun normlarıyla daha uyumlu hale gelmesiyle sonuçlanır. Oyuncu, aynı sosyal kimliğe sahip oyuncuların davranışlarına göre davranma eğilimini geliştirir. Sonuç itibariyle, grup kimliği yukarıda bahsedilen mekanizmanın içerisinde çalışmak suretiyle, oyun hilesinin bir norm olarak kabul edildiği topluluklarda, hile davranışının yayılımını tetikleyebilir (Wu & Chen, 2013).

Oyunun doğası ve metasından kaynaklı motivasyonlar, oyun mimarisi ve anonimlik olarak ikiye ayrılmaktadır. Çevrim içi oyunların mimarisi, ağ bağlantılı ve açık kaynak kodlu yapısı, hilenin geliştirilmesi ve çalışması için elverişli bir ortam sağlar. Kötü tasarlanmış oyunlar, zaten var olan bu fırsatları artırmaktadır (Wu & Chen, 2013).

Anonimlik, çevrim içi ortamların en önemli özelliklerinden biri olmakla birlikte, çevrim içi oyunlarda hile davranışını ciddi ölçüde artırmaktadır. İnternet ortamında insanlar gerçek kimliklerini açığa çıkarmaksızın var olabilirler. Bu durum bazı açılardan faydalı olabilse de insanları etik dışı davranışlar sergilemek konusunda cesaretlendirebilir. Bireyler bu gibi davranışları ahlak dışı olarak tanımlamalarına rağmen, anonimliğin etkisiyle çevrim içi etkileşimleri yüz yüze etkileşimlerden daha

risksiz ve sonuçları açısından gerçeklikten uzak bulmak suretiyle yapabilirler. Fiziki bir kimlik ve kısıtlamalar olmadığında, oyuncular normatif davranışların sınırlarını kolaylıkla zorlayabilirler. Bu sebepler eşliğinde, oyuncu ne kadar sık anonim olarak çevrim içi oyun oynarsa, bu ölçüde hile yapma sıklığı artar sonucuna varılmaktadır (Wu & Chen, 2018; Parker, 2007; Chen & Wu, 2013; Consalvo, 2008)

Bölümde bahsi geçen maddelerin her biri, çevrim içi hile davranışının yapılmasını kolaylaştıran etkenler olmasına rağmen hile yapmadan meşru şekilde oyun oynayan oyuncular hala çoğunluğu oluşturmaktadır. Mevcut literatürdeki veriler çevrim içi oyun hilesi oyun topluluklarında yaygın bir norm olarak konuşlanmış olmasına rağmen, hala etik dışı ve normatif olmayan bir davranış olarak algılanmaktadır. Bu anlamda, çevrim içi hileyi daha geniş bir perspektiften inceleyebilmek için, oyunun oyun topluluklarında nasıl algılandığı konusu zaruri bir konuma sahiptir.

2.3.4. Oyun Topluluklarında Çevrim İçi Hilenin Algılanışı

Oyun içi davranışlar, oyun ortamının getirmiş olduğu norm ve kurallar yerine günlük yaşamda sürdürmekte olduğumuz kurallarla açıklanma eğilimindedir. Oyuncuların büyük bir kısmı, bu sebepten ötürü hileyi ancak kısıtlı bir şekilde tanımlayabilmektedir. Oyunları kendi kuralları ile müstakil bir alan olarak gören çok az oyuncu haricinde oyuncular, oyun ve çevrim dışı hayatlarının kuralları arasında bağlantı kurma çabasına girmekte ya da ayrımlara vurgu yapmaktadır (Consalvo, 2008).

Oyuncuların çevrim içi hileyi algılayışları ve neyin hile olup olmadığı ve ne zaman kabul edilebilir olup olmadığı konularında, ortak bir kanaate sahip olmadıkları gözlemlenmektedir. İnternetin getirmiş olduğu yeniliklerle, özellikle internetle büyüyen genç kuşaklar için yeni bir ahlak oluşturma potansiyeli, hile davranışını çevrim içi bağlamda incelemeyi zaruri hale getirmektedir.

Wu ve Chen (2018)'in araştırmasında, oyuncuların oyun hilesini etik bir karardan ziyade, kişisel bir tercih olarak algıladığını tespit etmiştir. Bununla birlikte, ankete katılan oyuncuların %20'lik dilimi, oyun hilesini kabul edilemez ve etik olmayan bir davranış olarak tanımlamasına rağmen, diğer oyuncuların hile davranışları ve oyunun sadece 'oyun' olması gerekçesiyle hile yapmanın makul olabileceğini belirtmektedir.

Bu durum, oyun hilesinin oyuncu topluluğunun azımsanmayacak bir kısmı tarafından, ahlaki bir problem olarak algılanmadığını göstermektedir (Wu & Chen, 2018).

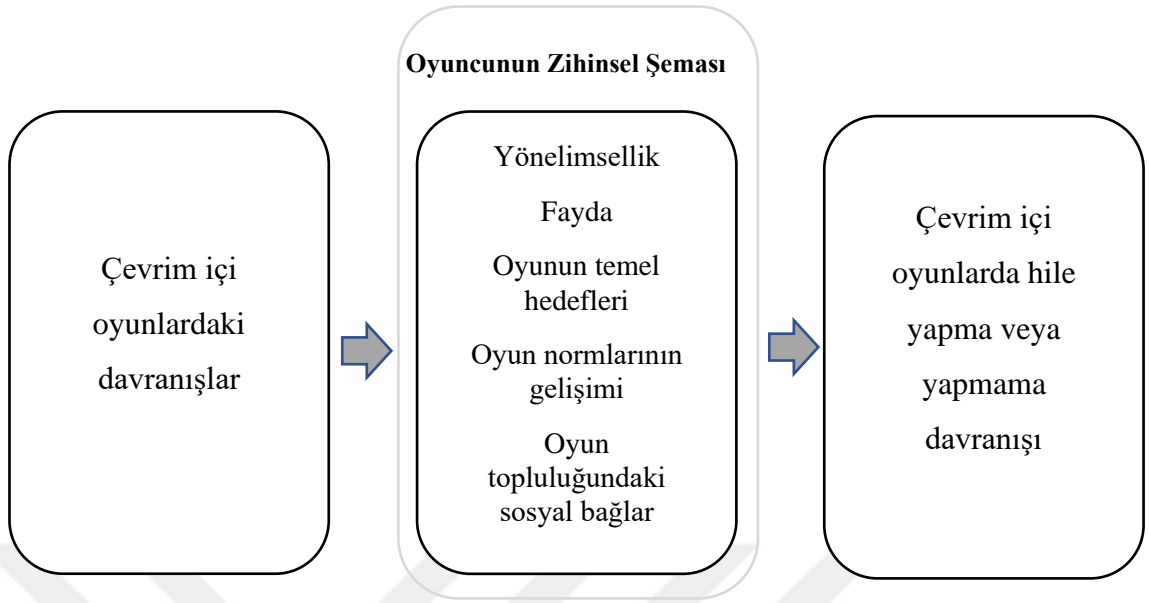
Özellikle çevrim içi oyunlar olmak üzere oyunlarda hile davranışı, hileye maruz kalan taraf için neden olduğu dezavantaj sebebiyle, oyuncu topluluğunca hoş karşılanmaz ve oyunun ruhuna aykırı bir davranış olarak görülür. Hile, oyunun herkes için sağladığı ortak kuralları hedef aldığı; kuralların ihlali ve kuralların sağlamış olduğu adil ortamı bozduğu için müteakabiliyetin ihlali olarak yorumlanmıştır (Parker, 2007). Oyuncuların büyük çoğunluğu, hile davranışını haksız avantaj sağlanan bir faaliyet olarak tanımlamaktadır. Bu konsensüsün bozulmaya başladığı nokta ise, hile davranışı için kullanılan araçlardır (Consalvo, 2008). Daha kapsamlı baktığımızda ise, oyun hilesinin algılanışı; oyun sektörü, oyunun bağlamı ve oyuncular arasında daha karmaşık bir sürecin sonucunda, oyunun bizatihi kendisiyle birlikte şahsi oyun deneyimleri, oyunun içinde gömülü olan sosyal birliktelikler ve kişisel değer sistemleri aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bu sebepler eşliğinde, hile ve meşru oyunun sınırları zaman zaman birbirinin alanına doğru genişleyebilmektedir (Pochwatko & Giger, 2016).

Consalvo (2008)'e göre, oyuncular oyun hilelerini algılayış biçimleri açısından üç kategoriye ayrılmaktadır. Bunlar; özcü anlayış, kod kanundur anlayışı ve başka bir oyuncuya karşı hile perspektifi şeklindedir. Özcü anlayışa sahip oyuncular, hileyi en geniş tanımıyla algılar: Oyun oynarken oyuncunun kendi çabası dışında başvurduğu her materyal hiledir. Bu bakış açısı, tek oyunculu oyunlara ilişkin olup; strateji kılavuzları, web sitelerinden faydalanma, hile kodları, gerçek para ile satın alma durumlarının her biri, hile olarak tanımlanır. Meşru oyun, oyun ortamındaki etkileşimden ibarettir. Bununla birlikte, oyuna devam edemeyecek şekilde sıkışıp kalma ve oyunun ikinci oynanış durumlarında hile kullanımı özcü anlayışa sahip oyuncular tarafından da kabul edilebilir bulunmaktadır. 'Kod kutsaldır' anlayışı, oyun kılavuzları ve web sitelerinden faydalanma gibi harici destekleri hile olarak görmezken; hile kodları, öğelerin çoğaltılması, oyun kodunda yapılan değişiklikleri hile olarak algılamaktadır. Bu anlayışa göre, kod yasanın kendisidir, oyun kodunun değiştirilmesi hilenin merkezi unsurudur. Hile diğer oyuncuların dahil olduğu durumları da kapsayabilir. Üçüncü ve son anlayış, hileleri ancak diğer oyunculara karşı yapılan avantaj sağlayıcı davranış olarak algılar. Bu gruba göre hile, başka kişileri de etkileyen anti sosyal bir davranış konumundadır. Birey kendini ya da yapay zekayı

aldatamayacağı için, tek oyunculu çevrim dışı oyunlarda, yardım kılavuzları ve koddaki değişiklikler hile olarak kabul edilmez. Hile diğer oyuncularla paylaşılan oyun dünyalarına özgüdür (Consalvo, 2008; Potchwatko & Giger, 2016).

Oyun hilesi, oyunculara göre hilenin hangi uygulamaları kapsayıp kapsamadığı ve hile yapıp yapmadığı fark etmeksizin gerekçelendirilmesi gereken bir davranış olarak algılanmaktadır. Oyuncular, hile olarak görmeseler dahi, hile içerisinde kategorize edilen davranışları birtakım sebepler eşliğinde meşrulaştırmaya çalışmaktadır. Bu durum, hile kavramındaki olumsuz tınıdan kaynaklanabileceği gibi, oyuncuların oyun hilesi ile oyun sermayesi arasında kurmuş oldukları anlam aralığından da güç almaktadır. Oyuncuların büyük bir kısmı, yardım almaksızın oyun oynamanın önemini vurgular. Aynı zamanda, oyun hilesi kullanmanın oyuncunun sahip olduğu oyun sermayesinin, diğer oyuncular için tartışılabilir bir hale getirebileceği düşüncesi oyuncuları hileyi gerekçelendirmeye ve meşru göstermeye iten önemli bir faktör olabilir (Consalvo, 2008).

Chen ve Ong (2018), oyun hilesini rasyonalize etme çabasına daha geniş bir perspektiften bakmamızı önermektedir. Oyuncuların oyunların nüvesinde ne barındırıp barındırmadığına dair yorumlarına bakarak, çevrim içi hilenin algılanan sınırları keşfedilebilir. Bu algılama sürecinin kişisel faktörlerle birlikte oyun dünyasında gerçekleşen etkileşimler vasıtasıyla oluşan psikolojik zemine dayandığı öngörülmektedir. Oyun oynama davranışının, dijital oyunlar nezdinde aktif bir kullanım olduğu ön kabulüyle, oyuncuların çevrim içi oyun ortamında girilen etkileşimler vasıtasıyla, oyun hilesi ve meşru oyun arasındaki sınırları algılayacak bir temayül geliştirdikleri savunulmaktadır. Bu zihinsel süreç; yönelimsellik, fayda, oyunun temel hedefleri, oyun normlarının gelişimi ve oyun topluluğundaki sosyal bağlar olmak üzere oyuncuların üzerinde müzakere ettikleri beş temel unsur üzerinde yapılanmaktadır (Chen & Ong, 2018).



Şekil 2: Oyuncuların Çevrim İçi Oyunlarda Hile Olan ve Olmayan Davranışları Tanımlamasına Olanak Tanıyan Rasyonelleştirme Süreci

Kaynak:(Chen & Ong, 2018)

Yönelimsellik unsuru, oyuncuların bir davranışın hile olup olmadığını değerlendirirken davranışın hile kodunu ya da oyundaki bir açığı kasıtlı olarak mı kullandığı yoksa oyunda ilerlemeyi engelleyen tasarım kusurları gibi bir engeli aşmak için mi kullandığı sorusu üzerinden gerçekleşen, zihinsel süreci ifade etmektedir. Oyuncuların, belli bir davranış hile olarak algılama sürecinde, davranışın teknik arka planına bakmanın yanı sıra, oyun topluluğunun ve oyun geliştiricilerinin, oyundaki davranışların kabul edilebilirliği konusundaki ortak kanılarına danıştığı gözlemlenmiştir. Bir davranış hem kötü niyet içeriyorsa hem de oyun tasarımına aykırıysa, oyuncular tarafından hile olarak algılanma olasılığı yükselmektedir. İkinci unsur olan fayda ile oyundaki davranışların algılanma sürecinde oyun ekosistemine olan etkisi, fayda-zarar eksenini üzerinden değerlendirilmesi ifade edilmektedir (Chen & Ong, 2018).

Hilenin oyun içi öğelerin değerlerine karşı olumsuz etkisi olduğu ve hile davranışını sergileyenle, hileye maruz kalan arasında bir fayda eşitsizliği oluşturduğu taktirde davranış hile olarak algılanmaya yaklaşmaktadır. Oyun kodlarını ve kurallarını ihlal eden, diğer oyuncular üzerindeki olumsuz etkileri daha bariz olan ve oyun deneyimine açık bir şekilde zarar veren davranışlar, oyuncular tarafından kabul edilemez

davranışlar olarak nitelendirilmektedir. Oyuncuların tamamı için oyunu oynanamaz hale getiren davranışların, oyun deneyimi üzerinde daha az olumsuz etkisi olan davranışlara göre hile olarak algılanması ihtimali daha yüksektir. Çevrim içi oyunlarda sergilenen davranışların, oyunun ana hedefi olarak algıladığı öğelere karşı barındırdığı risk, oyuncuların çevrim içi hileyi algılama sürecinin diğer bir unsuru durumundadır. Oyuncular bu temel hedefleri belirlerken aynı zamanda oyun kurallarını da müzakere etmektedir. Oyuncular, oyunun ana hedeflerini ve bu hedeflere ulaşmak için gerekli kabiliyet ve oyun sermayesini tanımladıktan sonra, hilenin bu hedeflere ulaşma da nasıl ve ne derece etkili olduğunu saptar. Hileye maruz kalan oyuncuların oyunun hedeflerine ulaşmasını engelleyen davranışlar hile olarak algılanır. Bununla birlikte, oyuncular için her hedef farklı derecede önem teşkil edebileceği için; oyuncunun daha büyük önem atfettiği oyun hedeflerine engel teşkil eden davranışların, daha az önem atfedilen hedefleri engelleyen davranışlara göre hile olarak algılanma olasılığı daha yüksektir (Chen & Ong, 2018).

Hilenin oyun ortamında uzun süre var olması durumunda, oyuncu topluluğu için bir norm haline gelmesi ihtimal dahilindedir. Başlangıçta hile olarak görülen birtakım uygulamalar, varlığını oyun ortamında sürdürdükçe oyuncular arasında kullanımının yayılmasıyla birlikte, meşru bir oyun ve yaratıcı bir eylem olarak algılanmaya başlamaktadır. Bu süreç, oyunun algılanmasında 'gelişen oyun normu' olarak yer almaktadır. Çevrim içi hilenin algılanmasını etkileyen son unsur olan, oyun topluluğundaki sosyal bağlar; oyuncuların oyunu birlikte deneyimledikleri arkadaşlarının, hileyle ilgili yaklaşımlarının, oyuncunun hileyi algılama sürecini etkilemesi olarak gösterilmektedir (Chen & Ong, 2018).

Çevrim içi hilenin nasıl algılandığının anlaşılması kadar önemli bir diğer konu, hilenin algılanışının oyuncu topluluğunda ve oyuncuların sosyalleşme pratiklerinde, nasıl bir etki yarattığıdır. Blackburn ve arkadaşları (2014), bir oyun platformu olan Steam'in sosyal ağı konumunda olan Steam Topluluğu üzerinde, çevrim içi hilelerin nasıl etkilere sahip olduğunu araştırmıştır. Araştırmada; hile durumu ve arkadaş sayısı arasındaki ilişki, hilecilerle kimlerin birlikte oynadığı ve hilecilerin oyuncu topluluğu tarafından görünür şekilde cezalandırılıp cezalandırılmadığı konuları üzerine; Steam Topluluğu ağının verilerini analiz ederek, hilenin sosyal ağdaki etkisini gözlemlenmiştir. Araştırmanın sonuçları, hilenin topluluk üzerinde ciddi sosyal

etkileri olduğunu göstermektedir. Hile yapanlar, diğer hile yapan kişilerle iletişim kurma ve arkadaş olma yönelimine sahiptir. Hile yapanlar ve yapmayanların kendi grupları içerisinde, daha aktif şekilde sosyalleştikleri görülmektedir. Aynı zamanda, hile yapanların yapmayanlara göre, daha fazla ortak arkadaşına sahip olduğu tespit edilmiştir. Bu durum hilecilerin, meşru oyunculara göre daha yakın ve güçlü bağlar kurduğunu göstermektedir. Coğrafi konum üzerinden karşılaştırıldığında, hile yapan grubun kendi aralarında kurduğu ilişki, hile yapmayanlarla kurduğu ilişkilerden coğrafi olarak daha kısıtlı olduğu görülmektedir. Bununla birlikte hileci olarak işaretlenmenin sosyal bir cezası olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun ilk göstergesi, hile yapanların profillerinin hileci olarak işaretlenmeleri sonrasında, profillerinin görünürlüğünde daha kısıtlı ayarlar kullanmalarıdır. Diğer bir gösterge ise, hile yapanlar açık bir şekilde dışlanmıyor olsalar da arkadaş sayıları ve yeni arkadaş edinme hızları düşer. Bu gözlemler, hile ile ilgili oyuncu topluluğunda sosyal bir cezalandırmanın var olduğunu gösterir niteliktedir (Blackburn, 2014).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

VERİLERİN ANALİZİ

Bu bölümde, araştırma sürecinde gerçekleştirilen derinlemesine mülakatlardan elde edilen veriler, betimsel analiz yöntemi kullanılarak analiz edilmiş olup, dört ana başlık altında toplanmıştır. İlk başlıkta, oyunların katılımcıların gündelik yaşantılarındaki yeri ve önemi; oyunlarla tanışma süreçleri, bu süreçte etkili olan faktörler, oyunlarla ilgili gelecek projeksiyonları, oyunların gündelik yaşantılarındaki etkileri temaları üzerinden incelenmiştir. İkinci başlıkta, katılımcıların deneyimleri üzerinden; CS:GO oyun topluluğunun ortak ilgileri, motivasyonları ve hedefleri gibi dinamikler doğrultusunda gelişen roller, mutabakatlar, değer sistemleri gibi sosyal pratiklerin anlaşılması amaçlanmıştır. Üçüncü başlıkta, hile türleri ve oyuna etkileri, anti hile sistemleri, çevrim içi oyun hilesinin etik açıdan ele alınışı, hilenin oyun deneyimine, topluluğa ve oyun şirketleri üzerindeki algılanan etkileri başlıkları üzerinden, CS:GO oyun topluluğunda olumsuz bir olgu olarak yer edinmiş hile davranışına yoğunlaşmıştır. Son bölümde, hile kullanan katılımcıların hile yapmaya karar verme süreçlerinde, etkili olan motivasyonlar ve faktörler ele alınmıştır.

3.1. Dijital Oyunların Oyuncuların Gündelik Yaşantılarındaki Yeri

Oyun gündelik yaşamla iç içe geçmiş olmasına karşın, ondan öncelikle mekânsal ve zamansal olarak ayrılmaktadır. Bir tiyatro oyunu için sahnenin ve satranç oyunu için oyun alanının varlığı, dijital oyunlar için düşünüldüğünde, oyunun çalıştırıldığı ekran olarak karşımıza çıkar. Bu alanlar, oyun süresi boyunca gündelik olanı duraklatarak, yalnızca oyuna ve oyunun dünyasına hizmet eder.

Bu ayrışıklık kurallar, amaçlar ve temsiller doğrultusunda devam eder. Oyun esnasında, toplumsal hayatı düzenleyen örf, adet ve normlar askıya alınır. Bunlar ancak oyunun kendi kurallarının bunları temsil ettiği veya izin verdiği ölçüde, oyunun kendi dünyasında yer alır. Oyunun kurgulanmış dünyasında oyuncu, gündelik hayata

tümüyle bağdaşık olan amaçlardan uzaktır. Oyun oynama etkinliği, gündelik rutinlerden bu özellikleriyle ayrılmaktadır.

Oyun oynamanın, katılımcıların hayatındaki diğer eylemleri, etkinlikleri ve tüketimleri arasında nasıl yer edindiği, oyunlarla ilk etkileşimlerinden itibaren ele alınarak, etkileri ile anlaşılmasına çalışılmıştır.

Aşağıdaki verilerden, katılımcıların dijital oyun oynamaya ağırlıklı olarak oyun dönemi ve okul öncesi dönem olmak üzere, 1 ila 12 yaş aralığında başlamış oldukları görülmektedir:

“Ben 92 doğumluyum, 99 yılından beri aslında bakarsanız hatta 98 yılından beri oynuyorum. Herkes gibi Atari'yle başlamışım. Aktif olarak o yıllarda çocuklukta yaklaşık altı yaşından beri oyun oynuyorum aslında.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Bilgisayar oyunlarını 5. sınıf, 12 yaş, 2006'dan beri oynuyorum. Ama böyle hani bilgisayar oyunu dışında hangi oyunlar oynuyorsunuz diye sorarsanız, hani kendimi bildim bileli bir şey oynuyorum yani.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“6'yla 8 yaş arası bir şeydim o zamanlar. Abimin bilgisayarı vardı. İlk bilgisayarı orada gördüm. Orada Hereos Might and Magic diye bir oyun vardı. Belki biliyorsunuzdur, 3 boyutlu bir oyun, ilk oynadığım oyun odu.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Oyun oynamaya dokuz aylıkken başladım. Annemin kucağında Mario oynuyordum. Ondan sonra Mario'dan sonra işte annem bilgisayar öğretmeni, birkaç tane oyun yapıyor. Ben de onlardan böyle oynuyorum, deniyorum işte.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

“Yani 95 yılında ilk bilgisayarı babam getirmişti. 1995'ti bilgisayar, onu hatırlıyorum. Tabii orada küçük oyunlar oynadık yani. Bir kar oyunu vardı, kayak oyunu onu hatırlıyorum.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Benim oyun oynama serüvenim üç yaşında başladı. Atari'yle başladı aslında tüplü televizyona bağlayıp oynadığımız atariler.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Aslında dört beş yaşından bu yana oyun oynuyorum, belki daha da küçük.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Benim evimde üç yaşından beri bilgisayar vardı hep. Ya kendimizin bile bilgisayarı vardı. Hani o ilk başta Windows'taki kartopu oyunuyla başladım” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“90 doğumlu ve Y kuşağının tam böyle göbeğiyim aslında. 94 senesinde benim akrabalarımın bir tanesi bize atari getirdi. Bilirsiniz kasetli olanlar, orada ben oynadım ilk defa.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Katılımcılar, dijital oyunları ilk kez Atari ve PC'de deneyimlediklerini belirtmişlerdir. Çocukluk evresinde oyun oynayabilmelerinin ev ortamında Atari ve PC gibi araçlara erişimlerinin olması sonucunda mümkün olduğu, *akrabalarımın bir tanesi bize atari getirdi, üç yaşından beri bilgisayarımız vardı, 95 yılında ilk bilgisayarı babam*

getirmişti ve abimin bilgisayarı vardı ilk bilgisayarı orada gördüm ifadelerinden anlaşılmaktadır.

Huizinga (2006)'nın Homo Ludens'te belirtmiş olduğu, oyunların mekansal sınırlılığının dijital oyunlarda, geleneksel oyunlara göre daha belirleyici hale geldiği görülmektedir. Örneğin, bir tiyatro oyunu için sınırları belirlenen herhangi bir alan, oyun alanı haline gelebilir. Benzer şekilde, tavla oyununun da eksik pullar yerine taşlar kullanılabilir. Dijital oyunlar ise, oyun yazılımı ve yazılımı çalıştıracak aygıtların birinin eksikliği durumunda, erişilemez hale gelmektedir.

Dijital oyunlara erişim, 90'lı yıllarda bilgisayar ve Atari'lerin ev içi kullanımının yaygınlaştığı döneme kadar, özellikle çocuklar için sınırlayıcı bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Akbulut (2009), oyunculuğun gelişim sürecini bu gelişmelere paralel şekilde özetlemiştir: Dijital oyunlar öncelikle, bilgisayar teknolojilerine ilgisi olan gençlerin ve yetişkinlerin hayatında yer edinmiş, bireysel bilgisayar kullanımının artmasıyla, çocuklar tarafından ulaşılabilir hale gelerek hayatlarına girmiştir.

Katılımcıların çevrim içi oyunları oynamaya başlamaları internet kafelerde gerçekleşmiştir:

“Counter Strike girdi tabii hayatımıza. Dokuz senedir hayatımızda hala. 1.6, 1.5, oradan bir internet kafe kültüründe vardır. Oradan aslında bakarsanız internet kafeye gitmemin ilk yıllarından itibaren diyebiliriz. Yani herkes gibi çoğu oyuncu gibi, benim yaşındaki çoğu oyuncu gibi internet kafelerde 1.6, 1.5 oynayarak, Half-Life oynayarak başladı diyebiliriz yani. Counter Strike serisinin aslında çevrim içi rekabetçi oyunlar içinde ayrı bir yeri olduğunu söyleyebiliriz.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Bu internet kafedeki LAN oyunları da sayarsak hani 2006-2007 Counter 1.6'yla başlamıştır, Age of 3'le devam etmiştir. Sonra işte 2012'de bu CS:GO çıkınca ona geçtim, ilk çıktığından beri oynuyorum, 9 sene olmuş.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Zaten Türkiye'nin online oyunlarla tanışma dönemi Knight Online ve CS'yle olmuştu büyük oranda. Hani internet kafeden çıkmıyorduk o dönem kendi evimizde bilgisayar, internet olmadığı için. Onun haricinde CS'nin bütün serilerini de oynadım ben.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“İnternet kafe kültüründe server kuralları vardı. Server gittiği zamanlarda beraber arkadaşlarla Dota, CS oynardık. İnternet kafe çocuğu olduk tabii biz, yani iki üç senemiz ADSL evlere gelene kadar.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Counter Strike aslında yine çevrim içi ilk oynadığım, çevrim içi oyunlardan birisi işte 1.5, 1.6 oldu. İlk onlarla başlayıp sonra COD serileriyle de devam etti. Sonradan tekrar CS'ye geri döndüm. İlk böyle başladım çevrim içi oyunlara.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Hani benim jenerasyonum herhalde 98, 97, 96 falan, belki daha eski, sürekli o dönemden geliyordur, yani CS'yle başlamıştır bilgisayar oyunlarına.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

Katılımcıların, çevrim içi oyunları ilk kez deneyimlemeleri çoğunlukla internet kafelerde gerçekleşmiştir. *ADSL evlere gelene kadar, evimizde bilgisayar ve internet olmadığı için* ifadelerinden 90'lı yıllarda katılımcıların henüz bilgisayar teknolojilerinin ve internetin ev kullanımının Türkiye'de yaygınlaşmadığı, haliyle katılımcıların çevrim içi oyunlara internet kafeler vasıtasıyla katılım gösterdikleri görülmektedir.

İnternet kafe kültürümde vardır, internet kafeden çıkmıyorduk o dönem ve internet kafe çocuğu olduk tabii biz ifadelerinden internet kafelerin, Türkiye'de oyunculuğun gelişim sürecini şekillendiren bir kilometre taşı olarak algılandığı görülmektedir. İnternet kafe döneminde oyuncuların çevrim içi oyunlarla tanışması, çevrim içi rekabetçi oyun olan Counter Strike serisinin farklı versiyonlarını deneyimleyerek gerçekleşmiştir.

Counter Strike, 2008'e kadar en çok satan FPS oyunu olan Half-Life'in bir modu olarak çıkış yapmış, zamanla popülerleşerek oyuncu kitlesi oluşturması sonucunda ayrı bir oyun serisi haline gelmiştir. 2000'lerin en meşhur oyunu olan Half-Life'la birlikte bir paket içerisinde gelmesi, Counter Strike'in erişilebilirliğini artırarak, oyunun günümüze değin süregelen popülerliğinin ve kendi türü olan çevrim içi rekabetçi oyunlar içindeki öncü pozisyonunun oluşmasında, önemli bir rol oynamıştır.

Katılımcılar, gündelik yaşantılarında önemli bir zaman dilimini oyun oynayarak geçirdiklerini dile getirmişlerdir:

“Hayatım boyunca oyunlar yüzde 90, 95 civarlarında etkilemişti. Evet, ben bilgisayarın başından ayrılmazdım. Hani ama işte şimdilerde aslında şöyle bir baksak mesela yüzde kırk diyebiliriz. Ama overall'a bakarsak hani yüzde 90, 85 yani o civarlarda yani.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Kendi isteğime bağlı oynadığım için günlük dört saat, beş saatimi ayırıyorum oyunlara.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Ya şöyle artık yani yapmam gerek daha fazla şey var. Aslında boş vaktimin tamamını kapsıyor şu anda oyun. Zaten günde bir iki saatlik boşluğum oluyor. Onda da oyun oynayıp yatıp uyuyorum sonra.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

Kendi isteğime bağlı oynadığım için ifadesi oyunların “sorumlu yetişkin için ihmal edebileceği bir işlev” (Huizinga, 2006) olduğunu vurgular. Çocuklar için oyun,

davranışlarının temelinde yatan bir unsur olmasından dolayı zorunludur, ancak yetişkinler için, oyundan alınan haz kendisini ne ölçüde ihtiyaç olarak duyumsatıyorsa, oyun o ölçüde gerekli ve zorunlu hale gelmektedir.

Oyun, günlük iş ve rollerden görev niteliği taşınamaması üzerinden de ayrılmaktadır (Huizinga, 2006). Katılımcıların da belirttiği gibi, oyun boş vakitlerinin önemli bir kısmını kapsar; fakat ne yemek yeme, uyuma gibi fiziksel bir ihtiyaca dayanarak yapılır, ne de insanların edinmiş oldukları toplumsal roller ve mesleki görevler neticesinde, gerçekleştirdikleri eylemler gibi ödev niteliğine sahiptir. Bu serbestlik nedeniyle oyunlara ayrılan süre, günlük rutinler ve iş yoğunluğu gibi sebeplerden dolayı azalabilmekte ve artış gösterebilmektedir.

“Hani bu, maç izlemek gibi bir şey. Hani stada gidersiniz. Bağırır çağırır, rahatlırsınız. Yani bu da birazcık stres atmaya yönelik. Yani çünkü gün içinde çok fazla dışarıya çıkıp bir aktivite yapamıyorum. İşten geliyorum, okula gidiyorum vesaire arta kalan zamanda oyun oynayabiliyorum zaten.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“Günde bir insanın dört beş saatini bir oyuna vermesi pek mantıklı gelmiyor ama eğlence için yapılabilecek en iyi şeylerden birisi bu diye düşünüyorum ve böyle değerlendiriyorum zamanımı.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Artık böyle çok aşırı boş zamanım olduğunu hissediyorum ben. Hani eskiden bu kadar boş zamanım yoktu. Bir şekilde doldurmaya çalışıyorsun yani hani. Ne bileyim film izliyorsun, bir şey yapıyorsun falan. Hani böyle sürekli bir hızlı tüketme şeyi var ya. Hızlı tükettikçe artık en son tüketecek bir şey kalmıyor. Vaktim boş oluyor, o yüzden oyun, işte film, dizi. Bir şey oynamak da zorundasın yani.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

Katılımcılar, oyun oynamayı açıkça *eğlenme* ve *rahatlama* amaçları doğrultusunda yapılan *boş vakit aktivitesi* olarak tanımlamaktadır. Bu tanım bizi, Homo Ludens’te Huizinga (2006)’nın yapmış olduğu “oyunun gündelik ve asıl hayat olmayışı” vurgusuna götürür. Oyun, bizi kendi faaliyet alanına sokar ve gündelik olandan kopmamızı sağlar. Oyunda bulunması arzulanan rahatlama duygusu, oyun bu kopuşu sağladığı ölçüde mümkün olmaktadır.

Oyuncunun, oyunun geçici dünyasında yapıp ettikleri ‘-miş gibi yapma’ karakteri etrafında toparlanır (Huizinga, 2006). Kendi kurallarına sahip farklı bir dünyaya başka biri olma imkanıyla geçiş, oyunun eğlencesinin cereyan ettiği alan olarak karşımıza çıkar. Oyuncu başka bir dünyaya geçişle rahatlar, başkası olabilme imkanıyla eğlenir.

Bu bağlamda dijital oyun oynama; *maç izlemek*, *stada gitmek* gibi fiziksel katılımı gerektiren ve *film*, *dizi izlemek* gibi pasif olarak gerçekleştirilen etkinliklerle

ilişkilendirilmektedir. Gündelik hayatın yoğun temposu içinde, fiziksel katılım gerektiren etkinliklere göre, dijital oyunların daha erişilebilir olması sebebiyle tercih edildiği görülmektedir. Oyunlar, özellikle çevrim içi oyunlar başta olmak üzere tekrarlanabilirliği ile diğer aktivitelerden ayrılmaktadır.

Oyunun asıl işlevi ve kendi anlamı, bu gibi gündelik hayattaki görünür faydalarından daha derinde, oyunun içindedir:

“Oyun oynamadan geçen bir günü ben boş zannediyorum. Benim gün içerisinde belirli rutinlerim var, öncesinde bütün işlerim biter. Ben iki, üçe kadar oyun oynarım. Ne zaman ki kafa gidiyor, işte gözler kendinden kapanmaya başlıyor, gider o zaman yatarım.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Vallahi ben evliyim ve çocuğum var. Genelde kendim boş vakitte oynamam öyle diyeyim. Kendim vakit ayırırım oyuna. Yani vaktim olur, mesela her akşam iki saatim oyuna vardır. Boş vakitlerimde daha farklı şeyler yaparım.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Genel olarak benim için aslında (gülüyor) bu bir şey hobi gibi bir şey değil aslında yani böyle bir hani işte günün iki saati oyun oynadım falan filan öyle bir şey değil. Yani kendimi iyi hissettiğim anlarda kötü hissettiğim anlarda sinirli olduğum anlarda, üzgün olduğum anlarda sürekli yaptığım bir aktivite.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Dijital oyunlar, katılımcıların bir kısmının hayatında bir aktivitenin ötesine geçerek, planlanmış ve düzenli bir eylem olarak günlük rutinlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. *Oyun oynamadan geçen bir günü ben boş zannediyorum* ifadesinden, katılımcının oyunları yaşantısının merkezinde, değer üreten bir ritüel olarak konumlandığı anlaşılmaktadır.

Oyun gönüllülük esasıyla parçası olunan bir etkinlik olsa da kültürel bir boyut kazandığında, oyuncu için bir ödev haline gelmektedir (Huizinga, 2006). Oyunun oyuncu için taşıdığı anlam oyunu zorunlu hale getirir ve boş vakit etkinliğinin ötesinde, görev bilinciyle her gün tekrarlanan bir kutsallığa bürünür. Öyle ki oyunun zamansal sınırları *iyi hissettiğim anlarda, kötü hissettiğim anlarda, sinirli olduğum anlarda*, yani insani gereksinmelerin ötesine geçerek *gözler kendinden kapanmaya başlayana* kadar sürdürülür.

Katılımcıların tamamı, dijital oyun oynamaya hayatları boyunca devam etmeyi düşündüklerini belirtmişlerdir:

“Oyunlar var olduğu süre, video oyun sektörü var olduğu sürece takip edip oynayacağımı düşünüyorum.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Yani aynı mapler, aynı oyunlar. Ya artık bir yerden sonra diyorsun ki, ben buradan acaba kaç tane adam öldürdüm? Çünkü aynı şeyi defalarca kere yapıyorsun. (gülüyor) Yani eğer oyun bu hilelerden gerçekten kurtulursa muhtemelen hayatım boyunca oynarım.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Mesela on sene önce diyordum, ya acaba on sene sonra oynar mıyım diye. Şu an oynuyorum. Bakın on sene geçmiş aradan, oynuyorum. On sene sonra da oynarım herhalde. Fakat oyunların niteliği değişebilir. Ne gibi dersiniz, şu anda VR oyunları yavaş yavaş piyasaya girmeye başladı. Belki bilgisayar başından bizi kaldırır. Yani farklı bir teknolojide, farklı bir şekilde oynarız herhalde diye düşünüyorum.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Oyun bir kez oynandıktan sonra, hemen kültürel bir biçim olarak belirlenerek belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır ve her an tekrarlanabilir, ya bir çocuk oyunu, bir tavla partisi veya bir yarış gibi hemen ya da belli bir aradan sonra tekrarlanabilir” (Huizinga, 2006). Oyuncuların oyunlarla ilgili gelecek tasavvurlarını belirleyen en önemli unsur, bu noktada oyunların katılımcılar için ifade ettiği manevi değer olarak karşımıza çıkar. Bu değer, belirli bir sona kadar oynanan oyunda yapılan eylemler sonucunda ortaya çıkmaktadır. Oyun tekrar tekrar başlar ve biter; oyuncunun oyunla ilgili belleği bu tekrarlar sonucunda pekişir.

“Hani içimdeki canavarı çıkartıyor. Çıkarttığımı düşünüyorum. Evet. Bu böyle hani bundan daha iyi tanımlayamazdım. İçimdeki canavarı çıkartıyor.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“O benim kaçış alanım işte. Yani bir ya nasıl derler? Çok romantik olacak ama sığındığım liman mı? Öyle ya? Evet. Yani benim rahatlatan, rahatlatan güzel bir şey. Yani insan sigara içenler, sigara içmede ne buluyorsa ben de herhalde oyun oynamada onu buluyorum. Stres atıyorum. Rahatlatıyor beni.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Gündelik hayat, tiyatro oyunlarındakine benzer şekilde sahne önü ve sahne arkası olarak ikiye ayrılmıştır. Sahne önünde birey, toplumsal normlara uyan ve göstermek istediği benliğe bürünmektedir. Sahne arkası ise, izlenme ve yargılanma kaygısının olmadığı, kişinin toplumsal olarak tasvip edilmeyebilecek tarafları bulunan asıl benliğine bürünebildiği alanı imler (Goffman, 2016). *İçimdeki canavarı çıkartıyor* ifadesinden dijital oyunların bir arka sahne özelliği taşıdığı anlaşılmaktadır.

Huizinga (2005)'nin Homo Ludens'inde, oyun alanının kendine has kurallarıyla mutlak bir düzene tabi olduğu vurgulanmaktadır. Bu düzen, gerçek hayatın kusurluluğuna karşın, geçici bir mükemmellik sağlar. *Benim kaçış alanım* ifadesi, anlaşılacağı üzere, oyuncu gündelik hayatın karmaşıklığından, oyunun mutlak ama rahatlatıcı düzenine kaçmayı amaçlamaktadır.

“Yani birileri beni gördüğünde oyunlarda birkaç kere artık tanıyorlar. Yani yirmi maç önceki adam bile aa ‘keçi’ gelmiş falan diyor böyle. Karşı takımdaysa falan yazıyorlar öyle, tanıyorlar beni.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

“Bütün arkadaşlarımın arasında en iyi oyun oynayan kişi, oyunu en hızlı çözebilen kişi bendim teknik olarak. Yani bizimkiler kaset alırlardı. Oynamayı beceremezlerdi, gelirlerdi ya bunu nasıl oynanıyor bir öğren ondan sonra da bize öğret diye bana verirlerdi. Keza bugün bile yani arkadaşlar şey yapıyor. Ya bir oyun oynayalım diye karar veriliyor. Oyun fikirleri ortaya çıkıyor, listeyi bana gönderiyorlar. Kerem bir bak biz hangisini oynayabiliriz, hani bizim kapasitemize hangisi uygun sen bir dene bize anlat diyorlar. Ben oyunları deneyimliyorum. Sonra diyorum ki abi şu oyun sizin kapasitenizde hani bunu oynayabilirsiniz ancak diye tavsiyede bulunuyorum.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Oyun topluluğu, oyuncuların sanal kimlikleri vasıtasıyla kendilerini temsil edebildikleri, sosyal bir ağ olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunları düzenli şekilde tüketmek ve oyun topluluğuna aktif katılım; zamanla, katılımcılara oyunun sosyal ağı içerisinde tanınırlık sağlamaktadır. Bu durum, kimi zaman oyun topluluğunun sınırlarını aşarak, katılımcıların gündelik hayatlarına da sirayet edebilmektedir.

Katılımcıların gündelik hayatlarında, sosyal çevreleri tarafından oyunlarla iştigalleri üzerinden tanınmaları, sosyal ilişkilerinin ve sergiledikleri davranış kalıplarının bir yordayıcısı haline gelmektedir.

“Ya belki de hani bu karakteristik bir şeydir. Ben hani çalışırken bile her şeyi oyun olarak düşünürüm, hayatta yaptığım çoğu şeyi. Çünkü neden? Oyunlarda bir ilk başlarsın sıfır levelden. Daha sonra çabalarsın, çalışırsın, bir şeyler elde edersin. İşte level atlamaya başlarsın falan. Gün gündelik işlerimde de mesela. Atıyorum on tane müşteri gezeceğim. İlk sabah başladığımda sıfır levelim. Öğlen olduğunda beş müşteriyi bitirmişim. Beş müşterim daha kalmış. Beş levelim. İşte atıyorum bir tane müşteriye gidiyorum. Çok böyle cızırtı yapıyor, sürekli hani böyle arıza çıkartıyor. Bunu hani şey olarak düşünebiliriz, bölüm patronu yani boss karakter falan. Hadi onu da atlat. Öyle öyle devam et. Ertesi gün gene aynıdır. Bu hani beni şey yapıyor. Biraz da motive ediyor yani. Bir şeylerden sıkılmamamı sağlıyor yani.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

Her şeyi oyun olarak düşünürüm ifadesinden anlaşılacağı üzere oyun, katılımcıların gündelik yaşantılarında ‘şey’lerle kurdukları etkileşimleri modelleyen bir unsur haline gelebilmektedir. Benzer bir çaba, insanların dil vasıtasıyla nesnelere kurdukları etkileşimde görülebilir: “İnsan, dili sayesinde nesnelere ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır, başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir” (Huizinga, 2005).

Gündelik hayatını oyunla ilişkilendiren katılımcı, yapması gereken işleri oyundaki görev ve ödül sistemleriyle; karşılaştığı aşırılıkları ve zorlukları da oyundaki bölüm

sonu canavarıyla özdeşleştirmek suretiyle, mükerrer gündelik süreçler için farklı bir bakış açısı ve motivasyon kaynağı sağlar.

“Hayat tarzı yerinde bir tabir olur. Çünkü artık benle özdeşleşmiş bir oyun. Hani ne oynuyorsun dediklerinde ilk başta CS:GO’yu söylerim. Çünkü gerçekten çok fazla CS:GO oynuyorum.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Kendimizi tanımladığımız şeyler kendimizin hani uğraştığı, sevdiği şeyler aslında bizi tanımlar. Bizi zaten birey yapan şeyler o olduğu için hani bence tanımlar yani oyun oynamak. Hani evet yani atıyorum işte oyunu sadece oynamak için değil de atıyorum hikayesini okursun. İşte oyunun verdiği felsefi öğeleri araştırırsın. İşte ahlaki ikilemleri vesaire hani bunları böyle yapan kitleler de var aslında. Bunları ben de yapmaya başladım. Hani bence oyun oynamak beni tanımlıyor yani.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Hayatımın bir bölümünde her zaman var. Hiç uzak kaldığım bir zaman hatırlamıyorum oldu mu olmadı mı, yani belki sınav dönemleri bir iki haftalığına. Hep hayatımda olduğu için yani oyunla beni ilişkilendirebiliriz.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Oyunlar; hikayeler ve gömülü anlatılar, karakterler ve temsiller gibi arka plan unsurlarıyla oyuncunun düşün dünyasında yer edinmektedir. Bu durum oyun oynama etkinliğinin yanında, oyunlara ilişkin yazınsal ve görsel ikincil tüketim alanları oluşturmaktadır. Oyunun bu tür tüketimlerle oyuncuların hayatlarında yer almasıyla birlikte, katılımcıların gündelik hayatlarında zamansal ve düşünsel olarak önemli bir alan teşkil etmektedir. Bu durumda, katılımcılar için oyun oynama *hayat tarzı* haline gelen ve *kendilerini tanımladıkları, kendilerini ilişkilendirdikleri, özdeşleştikleri* bir edim olarak karşımıza çıkar.

Kommen (2014)’e göre küresel ağ toplumunda, bireylerin yaşantılarındaki temel etkinlik tüketim olarak karşımıza çıkar. Dijital alanda varlık gösteren insan geleneksel ekosistemlerin yanında, dijital ekosistemlerde de varlığını göstermektedir. Dijital oyunlar için düşündüğümüzde bu ekosistem oyunlar, oyuncular, oynama ve iletişim pratikleri, platformlar, topluluk ve oyun şirketleri şeklinde çeşitlenmektedir. Bu ekosistemler içerisinde yaptığı her tüketim ve kurduğu her türlü etkileşim, bireyin öznelliğini inşa sürecinde rol oynamaktadır.

Kimliğin inşa sürecinde, giyinişten dil kullanımına, baş zaman etkinliklerinden popüler kültür ve medya tüketim örüntülerine kadar, birçok kültürel öge bireyin kimlik inşası sürecinde rol oynamaktadır (Binark, 2005). Bu bağlamda oyun, katılımcıların yaptıkları bir eylemin ötesine geçerek, kendilerini tanımlayan bir etkinlik haline

gelmiştir. Bu noktada karşımıza oyuncu (*gamer*) teriminin katılımcılar tarafından nasıl algılandığı sorusu çıkmaktadır.

“Oyun dağarcığına bakıyoruz öncelikle karşıdaki kişinin. Genelde karşıdan aldığım tepkiler hep ya LOL ya sadece CS:GO ya da sadece Valorant ya sadece PUBG ya da Rainbow ya da başka bir şey. Yani tek düze. Yani bir oyun oynayıp sadece bir oyun oynayıp ya da belki en fazla iki oyun oynayıp lokal olarak kendisini çok fazla geliştirmiş olup bu arada oyun da iyi olup yani başarılı bir oyunda iyi olup kendine gamer demek yetmiyor. Bunun için dünya üzerinde milyon tane oyun var. E şimdi böyle bir dağarcıkta ben sadece PUBG oynuyorum, sadece işte abi işte Valorant, Lol oynuyorum, bilmem ne. Lol'de işte bilmem neyim deyince o benim için gamer olmuyor. O benim için sadece o oyunu oynayan bir birey oluyor. O Gamer değil, oyunu oynayan birisi oluyor.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Yani gamer böyle daha çok farklı farklı oyunlar oynayan ya da böyle birden fazla oynadığı oyun olan kişiler oyuncudur bence.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Her oyunu denemek isteyen bir insanım. Tek oyun oynayana oyuncu diyemem yani ben, birden fazla oyunu zevk almak için oynayan kişi oyuncudur.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

“Yani benim için gamer oyunları sürekli takip eden sürekli yeni oyunlar alan çok fazla oyun tüketen ve oyunlarla içli dışlı olan bir insandır, ben bunun aksine çok fazla tüketim yapmıyorum. Sadece sabit şeylerde tüketim yapıyorum.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

Katılımcıların *tek oyun oynayana oyuncu diyemem, farklı farklı oyunlar oynayan ve bir oyunda iyi olup kendine gamer demek yetmiyor* ifadelerinden oyuncu (*gamer*) tanımının, geniş yelpazede oyun tüketimiyle ilişkilendirildiği görülmektedir.

Bir katılımcı oyun tüketiminin çeşitliliğine ilaveten, orijinal oyun oynamanın oyuncu terimiyle bağlantılı olduğunu belirtmiştir:

“Genelde Torrent çok nadir kullanırım. Genelde orijinal oyun alma taraftarıyım. Baktığım zaman gerçekten oyunların ücretini ödeyerek orijinal bir şekilde Steam hesabımdan oynuyorum aynı zamanda. Ya bu da şu anda ‘korsana hayır’ın bir şeyi aslında. Korsan oyun oynamayla, gamerlık arasında bir bağlantı olduğunu düşünüyorum.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Katılımcılar, oyuncu terimini, oyun oynama etkinliğini ekonomik motivasyonlarla profesyonel şekilde gerçekleştiren bir grup olarak tanımlamıştır:

“Gamer dediğimiz zaman şu anda oyundan para kazanan insanlar. Gamer 7/24 oyun ilk oynayan ya da bir turnuva hazırlanan ya da bir yayın yapıp o yayını işte daha keyifli hale getirip insanlardan işte o şekilde ekmeğini kazanan insandır.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Bundan on sene önce, on beş sene önce oyuncu olarak tanımlar mısın desem, evet derdim. Fakat şu anda oyuncu dediğim zaman aklıma böyle profesyonel oyuncular geliyor direkt. Yani oyun oynayan bir bireyim. Ama oyuncu muyum? Bilmiyorum. Şu an otuz yaşındayım. Oyun oynuyorum. Eğer oyun oynamayı sen gamer olarak kabul ediyorsan ben de kabul ederim. Fakat gamer dendiğinde benim zihnimde canlanan şey

söylediğim şekilde, daha profesyonel oynayanlar sanki öyleymiş gibi geliyor bana.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Sesinin güzel olması seni şarkıcı yapmıyor. Hani dolayısıyla bundan para kazanırsan şarkıcı olursun veya gitar çaluyorsundur. Kendin gitaristsindir ama bir mesela atıyorum işte ne derler? Onun işte profesyonel tarafında bir adım, bir karşılığın, bir ünvanın yoktur bana göre. Gamerlik da biraz böyle geliyor. Yani eve kapan günde yirmi dört saat oyun oyna dur, bu bir title veyahut da bir sıfat olamaz. Ama bundan ne zaman ki para kazanmaya başlarsın, turnuvalara katılırsın, turnuvaları kazansan kaybetsen fark etmez. İyi kötü bir şeyler kazanmaya başlarsın. O zaman biraz daha bu sizin için bir title bir bir sıfat haline gelebilir. Benim gözümde böyle yani.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

Katılımcılar arasındaki bir diğer görüşe göre, oyuncu oyunlarla kurulan etkileşimin birçok yönüne vakıf olarak uzmanlaşmaktadır. Bu aşinalıktan hem içsel olarak beslenmekte hem de edindiği kültürel sermayeyi oyun topluluğuyla paylaşabilen bir profile sahip olmaktadır:

“Yani gamer kelimesi bir rozet gibi, bir ünvan gibi bir şey aslında benim için. Ama şimdi gerek çevrim içi oyunlarda olsun gerek çevrim dışı oyunlarda olsun oyun oynayan herkes kendine gamer diyor ama gamer sadece oyun oynayan kişi anlamına gelmiyor. Oyun oynarken oyunun mantığını anlayabilen hikayesini takip edebilen, mekaniklerini çok hızlı bir şekilde adapte olabilen oyun türleri değiştiği zaman hani oyunculuk yapar gibi bir tiyatro oyuncusu gibi oyun oynarken karakterle kendini bütünleştirebilen ama buna rağmen dış dünyadan da kopmayan hani bilgisayarın başından kalktığı zaman kendi karakterine geri bürünebilen, kendi insanlığına bürünebilen kişi benim gözümde gamerdir. Ama gamer'in karşısına hangi oyunu koyarsanız koyun hepsine adapte olabilir, hepsini oynayabilir.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Ya ben gamer deyince benim aklıma gelen birazcık da şu oluyor. Yani oyun sektörüne hâkim, düzenli olarak oyun oynayan, bunun hakkında sadece o anki yaşadığı senaryoyu veya şeylere değil de onun yani tümüne vakıf olan insan gibi geliyor bana gamer deyince. Yani oradaki onun tasarımcısından yapan stüdyosundan stüdyodaki o çalışan ekibinden tut. Her yere kadar düzenli olarak ilgilenen bunu bir genel kültür ediniyormuş gibi sürekli takip eden bunun bir formu varsa community'si varsa onlarda da sürekli aktif olan ve hatta işte günümüzde bunun için yayın yapan diğer ortak arkadaşlarını da bilgilendiren kişi benim için gamerdir diyebilirim.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

Katılımcıların oyuncu (gamer) tanımlarının geniş yelpazede oyun tüketme, profesyonellik/oyun oynama etkinliğinden para kazanma, oyunlarla güçlü bağlar kurma olmak üzere üç tema altında toparlandığı gözlemlenmiştir.

3.2. Çevrim İçi Oyun Topluluklarının Anlam Dünyası: CS:GO Örneği

Çevrim içi oyunlar gerek oyun içi iletişim gerek oyun topluluğunun kullanımdaki platformlar sayesinde, oyuncuların birbirleriyle etkileşime girdikleri, kendine özgü sosyo-kültürel pratiklere sahip sosyal bir ortam sunmaktadır. Bu bölümde katılımcıların deneyimleri üzerinden; CS:GO oyun topluluğunun ortak ilgileri,

motivasyonları ve hedefleri gibi dinamikler doğrultusunda gelişen roller, mutabakatlar, değer sistemleri gibi sosyal pratiklerin anlaşılması amaçlanmıştır.

Özcan ve Savaş (2021)'a göre topluluk, aynı amaçlar doğrultusunda topluluk hissi oluşturacak şekilde bir araya gelen bir grubu niteler. Topluluk hissi özetle ortak deneyimler, düşünceler ve inançlar sonucunda gruba yönelik aidiyet duygusu ve üyeler arası dayanışma ile gelişen bütünleşmeyi ifade etmektedir.

Oyun bittiğinde bile, oyun belleklerde yarattığı manevi değerle bir ortak payda olarak, paylaşılmaya devam eder:

“Ya oyun topluluğu aslında benim gözümde yani Fransız devrimini başlatan topluluk gibi bir şey. Ya ortak bir paydada buluşup nefretini, mutluluğunu, sevgisini tek bir noktaya odaklayabilen ve birbirinin dilinden anlayan insanlar. Hani bu insanları bir araya getirdiğimizde bugün oyun topluluğu diyoruz. Çünkü çıkış noktası oyun. İşte 1700'lerde çıkış noktası açlıktı ve Fransız Devrimi'ni oluşturan grup diyoruz onlara da. İkisi aynı şey benim gözümde. Ortak bir paydada buluştukları ve aynı dili konuşabildikleri için, kendi sosyal statülerinden bağımsız olarak bir araya gelen özel bir kesim.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Oyun topluluğu, oyun alanında oyun süresi boyunca sürüp tamamlanan oyun ediminin iletişim boyutunun, toplumsal alanda da sürdürüldüğü bir alan olarak karşımıza çıkar. Oyun topluluklarıyla ilgili Huizinga (2005) “istisnailiğin içinde birlikte yaşama, önemli bir şeyi birlikte paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrılma ve genel ölçülerin dışına çıkma duygusu, yalnızca oyun süresiyle sınırlı kalmayan bir cazibe oluşturmaktadır. Nasıl ki şapka başa aitse, kulüp de oyuna aittir” demiştir.

3.2.1. Oyun Topluluklarının Temel İşlevleri

Oyun oynama faaliyeti, özellikle çevrim içi oyunlarda, insanların spesifik bir oyunda süregelen şekilde zaman geçirmesi sonucunda, oyun topluluğunun ortak edimi haline gelmektedir. Oyun topluluğu da ortak edimin devam ettirilmesi ve güçlendirilmesine hizmet eden grup ilişkileri doğurmaktadır:

“Yani bizi bir araya getiren şeylerin en önemlisi oyun oluyor. Bir eğlence arayışı ve hepimizin ortak paydada buluşabileceği bir durum. Şimdi siyaset bilimi mezunu ateist bir adamım, farzı misal. Bir tane arkadaşım var, imam. Diğer bir arkadaşım çek senet işleriyle uğraşan Kurtlar Vadisi'nden fırlamış gibi ortada gezinen Passat'a binen bir adam. Biz çocukluk arkadaşlarıyız ve aynı zamanda bir araya geldiğimiz zaman oyun oynuyoruz ama normal şartlarda bizim, bir araya gelmemiz mümkün değil. Kültürümüz ayrı konuştuğumuz dilde seçtiğimiz kelimeler bile ayrı... Bir de bu en temel etken yapıştırıcı oyun oynamak oluyor, oyun kültürü oluyor.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Şey gibi düşünebiliriz aslında. Topluluk okulda mesela toplu arkadaş edinmeni sağlar. Şimdi insanlar kolay kolay mesela Türkiye’de özellikle böyle, gidip birine hani merhaba nasılsın dediğin zaman insanlar garipser yani. Sen kimsin, ben seni tanımıyorum ki falan der. Ama oyun topluluklarında mesela amaç bellidir. Amaç nedir? Atıyorum. Bir tane oyun vardır, o oyuna girebilmek için arkadaş ararsın, böyle bir şey.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Gerçekte tanıştığım insanlarla online’da tanıştığım insanlar aslında karakter açıdan hani benim istediğim tipler oluyor hani kişi hani kendine benzeyen insanlarla daha çok anlaşabiliyor bunun içinde oyun oynamak bir araç haline gelebiliyor.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Oyunda çok acayip adamlarla tanışabiliyorsun gerçekten. Çünkü herifle normal, gerçek hayatta hiçbir ortak paydan yokken tek ortak paydan oyun.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

En temel etken yapıştırıcı oyun oynamak oluyor, oyun kültürü oluyor ve gerçek hayatta hiçbir ortak paydan yokken, tek ortak paydan oyun ifadelerinden anlaşılacağı üzere farklı sosyokültürel kimliklere sahip, ortak paydası olmayan kişiler, oyun etrafında bir topluluk haline gelebilmektedir. Topluluk içerisinde edinilen arkadaşlıklar kültürel bir boyut kazanarak, oyun tüketim pratiklerinin bir parçası haline gelmektedir. Bu durum bizi Huizinga (2006)’nın “Kültür ile oyun bağlantısı, tüm belirtilerden anlaşıldığı üzere, özellikle toplumsal oyunun üst biçimlerinde, yani bu oyunun bir topluluğun veya bir grubun veyahut karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemiyle ilişkili olduğu yerde aranmalıdır” yorumuna getirmektedir.

Katılımcılar tarafından bilgi alışverişinin, oyun topluluklarıyla ilgili bir diğer temel işlevi olarak algılandığı görülmektedir:

“Daha çok bir forum mantığıyla bir oyunu oynayan bir grup insanın bulunduğu ortak bir platform, çeşitli başlıklarda sordukları soruları veya karşılaştıkları hatalarla ilgili yanıt aldıkları bir platform. Daha çok fikir alışverişi yapabildiğimiz, birbirimize yardımcı olduğumuz bir alan.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

“Oyun topluluğu aslında çok fazla kişinin olduğu ve çok fazla türden oyun oynayan insanın olduğu, muhabbet ettiği bir ortam. Ne bileyim kızından erkeğine kadar cinsiyet, ırk fark etmeksizin insanların bir arada oyunda toksik insanlardan uzak bir topluluk oluşuyor.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Sanırım oyuna bir güncelleme gelmişti, güncelleme de çok büyüktü. Onu indirirken bu güncellenenin içinde ne var diye hani internette arattığım zaman hani bu Reddit’in Subreditini gördüm hani global Subredit’ini gördüm. Yani göz gezdirdim. Hoşuma gitti açıkçası paylaşılanlar falan. Hani insanlar yardımsever, işte herhangi bir sıkıntısı olanı hemen çözüyorlar falan. O yüzden katıldım ben de sanırım üç beş farklı böyle tür var. İşte oyun içi güncellemeler geldi, işte şu turnuvalar, işte ya da adamın kişisel kendi yaptığı highlight gibi videolar paylaşanlar var. Farklı farklı şeyler paylaşıyorlar yani.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

Oyun topluluğu; cinsiyet, ırk fark etmeksizin, yardımsever ve toksik insanlardan uzak bir ortam sağlamaktadır. Bu ortamı paylaşan üyeler muhabbet etmekte, fikir alışverişi

yapmakta, karşılaştıkları hatalarla ilgili yanıt almakta ve kendi deneyimlerini içeren videolar paylaşmaktadır.

Uygulama topluluğu, ortak bir ilgi, problem veya tutkuyu paylaşan ve bu bağlamda uzmanlıklarını sürekli artırmaya çalışan insanlardan meydana gelen bir topluluk olarak tanımlanmıştır. Karşılıklı güven duygusu ile ortak paydayı sağlayan uygulama hakkında yapılan, sık karşılaşılan problemlerle ilgili çözüm yolları, deneyimler, uygulamaya ilişkin güncellemelerle ilgili duyurular gibi konu başlıkları, topluluğun amaçlarına hizmet edebilecek, uygun özelliklerde tanımlanmış bir alanda paylaşılır (Wenger & McDermott & Synder, 2002).

Çevrim içi oyun toplulukları başta Steam Community, Discord ve Reddit olmak üzere birçok çevrim içi mecrayı kullanmaktadır. Ortak edim olan oyun oynama etkinliği ve genellikle sürekli şekilde oynanan bir oyun teması etrafında gelişen bu topluluklar, üyelerinin deneyimlerini çoklu formatta paylaşabildikleri, yaşadıkları problemlerle ilgili yardım aldıkları, oyunla ilgili gündemleri takip edebildikleri, birlikte oynamak için arkadaş edinebildikleri bir ortam sağlamaları itibarıyla, çevrim içi uygulama topluluğu hüviyetine sahiptir.

3.2.2. Oyun Topluluğu Ortamının Özellikleri

Oyun topluluğu içerisindeki etkileşimler, oyun ortamının sağlamış olduğu kimi özellikler sayesinde, gündelik hayattaki ve diğer sanal mecralardaki etkileşimlerden farklılaşmaktadır.

Aşağıdaki verilerden anlaşılacağı üzere, anonim olma hali oyun topluluğu içerisindeki iletişim ve etkileşimlerin bir özelliği olarak görülmektedir.

“Gerçek hayatta tabii bir sosyal şeyde nasıl anlatayım, anonimde size bir fazladan özgüven gelir her türlü insanda olan bir şey. Daha rahat olursunuz. Evet, yani hatta kendi benliklerimizden de uzaklaştığımızı söyleyebilirim. Hani dediğim gibi anonim olmanın verdiği bir özgüven var insanlara ve bu özgüven bize rahatlık tanıyor. Gerçek hayatta yapamayacağımız şeyleri yapıyoruz. (gülüyor) Yani on yaşındaki bir çocuk yirmi beş yaşındaki bir adamı klavyeden ana avrat küfür edebiliyor.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Yani bir kere aslında anonim olmak en büyük avantajı. Anonimlik bence çok büyük bir etken, çünkü ben orada ne söylersem söyleyeyim ne yazarsam yazayım. Çok büyük bir şey olmadıkça bu bir devlet meselesi haline gelmediği takdirde neredeyse veya birisi içeriden birisi bunu kafaya takmadıkça başıma bir şey gelmeyeceğini biliyorum. Dolayısıyla ben günlük hayatta işte bir X kişisine veremediğim tepkiyi orada oyunda verebiliyorum yani.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

“Ben online ortamlarda daha agresif daha küfürbaz işte hani değerleri kadar küfredebilen bir kişiliğe bürünüyorum. Ama gerçek hayatta hani bunu gerçek bir insana söylemiyorum. Çünkü anonim, online ortamda anonim bir insan olduğum için her şeyi söyleyebiliyorum.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Anonimken bence fiziksele göre çok daha kolay oluyor. Çünkü insanlarda yani iletişim korkusu olabilir yüz yüzeysen. Çekinme olabilir. Özellikle Türk halkında bu çok var. Niye bilmiyorum fakat konu internet üzerinden olunca yüz yüze olmayınca insanlar çok daha rahat davranabiliyorlar. Tanışmaya, konuşmaya çok daha müsaitler. Dolayısıyla sosyalleşmenin de güzel bir yolu, iletişimin de güzel bir yolu diyebiliriz.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Katılımcılar, oyunların sağlamış olduğu *rahat olma* halinin ve *fazladan özgüvenin* kaynağı olarak, oyun ortamındaki anonimlikten kaynaklandığını düşünmektedirler. Bu anonimlik hali, oyundaki ciddinin zıddı olan matrak duygusuyla (Huizinga, 2006) birleşerek, oyuncuların *kendi benliklerinden uzaklaştıkları, gerçek hayatta yapamayacakları şeyleri yaptıkları* bir ‘miş gibi yapma’ alanı yaratmaktadır. Anonimlikten kaynaklanan küfretme, agresif olma gibi durumlar, oyunun bu matrak duygusundan dolayı tam anlamıyla olumsuz bir yan etki olarak anlaşılmadığı gözlemlenmektedir.

Anonimlik; mahrem, gizli veya kişisel olan yerine, sıklıkla kullanılmakta ancak birbirini zaman zaman kapsayabilen farklı olgulardır. Mahrem veya özel olma durumu, kişilerin veya kurumların kendileri hakkında bilinecek enformasyon düzeyinin kişi ve kurumların kendileri tarafından belirlenmesiyle; anonimlik, kişi veya kurumlara ait bilgilerin bilinemeyişi, ulaşılamayacak şekilde gizlenmesidir (Timisi, 2016). Kişinin, öteki olana karşı güvenlik gerekçesiyle mesafeli yaklaşım sergilemesi, mahremiyet sınırlarına çekilmesi, çok olağandır. Bu bağlamda katılımcıların ‘anonimlik’ten kastettiklerinin, mahrem ve özel olmaya daha yakın bir yerde anlamlandığı söylenebilir.

Özel bilginin, mahremiyet sınırlarıyla istenilen ölçüde korunduğu ve oyun topluluğu düzeyinde doğallıkla kabul gördüğü oyun alanında; gündelik hayatlara ilişkin kimlikler, roller, fiziksel özellikler ve statüler önemini yitirmektedir:

“Karşıdakinin özellikleri, ismi, cismi, yaşı, mesleği önemsiz. O benim için o oyunda tanıdığım kişidir.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Öncelikle kendimden örnek vereyim. Online’da tanıştığım bir insanın görünüşünü bilmiyorum dış görünüşünü. Onu o yüzden bilmediğim için onun hakkında hani yargılamıyorum dış görünüşü olsun, daha çok hani konuşmalarına daha çok önem veriyorum.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Yüz yüzeyken çok daha farklı oluyor iletişim. Yani insan şeydeyken çekinileceği şeylerin sayısı azalıyor, internet üzerinde konuşurken, iletişime geçerken. İnsanların defoları vardır, onları göstermek istemez. Belki iyi bir ayakkabısı yoktur, belki çirkindir. Fakat oyunda olduğu zaman böyle olmuyor insanlar. Kendi yeteneklerini çok daha rahat gösterebiliyorlar. Dolayısıyla sen de o insanı gerçekten o yetenekleriyle tanıyorsun, yani seçimleriyle tanıyorsun. Dolayısıyla insanların defolarını görmüyorsun fiziksel defolarını.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Oyunsal benlik; oyuncunun *konuşmalarıyla, seçimleriyle, sergilediği yetenekleriyle* kurulan imajiner bir gerçekliktir. Oyunsal benlikte, kişiyi tanımlayan öz nitelikler belli düzeylerde temsil ediliyor olsa da oyunun nüvesinde bulunan rol yapma ve bir başkası olma olanağının vücut bulmasına imkân tanır.

Gündelik benliğin yerine oyunsal benlik kendini göstermekte, ancak kendini dayatmamaktadır. Oyuncu istediği takdirde, gündelik benliğine dönme imkanına sahiptir.

Çevrim içi oyun topluluklarının, katılımcılar tarafından algılanan bir diğer işlevi ise farklı coğrafya ve kültürlerden insanlarla tanışma imkânı tanınmasıdır:

“Benim Kuveyt'ten de İngiltere'den ve Amerika'dan ve Küba'dan da arkadaşlarım var. Bunu ne sağlıyor bana? Bunu oyun sağlıyor.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Hani ben şu an normal hayatta bir tek Türklerle tanışabiliyorum. Ama oyun oynarken hani Macar, Alman, Japon, hani kim denk gelirse onlarla tanışıp onlarla muhabbet edebiliyorum.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Yani bilmiyorum yeni yeni arkadaşlar bulmak farklı ülkelerden arkadaşlar edinebiliyorsun herkes bir olmadığı için onlarla rahat konuşabiliyorsun, onlara zaman ayırabiliyorsun.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

Gündelik hayatta insanlar fiziki olarak ulaşabildikleri, kendi benlik rolleri ve kimlikleriyle uyumlu insanlarla etkileşim kurma eğilimindedir. Elbette fiziki mesafenin aşılması ve anonimlik, bu anlamda çevrim içi oyunların internet ortamlarıyla paylaştığı bir özelliktir. Ancak insanları birbirleriyle etkileşime iten ortam, edimler sosyal medya ortamlarında yetersizdir. Buna karşın, çevrim içi oyunlar aynı oyun kuralları çerçevesinde, gündelik hayatlarındaki statü ve rollerden kendi rızalarıyla ayrışan benzer oyun hedeflerine sahip oyuncuların, birbirleriyle bu ortaklıklar üzerinden rahatça iletişim kurabilecekleri bir kanal vazifesi görür.

3.2.3. Oyun Topluluğu Kuralları

Gündelik yaşantının kuralları gibi, oyunların da kendi dünyasını ve etkileşimleri düzenleyen, tartışılmaz şekilde oyunun yasalarını oluşturan kuralları bulunmaktadır.

Oyun kuralları, oyunun devamlılığı ve oyun topluluğu içerisinde sağlıklı iletişim sürdürülebilmesi için hayati öneme sahiptir.

Çevrim içi oyunlar için düşünüldüğünde, oyuncu etkileşimlerini ve özlük haklarını farklı düzeylerde düzenleyen kullanıcı sözleşmeleri, gizlilik politikaları, adil oyun kuralları, oyun topluluğu kuralları ve yazılı olmayan kurallar bulunmaktadır.

CS:GO'nun da içerisinde yer aldığı dijital oyun platformu olan Steam'in kullanıcı sözleşmesi, "oyun sağlayıcısı ile oyun kullanıcısı arasındaki ilişkileri düzenleyen" (Steam, 2021) oyun kullanıcılarının bulunduğu ülkelerin mevzuatlarına dayanan, hukuki bir metinden müteşekkildir. Sözleşmede öncelikle, oyunların mülki haklarının; oyun içi karakterler, aksesuarlar, oyun parası, grafik görüntüleri, resimler, animasyonlar, video görüntüleri, ses efektleri, ses kayıtları, müzikler ve metinler olmak üzere oyun sağlayıcısına ait olduğunu bildirmektedir. Sonrasında oyun sağlayıcısının ve kullanıcıların yükümlülükleri ve hakları izah edilmiştir. Son olarak, 'Oyun Kuralları' isimli bölümde, kullanıcıların oyun hesaplarını kullanma koşulları, özlük hakları, yasaklanan faaliyetler ve cezalandırma yöntemlerinden bahsedilmektedir. Steam kullanıcı sözleşmesinde, oyun kuralları her oyuncunun oyundan maksimum zevk alabilmesi için düzenlendiği, oyun kurallarını bozduğu takdirde, oyuncuların hesaplarının süreli veya süresiz olarak yasaklanabileceği belirtilmiştir.

Oyun kuralları ek sözleşmesinde, oyun kurallarının tertip yükümlülüğü, oyun sağlayıcısına yani oyunu geliştiren firmaya devredilmiştir:

"Oyun kullanıcısının oyun oynayabilmesi ve hizmet ile ek servisleri kullanabilmesi için kendisinin oyun kurallarını takip etmesi zorunlu bir şarttır. Oyun kuralları Oyun kullanıcısına ön haber verilmeden oyun sunucusu tarafından değiştirilebilmektedir. Oyun sunucusu oyun web sayfasında ve/veya Steam web kaynaklarında bilgi yayınlama yoluyla oyun kurallarında yapılmış değişikliklerini Oyun kullanıcısına bildirmektedir. Oyun kullanıcısı oyun kurallarında değişiklikler yapıldıktan sonra oynamaya devam ettiği takdirde söz konusu değişiklikleri kabul etmiş demektir." (Steam, 2021)

Steam kullanıcı sözleşmesinin yukarıdaki maddesinden anlaşılacağı üzere, 'adil oyun'un sağlanması için gerekli kuralların konulması, duyurulması ve bu kuralların uygulanması için gerekli araçların geliştirilmesi, oyun sağlayıcısının görevidir. Bu bağlamda CS:GO'nun 2021'de yayınlamış olduğu 'Adil Oyun Kuralları' duyurusu, örnek teşkil etmektedir:

CS:GO Adil Oyun Kuralları

CS:GO'yu birlikte oynamak, herkes bir maça benzer beklentilerle girdiğinde en iyi sonucu verir. Resmî CS:GO sunucularında oynamayı seçen oyuncuların beklenenler:

Tüm modlarda:

- Asla hile yapmayın.
- Takım arkadaşlarınıza veya rakiplerinize karşı asla oyunbozanlık yapmayın veya sözlü olarak taciz etmeyin.
- Hiçbir şekilde bir otomasyon kullanmayın.

Rekabetçi ve Yoldaş'ta:

- Kazanmak için oynayın.*
- Maçın tamamını oynayın.

Oyun esnasında bu kurallara uyulmadığı takdirde bekleme süresi, iletişim kısıtlamaları ve oyun yasaklamaları gibi cezalar verilebilir.

**Yeni şeyler denemekte, yeni stratejileri ve becerileri test etmekte pek tabii bir sorun yok ancak oyuncular bir maça, kaybetmek veya takım arkadaşlarını rahatsız etmek niyetiyle girmemelidir.*

Şekil 3: CS:GO Adil Oyun Kuralları

Kaynak:(Steam, 2022)

Oyuncuların oyunun amaçlarına uygun motivasyonlarla oynaması gerektiği vurgulanmaktadır. Kabul edilebilir amaçlar, 5 kişilik 2 takımın mücadele ettiği rekabetçi mod veya 2 kişilik 2 takımın karşılıklı mücadele ettiği yoldaş mod için oyunun, kazanmak için sonuna kadar oynanmasıdır. Rekabetçi nitelikte olmayan eğlence modları için, böyle kesin bir amaçtan söz edilmemiştir. Bütün modlar için geçerli kurallar, hile yapmama, 3. parti yazılım kullanmama, sunucuyu paylaşan diğer oyuncuların oyununu kasıtlı olarak bozmama ve sözlü tacizde bulunmama olarak özetlenmiştir. Rekabetçi modlarda, oyun süresini tamamlamadan müsabakayı terk etme bekleme; oyunun iletişim kanallarını kötüye kullanma, oyunu amacı dışında oynama ya da sözlü taciz durumlarında iletişim kısıtlama; hile yapma veya 3. parti yazılım kullanma oyundan yasaklanma cezalarıyla sonuçlanabilmektedir (Steam, 2022).

“Bizim dönemimiz için insanların gençlerin en hızlı sosyalleşebilecekleri noktalardan bir tanesi internet kafelerdi. Bizden önceki nesil seksenlerin nesli için Atari salonlarıydı, aynı kültürle bağdaştırırsak bugün de işte online sohbet odaları, Discord odaları, massive multiplayer online oyunların hangi türü olursa, rpg'si, fps'si olsun hepsi aynı, kendi içerisinde bir dünya yarattığı ve insanlara sosyalleşme imkânı oluşturduğu için bu kültürün devamı olarak geliyor.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Bir sonraki aşamada Steam Community, Discord, Reddit gibi oyun topluluklarının bulunduğu gruplar, sunucularda topluluk üyelerinin paylaşım ve etkileşimleri düzenleme ve denetleme amacıyla adminler tarafından oluşturulan topluluk kuralları yer almaktadır.

Reddit (2021)'te bulunan CS:GO alt grubunun topluluk kuralları; istenmeyen gönderi, üye alma, karalama kampanyası, dilenme, beğeni isteme, hileye teşvik etme, reklam yapma, video içerik kısıtlamaları, ticaret yapma ve medeni olma başlıkları altında toparlanmıştır:

İstenmeyen gönderiler: Yönlendirme bağlantıları, zaten kaldırılmış içeriği yeniden yayınlama, sürekli aynı şeyleri tekrar tekrar yayınlama, çekilişler ve toplulukla etkileşime girmeden sürekli video yayınlama istenmeyen gönderiler kategorisinde bulunduğu ve ihlal edilmesi durumunda kalıcı yasaklamaya neden olacağı belirtilmiştir.

Birlikte oynama: Diğer topluluk üyeleriyle birlikte oyuna girmek isteyen oyuncular, bu tür paylaşımlar için ayrılmış olan sayfaları kullanmaları gerektiği belirtilmiştir.

Karalama kampanyası: Toplulukta kumar sorunları, dolandırıcılar vb. gibi konularda bilgilendiren gönderiler oluşturabilmekte, ancak cadı avına izin verilmemektedir. Profil yayınlamak, kullanıcı hesaplarına bağlantı vermek, sitelere bağlantı vermek yasaklanmıştır.

Dilenme ve bağış: Oyun içi kozmetik eşyaların talep edildiği paylaşımlar yapılmasına, bağış için olsa bile izin verilmemektedir.

Beğeni isteme: Üyelerin topluluk içerisindeki ve dışındaki paylaşımları için beğeni istemesi yasaklanmıştır.

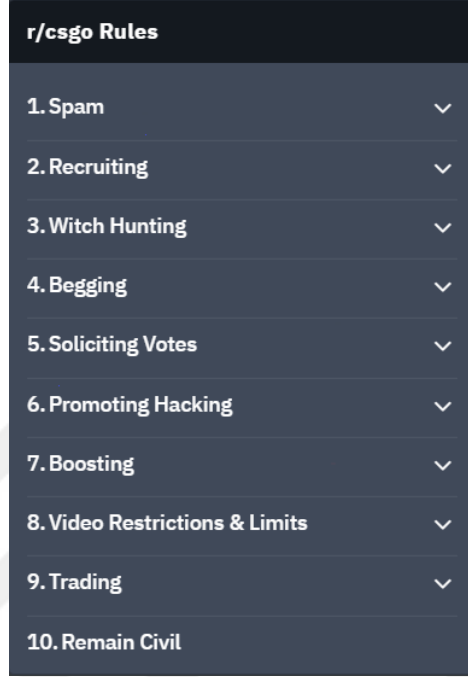
Hileye teşvik etme: Oyun hilesi ile ilgili sorunların tartışılmasına izin verilmekte ancak, hile kullanımını teşvik eden gönderiler paylaşılmasına izin verilmemektedir.

Reklam yapma: Reklam yapmak veya destek istemek yasaklanmıştır.

Video paylaşım kısıtlamaları: Üyelerin video paylaşım hakkı, günlük bir taneyle sınırlandırılmıştır. Toplulukta en az 10 yorum yapmamış olan üyelerin, aktif üyeler

olmadığı göz önünde bulundurularak, video paylaşımı yapmaları tamamen kısıtlanmıştır.

Ticaret yapma: Oyun içi eşyaların ticaretiyle ilgili paylaşımların, bu gibi paylaşımlar için ayrılmış başlık altında yapılması gerektiği bildirilmiştir (Reddit, 2021).



r/csgo Rules	
1. Spam	▼
2. Recruiting	▼
3. Witch Hunting	▼
4. Begging	▼
5. Soliciting Votes	▼
6. Promoting Hacking	▼
7. Boosting	▼
8. Video Restrictions & Limits	▼
9. Trading	▼
10. Remain Civil	▼

Şekil 4:CS: GO Reddit Oyun Topluluğu Kuralları

Kaynak: (Reddit, 2021)

Son olarak, oyun topluluğu içerisinde oyuncuların ortak mutabakatı üzerine gelişen yazılı olmayan kurallar gelmektedir:

“Yani aslında oyuncular tarafından çok fazla belirlenmiş kurallar var. Hani bu kurallar gerçekten ne bileyim yasak, yapılmaması lazım veya yapılması lazım denilen kurallar değil, etik veya etik değil tarzında kurallar. Sen bunları yaparsan yani düşük bir insan olduğunu kanıtlamış oluyorsun veya örneğin size şöyle söyleyeyim, oyuna girer girmez ısınma sırasında peek atmanız pek hoş karşılanmaz. Ha yasak mı, yasak değil ama hoş karşılanmaz. Bu tarz kurallar var oyuncular arasında.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Yani benim için önemlidir bu tarz kurallara toplumsal kural gibi bir şeydir. Oyunun kendi içerisinde uyum sağlamak güzel oluyor. Çünkü uyum sağladığınız zaman o oyunun dinamiklerine, karakterine, topluluğuna birazcık daha onay alarak girmiş oluyorsunuz ve bu sayede sosyalleşme imkanlarınız artıyor ... Girdiğiniz ortamın sosyokültürel seviyesine veya kurallarına, yazısız kurallarına uygun davranırsanız sosyalleşmeniz ve kabul görmeniz biraz daha kolay olur.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Bu kurallar oyun kuralları, kullanıcı sözleşmeleri veya oyun topluluğu kuralları gibi kesin bağlayıcılığı ve somut sonuçları veya cezaları olan kurallar değildir. Bununla

birlikte bir bütünlükten de bahsedilemez. Oyun kurallarının oyunu oynanabilir kılma konusunda yetersiz kaldığı durumlarda, oyun topluluğu kuralları topluluk içerisinde kendiliğinden oluşmaktadır. Bu anlamda gündelik yaşantıda yer alan örf ve adetlere benzemektedir. Kurallara oyun esnasında riayet eden oyuncular, topluluğun içerisinde şekillenmiş olan oyun kültürüne sadık kalarak *oyunun dinamiklerine, karakterine, topluluğuna birazcık daha onay alarak girmiş olur*. Kurallara uymayan bir oyuncu ise, oyunun topluluğun kendisi tarafından belirlenmiş mutabakata aykırı davranması gerekçesiyle topluluktan dışlanmaktadır.

Yazılı olmayan topluluk kurallarının, sosyal ve oyunsal kurallar olmak üzere iki ayrı başlık altında toplandığı görülmektedir.

“Abi global bir dilde konuşmak yazılı olmayan kuralların ilki gerçekten. Mesela şu çok ayıp geliyor bana. Örneğin biz bizim Türk arkadaşlarla falan girdiğimizde de hani iyi kötü çat pat İngilizcesi varsa hepimizin ekipteki arkadaşlarımızdan atıyorum üç kişiyiz, diğer iki kişiyi böyle dışlayıp kendi aranda sürekli Türkçe konuşmaları.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

“CS:GO üzerinde takım arkadaşlarıyla iletişim halinde olmak önemli bir kural. Aslında CS:GO'da ve diğerlerini susturup tek başınıza oynayabilirsiniz. Oyunu size bunu yapamazsınız demiyor. Ama bunu yapmanız gerçekten büyük bir ayıp diğer takım arkadaşlarınıza veya örneğin sizin paranız var ve takım arkadaşınızdan birisi bir silah çekemiyor. Ona atmak zorunda değilsiniz, ama atmazsanız büyük bir ayıp ona karşı.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“CS:GO'da herkes oyun başlamadan önce işte bol şanslar ve başarılar diler. Hani bu bir nevi hani karşı takıma hani saygısı olduğunu göstermek için her ne kadar da rakip iki takımdan ne kadar da böyle çatışsa bile hani en sonunda işte başarılar işte iyi oyunlar dileriz. Hani el sıkışmanın aslında yazılı versiyonu gibi... İşte oyun bittiğinde işte iyi oyundu hani işte gg veya glhf yani karşı takıma hani siz de iyi oynadınız, ellerinize sağlık, iyi günler gibi şeyler diyebiliyoruz. Hani bir saygı da var aslında.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

Sosyal kurallar, oyuncuların oyun içi etkileşimleri içerisinde geliştirmiş oldukları *global bir dilde konuşmak, takım arkadaşlarıyla iletişim halinde olmak, oyun başlamadan önce başarılar dilemek* gibi kurallar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu kuralların, oyuncuların oyun içi etkileşimlerini sağlıklı bir şekilde devam ettirmelerini sağlamaları sebebiyle, oyuncular nezdinde bağlayıcılık arz ettiği görülmektedir. Aynı zamanda oyunun kendi emredici kurallarını aşarak, yeni bir katmanda oyunun gereksinimlerini topluluk olarak aşma bilinci; oyun kültürünün ve oyun topluluklarının, en göze çarpan çıktılarında birini oluşturmakta ve çevrim içi oyunların, iletişim yönünün önemini gözlemlememize imkân tanımaktadır.

“Mesela karşıdaki adam silahını atarsa ve sana işte bıçak sallarsa senin de artık silahını atıp onunla böyle bıçak kavgasına girmen gerekiyor ... İşte eğer canın düşükse ölmeyi yakınsan elinde mesela atıyorum Keleş var, diğer adamın da canı yüksek ve elinde AWP var. Silahları takas etmelisiniz ki. Çünkü adam zaten tek vuruşla öldürecek ve canı az. Hani şansını yükseltmek için o iki kişinin şansını daha fazla yükseltmek için silahları takas etmelisin.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Örneğin birisi atıyorum bir keskin SMG indirmişse ve yakınsa vurduğu kişiye, gidip o silahını alacak olan ilk kişi odur yani. Onun hakkıdır mesela. Bu hiçbir yerde yazmaz ama gider o alır onu ... Bir keskin nişancı varsa ve bir yere bakıyorsa yani oraya bir sis bombası bırakılmaz mesela yani. Takım olarak birbirini engellemek adına böyle şeyler yapılmaz mesela. Bu tür kurallar, iletişimi bence daha sağlıklı hale getiriyor.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

“CS'de İceworld'de sis atmazsın, flashbang atmazsın. Çünkü neden? Bu bir kuraldır yani. Aslında oyunun kuralı değil. Çünkü neden? Oyunda o sis bombasını niye koydular? Sen kullan diye koydular. Ama atarsan küfür yersin yani öyle bir şey var burada.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

Yazılı olmayan oyunsal kurallar ise, oyun tasarımının oyunun rekabetçi yapısına uygun şekilde, oyuncuların oyuna ilişkin bellekleri vasıtasıyla yorumlanması sonucunda oyuna yeni anlamlar yükleyen kurallar olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 5:CS:GO Iceworld Topluluk Haritası

Kaynak:(Steam, 2022)

Şekil 5'te verilmiş olan 'Iceworld', atölye haritası olarak oyuncular tarafından geliştirilmiş ve zamanla popülerlik kazanmıştır. CS:GO'nun rekabetçi haritalarına göre, küçük bir alana sahip olan haritada tur bazlı bir sistemde, oyuncular karşı takımın tüm oyuncularını yok edene kadar savaşıyor. Rekabetçi oyun modunda bulunan ve

strateji geliřtirmeyi gerektiren bomba kurma/imha etme ve rehine kurtarma grevleri, bu haritalarda bulunmamaktadır. Bu sebepler eřlięinde, Iceworld haritasında smoke (sis bombası), grenade (el bombası), flashbang (flař bombası), molotov (molotof kokteyli) gibi bombaların haritada alınabilir olmalarına raęmen, kullanımı oyun topluluęu tarafınca kısıtlanmıřtır. *Ařında oyunun kuralı deęildir* ama oyuncuların karřılıklı mutabakatı ve oyun metasının oyuncuların belleęinde kazanmıř olduęu yeni anlam nedeniyle maç boyunca takip edilir. Kurala uymayan bir oyuncu, bir moderatr tarafından ya da oyuncuların çoęunluk oylaması sonucunda sunucudan uzaklařtırılmaktadır.



řekil 6:CS:GO Takım Arkadařı Uzaklařtırma Oylaması

Kaynak:(MrBrian, 2022)

Katılımcıların ifadelerinden anlařılacaęı üzere, rekabetçi mod haritalarında grüşü engelleyen sis bombası ve flař bombası kullanımlarında, takım arkadařlarının grüşünü kısıtlamama; dűřürlen bir rakip oyuncunun silahının alınmasının, dűřüren takım oyuncusunun inisiyatifine bırakılması; rakip oyuncunun eline bıçak alması ve bıçak dűellosuna davet etmesi durumunda dűellonun kabul edilmesi gibi oyunun resmi kurallarının tesinde, oyuna bir anlam katmanı getiren oyunsal kurallar bulunmaktadır.

Oyun kuralları; trleri ve bu trlere iliřkin temel zellikleriyle birlikte ařaęıdaki tabloda zetlenmiřtir:

Tablo 2
Oyun Kuralları Türleri ve Temel Özellikleri

Oyun Kuralları	Temel Özellikler
Kullanıcı Sözleşmeleri	Oyun sağlayıcılarıyla oyuncular arasındaki ilişkiyi düzenler. Hukuki arka planı nedeniyle yaptırımların hukuki bağlayıcılığı var.
Oyun Topluluğu Kuralları	Oyuncular arasındaki ilişkileri ve paylaşım kriterlerini düzenler. Hukuki arka planı ve bağlayıcılığı yok.
Yazılı Olmayan Kurallar	Oyuncuların oyun içerisindeki etkileşimlerini düzenler. Hukuki arka planı ve bağlayıcılığı yok.

3.2.4. CS:GO Oyun Topluluğunda Oynama Motivasyonları

Çevrim içi oyun toplulukları, genel itibariyle spesifik bir oyunu sürekli olarak oynayan oyunculardan oluşmaktadır. Bu süreklilik, oyuncuların oyundan beklentileri ve oyun tasarımının sağladığı birtakım sistemik özellikler doğrultusunda meydana gelmektedir. Bu bağlamda CS:GO oyun topluluğunda, gündelik ve oyunsal motivasyonlar karşımıza çıkmaktadır.

Katılımcıların aşağıda yer alan ifadelerinden anlaşılacağı üzere, çevrim içi oyun oynamanın ana motivasyonlarından biri olarak, sosyalleşme gösterilmektedir:

“Aslında dışarıda arkadaşlarımızla geçirdiğimiz o sosyal hayat bir nevi simüle edilmiş olarak bizim karşımıza online oyunlar da çıkıyor, bunun için de mesela CS:GO, insanlar bir grup halinde başka bir gruba bilgisayarları üzerinden bir saldırı gerçekleştiriyor. Aslında temel mantığı bu. Yani şey olarak bir simüle edilmiş bir ortam, bu ortamın içerisinde iletişim kendi arkadaşlarıyla ya da yeni tanıştığı ya da tanışacağı grup arkadaşlarıyla bir sosyalleşme durumu içerisine giriyoruz. Bu keza bizim için çok böyle aslında güzel ve olumlu bir durum. Çünkü sosyalleşme şu anda dışarı çıkalım, kahve içelim, dışarı çıkalım, işte gezelim bungee jumping yapalım, yamaç paraşütü öyle bir şey değil şu anda, bu da başka bir sosyalleşme türü. Özellikle son zamanlarda çok daha fazla hissediyorum bunu.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Ya bence hani sosyallik kavramı değişti. Hani çünkü sonuçta ne bileyim ben Counter oynarken mesela çok insanla tanıştım. İşte ne bileyim adam Macaristanlı mesela. Onunla konuşuyorum. Ya da işte Alman bir adamla mesela sohbet muhabbet edebiliyorum. İlla hani yüz yüze olması gerektiğini düşünmüyorum yani artık sosyalliğin.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Yani günümüz dünyasında artık sosyal etkileşim kazanmanın iki yolu var. Ya paranız olacak dışarıda, hani insanlarla toplanıp hareket edeceksiniz, e bu da Türkiye şartlarında söylemek gerekirse oldukça maliyetli bir şey. Ya da artık kredi kartları sayesinde taksitli bir şekilde oyun alınabiliyor biliyorsunuz. Yani bir tane uzun süreli fayda maliyet analizinin maksimuma çekebileceğiniz şekilde oyun alıp o oyun içerisinde insanlarla etkileşim haline gireceksiniz ama en temelinde, en kökeninde sosyalleşme ihtiyacı var.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Çevrim içi oyunların sağladığı sosyal ortam, gündelik yaşantıdaki sosyal ortamın bilgisayar teknolojileri vasıtasıyla *simüle edilişi* olarak algılanmaktadır. Oyun esnasında, bir taraftan oyun oynama faaliyetinde bulunan grup, diğer taraftan oyunun sunmuş olduğu sözlü ve yazılı iletişim imkanlarını kullanarak sosyalleşmektedir.

Katılımcıların kullanmış oldukları *sosyallik kavramı değişti ve bu da başka bir sosyalleşme türü* ifadelerinden, çevrim içi oyunları fiziki aktiviteler aracılığıyla bir araya gelerek, sosyalleşmeye bir alternatif olarak konumlandığı gözlemlenmektedir.

Katılımcıların fiziki aktiviteler ve diğer dijital oyun türleri yerine, çevrim içi oyunları tercih etmelerinde ekonomik bir motivasyon olduğu da görülmektedir:

“Bir de masraf olmuyor aslında, dışarı çıkmak aslında Türkiye’de hani çok masraflı bir aktivite. Özellikle arkadaş grubuyla bir yere oturup bir şeyler yapmak çok pahalya denk geliyor. Aynı zamanda masraftan kurtulmuş oluyoruz, hem de eğleniyoruz aslında.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Belli bir yerden sonra yapabileceğim aktivite kalmadı ve bu oyunlara yöneldim. Bu oyunlar beni tatmin etmeye başladılar. Zaten bu oyunlar varken mutlu oluyordum ve kendimi böyle idare ettirmeye devam ettim. Aslında tamamen genel olarak tek sebep bu. Yani bunun sebebi birazcık Türkiye ekonomisiyle ve Türkiye düzeniyle alakalı. Ya çünkü yani istediğim oyunu alamıyorum ve bu da bu oyunlara itiyor beni daha doğrusu. Bir kez satın alıp tekrar tekrar oynayabiliyorsun.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Başka bir aktivite yapmak için ona ayıracak bir zamanımız olması lazım. Ona ayıracak bir paranız olması lazım ve oraya ulaşabilecek bir aracınız olması lazım. Bunların biri var, ikisi yok, ikisi var, biri yok olduğu zaman daha sıkıntı yani. Ben kendi şahsi arabam yok ama olsa bile mesela ben biliyorum ki buradan yola çıkıp falanca bir parka, bir ormanlık alana ya da işte bir deniz kenarına, sahile gitmek istediğim zaman gidip orada kafa boşaltacağım süre içinde bir de trafikte kafamı doldurmaya devam edeceğim. Yani astarı yüzünden pahalya denk geliyor böyle olunca, dolayısıyla tercih etme nedenlerinden birisi bu. Belki daha az nüfuslu bir şehirde olsaydım ulaşımın daha kolay olduğu bir şehirde olsaydım daha az oyun oynardım ondan eminim. Daha önce yaşadığım yerleri de baz alırsak oyuna çok az vakit ayırıp özellikle çevrim içi oyunları, geri kalan şeyi dışarıda geçiriyordum yani.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

Fiziki katılım gerektiren aktivitelerin *masraflı olmaları* ve günlük olarak ulaşılabilir olmamalarına karşın, dijital oyunlar ev ortamında efor sarf etmeksizin, günlük olarak

erişebilecekleri bir etkinlik olmaları sebebiyle, katılımcılar tarafından tercih edilmektedir.

Bu ekonomik motivasyon, çevrim içi oyunların diğer oyun türlerine karşı tercih edilmesinde de rol oynar. Çevrim içi oyunlar, çoğunlukla bir kez satın alınması karşılığında istenildiği kadar oynanabilen oyunlarken, tek oyunculu oyunlar genel itibariyle hikâye bazlı anlatıma sahip olmalarından ötürü, kısıtlı bir oyun süresi sonucunda sonlanmaktadır.

CS:GO başta olmak üzere, çevrim içi rekabetçi oyunlar, oyuncuların takımlar halinde eş zamanlı olarak karşılıklı rekabet etme olanağını sağlamaktadır. Katılımcılar, rekabetçiliği çevrim içi oyunları oynama motivasyonlarından biri olarak göstermişlerdir.

“Ya rekabetçi bir insanım bence. Hani rekabet etmeyi seviyorum birileriyle. O yüzden sürekli oynadığım oyunlar hep böyle şey çevrim içi hani hiçbir senaryoya dayalı bir oyun oynamayı sevmiyorum. Rekabetçiliğimden dolayı herhalde rekabetçi oyun oynamayı seviyorum. Tabii birini yenemiyorsam genelde oyun da oynamıyorum.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Rekabetçi dediğimiz olay var ya evet ya bundan. Daha iyisi olmaya çalışmak. En iyisi olmaya çalışmak. Her oynadığı turu, eli kazanmak, budur yani. Atıyorum bir adam girmiştir, on el üst üste oyun kazanır tamam mı? Bu adam onuncu elin sonunda maddi olarak bir şey kazanmasa bile manevi olarak kendini doyurur diye düşünüyorum. Kazanma tatminini almıştır, hani artık doymuştur diye düşünüyorum.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Gerçek biriyle mücadele etmek ya da birlikte hareket etmek, özel bir sebebi yoksa single player olarak oynamaktan çok daha eğlenceli ve güzel vakit geçirir, daha rekabetçi bir ortam yaratır. Çünkü bir yerden sonra bilgisayarın yaptığı her şeyi ezberleyebilirsiniz. Sonuçta o bir algoritma, Kendi kafasına göre hareket etmiyor, algoritmayı çözdüğünüz zaman oyunda artık yenilmez hale gelirsiniz. Fakat karşınızdaki adam ne düşünüyor ne yapıyor, hangi tuşa basacak bunu tahmin edebilmeniz imkansız yakındır. Çok iyi bir mentalist olmanız gerekir, onu anlayabilmeniz için. Orada da olay artık şahsi yeteneklere ve rekabet düzeyine kalır. O yüzden daha eğlencelidir.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Rekabetçiliğimden dolayı herhalde rekabetçi oyun oynamayı seviyorum ifadesinden anlaşılacağı üzere, oyunun rekabetçilik karakteri oyun esnasında oyunculara aktarılmaktadır. Oyun amacı olarak kazanma, net bir şekilde ortaya çıkarak oyuncuların oyun içerisindeki tüm eylemlerinde kendini gösterir. Bu eylemler esnasında oyuncunun yetenekleri, oyun bilgisi, sezgileri, iletişim meyzetleri ve istikrarlılığı, oyun boyunca rekabeti, başarıma arzusunu ve coşkuyu artırır.

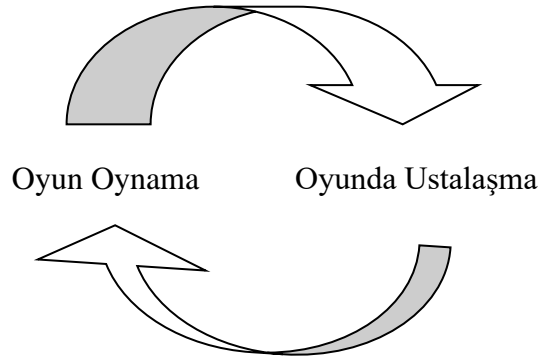
Karşınızdaki adam ne düşünüyor ne yapıyor, hangi tuşa basacak bunu tahmin edebilmeniz imkansıza yakındır. Bu nedenle, oyunun gerilimi ve belirsizliği oyun boyunca rekabete eşlik eder. Bu noktada sonuç, şahsi yeteneklere ve rekabet düzeyine göre belirlenir. Oyun kazanıldığında, kazanma tatminini yaşayan oyuncu maddi olarak bir şey kazanmasa bile manevi olarak kendini doyurmuştur.

Oyun boyunca yetenekleri sınanan oyuncunun, oyunu kazanmış ya da kaybetmiş olması fark etmeksizin, bir sonraki oyun için, oyunun rekabet düzeyini ve kaderini belirleyen şahsi yeteneklerini geliştirme hedefi ortaya çıkar. Katılımcıların aşağıda yer alan ifadelerinden de anlaşılacağı üzere, oyunda ustalaşma, rekabetçiliği takiben, çevrim içi oyun oynama motivasyonu olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Bir şeye çok fazla emek verdiğinde o şey artık senin hayatının çok ortalarına gelmeye başlıyor. Ben mesela Counter'a çok emek verdim yani. Doğuştan yetenekli falan değilim. Hayvan gibi çalıştım. Dolayısıyla bir şeye bak ne olursa olsun bir şeye bu kadar emek verirken bağlanırsın bir yerden sonra, o şeyi en iyi ben yapacağım diye.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

“Aslında başarısızlık beni kazanmaktan daha fazla motive ediyor. Saçma olacak belki ama gerçekten motive ediyor. Çünkü başarısız olduğumu bildiğim zaman başarılı olmak için daha fazla oynuyorum. O hatayı bir daha yapmamak için çalışıyorum, uğraşıyorum.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

Oyuna harcanan zaman ve verilen emek ölçüsünde, oyuncunun oyuna ilişkin yetenekleri gelişim göstermektedir. Oyunda ustalaştığı hissini yaşayan oyuncu, oyuna daha da fazla zaman ayırmakta, bunun sonucunda oyun hayatının çok ortalarına gelmeye başlamaktadır, bir başka deyişle oyunun hayatındaki rolü güçlenmekte ve merkezileşmektedir.



Şekil 7: Oyun Oynama ve Oyunda Ustalaşma Arasındaki Korelasyon

Başarısızlık beni kazanmaktan daha fazla motive ediyor ifadesinden anlaşılacağı üzere oyunda ustalaşma hedefi, kazanma tatmininin yaşandığı durumlara kıyasla başarısızlık durumlarında, daha güçlü bir şekilde ortaya çıkabilmektedir. Başarısız olduğunu hisseden oyuncu, başarısız olmasına sebep olan hataları tekrarlamamak amacıyla, daha fazla çaba sarf etmekte ve daha fazla oyun oynamaya eğilimli hale gelmektedir.

Çevrim içi oyunlardaki rekabet etme, başarı kazanma ve oyunda ustalaşma mekanizmaları CS:GO başta olmak üzere, birçok çevrim içi rekabetçi oyunda rütbe sistemi (rank system) şeklinde somutlaştırılarak, oyun mekaniği haline getirilmiştir.

CS:GO'nun sahip olduğu rütbe sistemi, oyunun rekabetçi modunda aynı rütbe aralığında bulunan oyuncuların eşleştirilmesine imkan tanıyan, 18 kademelik bir sistemden oluşmaktadır.



Şekil 8:CS:GO Rütbe Sistemi

Kaynak: (Heath, 2022)

Oyuncular, oyundaki ilk on maçlarındaki performans istatistiklerine ve maç kazanma oranlarına göre edindikleri puana göre, bir rütbeye atanmaktadır. Sonrasında

oynadıkları her maçla birlikte bu puan artış veya azalış göstererek, rütbe atlamalarına veya düşmelerine neden olmaktadır.

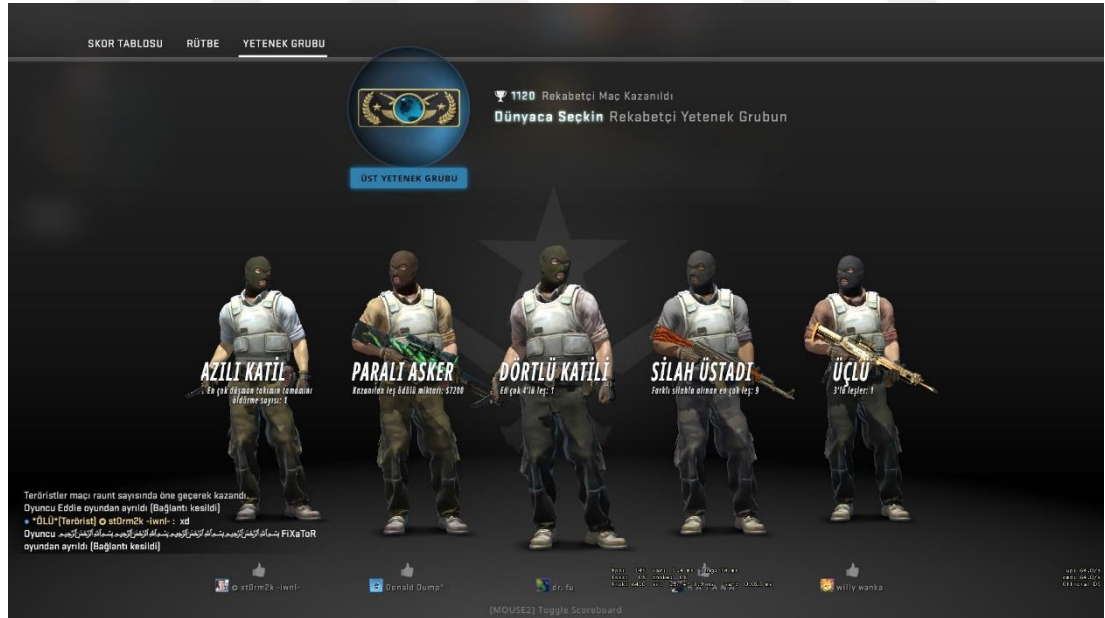
Rütbe sistemine sahip oyunlarda rütbe atlamanın oynama motivasyonu olarak geliştiği görülmektedir:

“Eskiden mesela diyordum ki işte global elite olayım, bilmem ne olayım falan. Oldum da hani şey yaptım, en yüksek rütbeye geldik, oynadık. Son rütbeye ulaştıca tabii insan şey oluyor, tamam geldik artık bundan sonrası yok.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Rank yükseldikçe kendini iyi hissediyorsun. Çünkü ben iyi oynuyorum diyebiliyorsun. Bu yüzden rank beni motive ediyor.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

“Amacım işte bir sonraki rütbeye atlamak ve bir sonraki rütbeye atlayana kadar oyun oynamak yani.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

CS:GO'nun rekabetçi mantığı ve bu yapının oyuncuda uyandırdığı oyunda ustalaşma motivasyonu, rütbe sistemi sayesinde daha da somutlaşmaktadır. Oyuncular için *iyi oynuyorum diyebilmenin* bir göstergesi haline gelir ve oyuncu *rütbe yükseldikçe kendini iyi hisseder*. Oyun boyunca devam eden müsabakaya has gerilim, oyunun tamamlanması sonucunda yerini gevşeme hissine bırakır. Oyuncunun oyun boyunca sergilediği beceri düzeyinin yükseldiği, oyunun rütbe sistemi tarafından tasdik edilir:



Şekil 9:CS:GO Rekabetçi Maç Sonu Rütbe Atlama Animasyonu

Kaynak: (Steam, 2019)

Rütbesi yükselen oyuncu için sonraki hedef, hemen *bir sonraki rütbeye atlayana kadar oyun oynamak* olarak belirlenir. En yüksek rütbeye erişildiğinde oyuncu, The Global Elite (Dünyaca Seçkin) unvanını elde ederek, oyunun rütbe sistemindeki tüm başarımları tamamlamıştır.

Kazanma durumu, ancak bir başkasına karşı oynandığı takdirde mümkün olmaktadır. Kazanan taraf, kaybeden tarafa karşı oyunun sınırlarını aşacak şekilde üstünlüğünü kanıtlayarak, bütün gruba mal olan bir itibar elde eder. Zıtlaşmalı oyun yapısı içerisinde en belirgin güdü, başkalarını geçerek kazanmış olmak ve takdir görmek olarak karşımıza çıkar (Huizinga, 2006).

Takdir edilme motivasyonu, çevrim içi oyunların rekabetçi yapısından kaynaklı olarak, oyun topluluğu içerisinde sosyal bir dinamik olarak karşımıza çıkmaktadır. Gündelik hayatta bir geçerliliği olmasa dahi, oyunun kendi kurallar sistemi içerisinde oyunculara başarılı oldukları hissini yaşatmakta, bu durum oyunun tüketiminin devamlılığında rol oynamaktadır.

“Yani online oyunlarda da keza aynısı oluyor. Yani sniper'ı eline aldı mı böyle şeye terminatöre dönüşen arkadaşlar var, dolayısıyla bu yeteneği oyunda gösterdiğiniz zaman karşı taraftan bir saygı görmeyi ya da isminizin saygıyla anılmasını insan istiyor. Bu insanın doğasında var olan bir durum, takdir edilme dürtüsü aslında.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Hani işte takımın lideriyim işte gibi hani bir rol üstleniyorum nedense ve bunun bunu başarılı bir şekilde gerçekleştirmem gerektiğini aslında düşünüyorum içten içe. Beni takdir ettikleri zaman hani o görevi başarıyla tamamlamış gibi hissediyorum ve yani bir tatmin duyuyorum.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Oyunda mesela atıyorum global oldun, oyundaki herkes sana saygı duyuyor. Herhangi bir atıyorum Euro Truck Simulator'de kimseyle kaza yapmadan otuz bin kilometre gittin. Aaa helal olsun abi falan diyor birisi, sen de mutlu oluyorsun. Baktığında bence insanların bu kadar fazla online oyun oynamasının sebebi.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

Oyun boyunca rekabeti sürükleyen amaç, kazanma isteğidir. Kazanmanın manevi hazzını somutlaştıran unsur, takımın grup olarak alkışları ve övgüleri eşliğinde zaferi kutlamasıdır. Takdir edilen oyuncu için edinilen itibar ve prestij kazanmanın kalıcı sonuçlarıdır (Huizinga, 2006).

Çevrim içi oyunların oynanma alışkanlıkları, diğer tüm dijital oyun türlerinin oynama alışkanlıklarından, çevrim içi oyunların müsabaka niteliği taşıması sebebiyle farklılık göstermektedir. Kendini en belirgin şekilde sportif müsabakalarda gösteren bir şeyin, ‘başarımla’ duygusu çevrim içi oyunlarda oynama motivasyonlarının gelişmesinde ve

oynama alışkanlıklarının şekillenmesinde kilit bir rol oynar. Gündelik yaşantıdan kaynaklanan motivasyonların yanı sıra, oyun tasarımının getirmiş olduğu sistemler, oyuncuyu çevrim içi oyunları tekrar tekrar oynayarak başarıma duygusunu süregelen hale getirme alışkanlığının gelişmesinde, önemli rol oynadığı görülmektedir.

Bartle (1996), oyuncuları oynama motivasyonlarına göre başarılar (achievers), kaşifler (explorer), sosyalleşenler (socializers) ve katiller (killers) olmak üzere dört kategoriye ayırmıştır. Başarılar, oyunda oyuncunun göstermiş olduğu başarıyı somutlaştıran puan, seviye gibi başarımları gerçekleştirmeyi amaçlayan oyuncu türünü işaret etmektedir. Kaşifler, oyunun lineer anlatısından veya başarımlardan ziyade oyunun sunmuş olduğu açık dünyayı keşfetmeyi amaçlayan oyuncu türüdür. Sosyalleşenler, sosyalleşme amacıyla oyun oynayan bir grup oyuncuyu belirtmektedir. Katiller ise, oyunların sunmuş olduğu rekabetçiliği ve bu rekabetçilik dolayısıyla rakiplerini alt etmeyi amaçlayan oyuncu türüdür (Bartle, 1996). Araştırmamızda ön plana çıkan takdir edilme, rütbe yükselme, oyunda ustalaşma, rekabetçilik, sosyalleşme motivasyonlarının, Bartle (1996)'ın oyuncu türleriyle ilişkisi aşağıdaki tabloda verilmiştir:

Tablo 3
Oynama Motivasyonları ve Bartle'in Oyuncu Türleri

Bartle'in Oyuncu Türleri	Oynama Motivasyonları
Katiller (Killers)	Rekabetçilik
Sosyalleşenler (Socializers)	Sosyalleşme
Katiller (Killers) + Başarılar (Achievers)	Rütbe Yükselme, Oyunda Ustalaşma
Katiller (Killers) + Sosyalleşenler (Socializers)	Takdir Edilme

3.2.5. CS:GO Topluluğunun Markayla Özdeşleşme Ölçütleri

Marka toplulukları, coğrafi kısıtlılık olmaksızın markaya olan bağlılıkları ve uzmanlıkları neticesinde gelişen, ortak bilinç, ritüeller ve gelenekler etrafında bir araya

gelen toplulukları imlemektedir. Markayla ilişkili fikir birliktelikleri ve paylaşılan ortak duygular, topluluk üyelerinin ortak bilincinin ana hatlarını oluşturmaktadır (Tosun, 2020).

CS:GO oyun topluluğunda, marka topluluklarına özgü ortak bilincin gelişmiş olduğu, katılımcıların aşağıdaki ifadelerinden anlaşılmaktadır:

“Herkes kendini evinde gibi hissettiği bir oyuna sahip aslında kendi özel hayatında ve dolayısıyla bu community'nin de içerisinde bir bağlılığa sahip. Ya ben şöyle bir olay yaşadım bu yaz. İzmir'de oturduk bir fuarda işte sahil kenarında bir şeyler içiyoruz. Benim telefonumun ekranında CS:GO logosu vardır. Yanımda oturan ve daha önce hiç konuşmadığım bir adam logoyu görüp bana döndü, ağa dedi sen CS:GO mu oynuyorsun. Evet dedim, sonra birbirimizi Steam'den ekledik, birbirimizi ziyaret ettik. Birçok şey üzerine konuştuk ama olay dönüp dolaşıp üç kelimedede bir oyuna bağlantıyor hani Ankara'ya gel oyun oynayalım, şunu yapalım falan diye. Şimdi bu yaz mesela bizi gene İzmir'e davet ediyor. Abi gel burada oynayalım diyor. Hani community ruhu, topluluk ruhu böyle bir şey aslında.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Nostalgik bir unsur da var. Hani o Counter Strike logosunu görünce zaten farklı hisler uyandırıyor diğer oyunlara kıyasla.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

Herkes kendini evinde gibi hissettiği bir oyuna sahip ifadesi, Tosun (2020)'un “bireyler birbirlerini paydaşlık duygusuyla etkiler ve kişi kendini o topluluk içindeyken evinde gibi hisseder” önermesiyle çarpıcı bir şekilde örtüşmekte ve katılımcının markayla kurduğu aidiyet duygusunu göstermektedir. *Counter Strike logosunu görünce zaten farklı hisler uyandırıyor* ifadesi de benzer şekilde markayı imleyen, herhangi bir içerikle karşılaşma sonucunda markaya duyulan sevginin ve *nostalgik unsurun* ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Topluluk mensupları, gündelik yaşantılarında topluluğa ait olduklarına işaret eden logo vb. göstergeler taşımaktadır. Bu göstergelerin aynı topluluğun başka bir üyesi tarafından fark edilmesi durumunda, taraflar *topluluk ruhunun* vermiş olduğu heyecanla birbirleriyle etkileşime geçmek için harekete geçmektedir.

Marka topluluklarını ortak bilinçle birlikte tanımlayan ritüeller, görünür şekilde gerçekleştirilen topluluk eylemlerini; gelenekler ise, topluluğa ait norm ve değerlerin kuşaklar arası aktarımıyla oluşan eylemsel belleği, ifade etmektedir. Bu iki unsur toplulukların ortak tarihsel ve kültürel bilince sahip olmalarını sağlamaktadır (Tosun, 2020).

CS:GO topluluğunun, marka topluluğu haline geliş sürecinde, topluluk üyelerinin markayla özdeşleşme kriterlerinin olduğu gözlemlenmiştir. Markayla özdeşleşim

kurma noktasında ön plana çıkan ilk kriterin, markanın geçmişine dair duyulan nostalji duygusu olduğu görülmektedir:

“Ya şimdi CS:GO biraz şöyle, aslında 96’dan hani 2000’e kadar diyelim, yani 2000’den sonrası Fortnite’a falan daha yatkın oluyor biraz daha uçmalı, kaçmalı şeyler daha hoşlarına gidiyor ama hani gözlerini CS 1.6’yla falan açanlar için hep bir hani ilk aşklar unutulmaz gibi bir durum oluyor ya. O yüzden hani diğer oyunlara kolay kolay alışamıyorsunuz. Alışsanız da hani canınız tekrar bir oraya gitmek istiyor. Bir oraya dönüp oynamak istiyorsunuz. Mesela Rainbow Six Siege dediğimiz oyun şu anda en kapsamlı FPS oyunu hani taktik program yapmadan hiçbir şekilde giremiyorsunuz ama yine de CS:GO kadar zevk vermeyebiliyor. Çünkü biraz daha hızlı oluyor ve hani ilk defa oynadığınız oyun CS olduğu zaman yani daha çok bağlılık hissediyorsunuz yani.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“Dediğim gibi bir miras kültürü var. CS:GO bizim için o mirasın en son noktası CS:GO’dan sonra serinin devamı başka bir oyun çıkarsa, o bizim için bir sonraki nokta olacak. Yani CS dediğimiz zaman bir kültürden bir mirastan hareket ettiğimiz için ve bildiğimiz bir kültür olduğu için oynamayı çok seviyoruz, çünkü yani şu 30 yaşında, 35 yaşında olan adamlar on yaşındayken o silahları tanıyorlardı, biliyorlardı, şu an hala biliyorlar. Dünyada en çok oynanan haritalardan bir tanesinin DUST 2 olması da bunun en bariz örneği.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Bir kere zaten CS:GO bizim çocukluğumuzun bir efsanesidir. O Dust 2 haritası yani, her Türk ezbere bilir yani... Ne kadar hile yapıp ban yemiş olsam da CS:GO’nun benim için özel bir yeri var.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Pazarlama iletişimde nostalji; tüketicinin çocukluk ve gençlik dönemlerini hatırlatarak, bağ kurabildikleri bir ürün olması sebebiyle, beğenme ve tercih etme davranışlarında etkili olan bir unsur olarak tanımlanmıştır (Holbrook & Schindler, 1991).

CS bizim çocukluğumuzun bir efsanesidir, ilk defa oynadığınız oyun CS olduğu zaman yani daha çok bağlılık hissediyorsunuz ifadeleri, Counter Strike serisinin katılımcıların çocukluk dönemlerini birlikte geçirdikleri, efsaneleşmiş bir yapım olmasının oyuna duygusal bir bağlılık geliştirmelerinde etkili olduğunu göstermektedir.

Aynı zamanda Counter Strike serisinin FPS türü oyunların ilk örnekleri olması da bu duruma ikinci bir boyut katmaktadır. Oyuncular çok daha kapsamlı bir FPS oyununa, Counter Strike serisinden gelen alışkanlıkları sebebiyle alışamamaktadır. CS:GO’nun, 20 yıl süregelen bir serinin, devam oyunu olmasının ,oyun topluluğunun markayla özdeşleşim kurmasında etkili bir faktör olduğu gözlemlenmektedir:

“Birincisi oyun ilk çıktığından beri stabil ilerleyen bir oyun, sadece grafiği değişti. Onun haricinde oyundaki neredeyse her şey aynı, sadece modellemeler değişti, iyileştirildi diyeyim... Oyun için satın alım geldi, onun haricinde oyunu çok değişen bir şey yok. Bu çok önemli bir etken... Hile kullanımının haricinde CS:GO’da şu ilk çıktığı günden beri şu ana kadar herhangi bir şekilde bir sorun olmadı. Yani herhangi bir şekilde oyunda yapılan olumsuz bir değişiklik olmadı. Hep üzerine bir tık bir şey koydular. Bir tık bir şey

koydular. Çok büyük deęişimler deęişime uğramadı oyun. CS:GO'ya girdiğiniz zaman siz hala nostalji hissedebiliyorsunuz biraz da olsa. CS:GO yapan şeylerden en büyük etkenlerden bir tanesi bu aslında. İnternet kafede oynanan oyunun aynı oyunu düşünün. Daha iyi, daha modern bir haliyle şu an günümüzde oynadığınızı düşünün şu an.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Dust 2 dendięi zaman hangi kutunun nerede olduğunu hepimiz biliyoruz böyle. Gözüm kapalı, tarif ederim ben. Dış tasarımını, işte piksellerini, makyajını ne kadar deęiştirirlerse deęiştirsinler. O silahların işte Desert Deagle'in yedi mermi aldığını ve ne kadar oranda sektiğini hepimiz biliyoruz. Sniper'in işte tek mermide adamı patlatabileceğini biliyoruz. DUST 2'de hangi noktalara pusup hangi noktalara hareket edeceğimizi biliyoruz. Dolayısıyla düşünmeye çok fazla ihtiyaç olmuyor. Artık kas hafızası gibi, mekanik bir hafızayla aslında bilinçaltı bizi oyun oynarken yönlendiriyor. Bu da bir kafa rahatlaması sağlıyor ... Benim hiç CS:GO oynamamış arkadaşım var. Mesela 1.6 oynamış en son hani 15 sene önce, şu an CS:GO'yu oynayabiliyor yani. Sonuçta silah aynı, adam aynı, vuruş aynı, bomba kurma yeri aynı, harita bile deęişmemiş yani.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Şimdi bir tek CS:GO için demeyeyim de bütün CS oyunları için diyelim ve hani birçok kişinin ben de aynı fikirde olacağını düşünüyorum. Bir kültür meselesi var, Yani CS oynamak, Counter oynamak bizim hem geçmişimizde bulunan hem bu günümüzde bulunan iki dönemi birbirine bağlayan bir köprü aslında. Hani analog döneminden dijitalle geçmek gibi, internet kafede başladığımız ve zevkle oynadığımız bir oyunun şu an dünya çapında oynanması, dünya çapında deęer görmesi ve bizim de bunun bir parçası olmayı istememiz, bu bakımdan önemli. Ha ikincisi de şu. Biz internet kafe kültüründe başladık kendim için de söylüyorum bunu ve CS oynayarak başladık. Dinamiklerini çok iyi biliyoruz ve bildiğimiz bir oyunu oynamayı da seviyoruz. Aslında bir miras gibi bir şey CS oynamak bizde. İngilizce'de legacy diyorlar ya hani. Bir önceki dönemden yeni döneme aktarılan bir miras. Yani ne olursa olsun bugün hemen hemen hepimizin bilgisayarında oynamasak bile kuruludur, arada bi gireriz iki üç el atar çıkarırız. Rekabetçi oynar çıkarız. Yani hayatımızda hiç fiili olarak görmeyeceğimiz silahların adını sanını kaç mermi aldığını ne kadar sürede ateş ettiğini ne kadar sapma yaptığını biz Counter Strike'la öğrendik. Ya sniper dendięi zaman silahın neye benzediğini CS:GO'nun pikselleriyle gözümüz önünde canlandırıyoruz. Bu bakımdan en güzel tanımlaması dediğim gibi bir miras olduęu için deęerlidir bizde.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Katılımcıların yukarıdaki ifadelerinden, Counter Strike serisinin son oyunu olan CS:GO'nun seriyi günümüze başarıyla taşıdığı için, tercih edildięi anlaşılmaktadır.

Oyun serisi içerisinde geliştirilen her yeni oyunla, dönemin teknolojik yeterliliklerine göre grafik anlamda gelişim göstermiştir. Buna karşın, oyuncuların aşına oldukları oyun anlayışı ve mekaniklerinde önemli bir deęişiklik olmamıştır. Bu da oyuncularda serinin ilk oyunundan itibaren gelişmekte olan oyun kültürünün, bir son oyuna deęin pürüzsüz şekilde aktarılmasında, önemli rol oynamıştır.

İlk oyunundan son oyununa süregelen Counter Strike serisi, *hem geçmişimizde bulunan hem bu günümüzde bulunan, iki dönemi birbirine bağlayan bir köprü* vazifesi görerek, oyun topluluğunun oyuna ilişkin yaşamış olduęu nostalji duygusunu beslemektedir. Bu durumu, en bariz örneęi olan *her Türk'ün ezbere bildięi Dust 2*

haritasının, serinin tüm oyunları boyunca yaşamış olduğu gelişim üzerinden izlemek mümkündür:



Şekil 10: Dust 2 Haritasının Seri Boyunca Gelişimi

Kaynak: (Reddit, 2014)

Dust 2 haritası grafiksel anlamda seri boyunca modernize edilmiş, ancak oyun metasında farklılaşmaya sebep olacak, masif bir oyun tasarımı (game design) değişikliğine gidilmemiştir. Bu durum, oyun topluluğunun, oyuna dair anlam dünyasının seri boyunca aktarılabilir hale gelmesine olanak vererek, *kültürel miras* haline gelmesini sağlamaktadır. Topluluk mensupları, oyun grafikleri ne kadar değişirse değişsin, oyun alanlarını *gözü kapalı tarif edebilecek kadar* hakimdir. *Hangi noktalara pusup, hangi noktalara hareket edeceğini* bilen oyuncu için, oyunla ilgili mekanik bir hafıza oluşmuştur. Oyunu ayrıntılı şekilde özümseyen oyuncu için, oyunun sanal dünyasında var olmak, olağan hale gelmektedir. Bu olağanlık içerisinde, Huizinga (2006)'nın, oyunun özünde bulunduğunu söylediği gevşeme isteği hızlıca karşılık bulmaktadır. Oyunun gerilim unsurunu oyun boyunca devam ettiren rekabet unsuru, oyuncunun oyuna aşinalığı ile dengelenmektedir. Bu durumun Counter Strike serisinin sadece ilk oyununu oynayan oyuncular için bile geçerli olduğu gözlemlenmektedir. Seriyeye yıllarca ara vermiş bir oyuncu, serinin önceki oyunlarından

kalma oyun kültürüyle, serinin daha güncel oyunlarında da zorluk yaşamaksızın oynayabilmesini sağlamaktadır.

Counter Strike serisinin oyuncuda meydana getirdiği kültürel mirasın katılımcının gündelik hayatına taşındığı, *hayatımızda hiç fiili olarak göremeyeceğimiz silahların adını sanını, kaç mermi aldığını ne kadar sürede ateş ettiğini ne kadar sapma yaptığını biz Counter Strike'la öğrendik* ifadesinden anlaşılmaktadır.



Şekil 11: AWP (Keskin Nişancı Tüfeği)'nin Gerçek ve Oyun İçi Görşeli

Kaynak: (Nicepng, 2022; Rated Bullet Bar, 2022)

Şekil 11'de keskin nişancı tüfeğinin gerçek hali ve CS:GO içerisinde modellenmiş hali, sırasıyla yer almaktadır. Silahın tasarımının yanı sıra; çalışma mekanizması, mermi kapasitesi, ateşleme animasyonları gibi detayların da oyuna gerçekçi bir şekilde yansıtılması sonucunda oyuncular, fiziken hiç görmedikleri bu envanterleri oyunda tatbik etmeleri vasıtasıyla, ayrıntılı şekilde öğrenmektedir. Bu durum, oyun tasarımlarının, gerçekçilik standartları ölçüsünde, gerçek hayata aktarılan bir bilgi birikimi oluşturmaktadır.

CS:GO; realistik mekan, karakter ve envanter tasarımı ve oynanış olarak sade, basit ve gerçekçi bir etkileşim ortamı sunmasıyla, diğer popüler FPS türü oyunlardan büyük ölçüde farklılaşmaktadır. Bu sadelik ve gerçekçiliğin oyun topluluğunun, CS:GO ile kurduğu ilişkide önemli bir özdeşleşme ölçütü olduğu anlaşılmaktadır:

“Basit olması aslında, hani haritaların çok da büyük olmaması, oyuncuların böyle çok fazla olmaması aslında rekabetçi girerken 5 vs 5 giriyorsun hani o açıdan da sadeliği

var. Hani bir alışagelmışlik olduğu için aslında hani oynuyorum.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Valorant'ta mesela her karakterin ayrı skilli var, yeteneği var. Hani onunla uğraşmaktansa hani zaten mesela Counter'da zaten üç dört top silah vardır hepi topu 10 tane, hani karışık oyun sevmiyorum yani. Sonuçta Counter'da Keleş kullanabilirsin. M4 kullanırsın, AWP kullanabilirsin. Yani dört, beş farklı silah etrafında dönüyor oyun. Ama Valorant'ta her karakterin yeteneği var. Onu öğreneceksin, bak onu öğrendim, başka karakteri öğreneceksin. Muhtemelen iki ay sonra yeni karakter çıkacak onu öğreneceksin. Hani karmaşık ya, vakit ayırman gerekiyor. O karakterleri öğrenmen için. Hani ben girip oynayıp çıkmak istiyorum. Hani bir ay oyunu öğrenyim, ondan sonra oyunu tekrar öğrenyim. O kadar vaktim yok yani.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Hani hala daha gelenekselciler falan var, takılıyorlar. Hani bir kültürden kaynaklı aslında bu hani CS atıyorsun gidiyor ya. Ama hani daha yeni oyunlarda öyle bir şey yok. Duvar açacaksın, onu yapacaksın, bunu yapacaksın. Valorant biraz daha çizgi karakter gibi, CS:GO daha realistik daha gerçekçi. Valorant'ta mesela burada ne var? İşte şeyden molotof atıyor silahlardan molotof atıyor yani. Hani oyun topluluğu işte biraz daha reelciler gerçekçiler, gelenekselciler biraz daha yenilikçiler diye ayrılıyor yani.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

Katılımcılar, CS:GO'nun sadeliğini, haritaların çok büyük olmaması, oyunların 5 vs 5 olması, rekabetçi oyunda tercih edilen toplam silah sayısının az olması başlıkları üzerinden izah etmektedirler. Bu özellikler hem oyun süresinin hem de oyunun metasını öğrenmek için gereken sürenin uzamamasını sağlamaktadır.

Oyun mekaniklerinde masif değişiklik olması durumunda da, oyuncuların oyuna tekrar adapte olma süreci devreye girmektedir. Bu durum, oyuncuların oyundan kopmalarına sebep olabilmektedir. CS:GO topluluğunda, oyunla 20 yılı aşkın birlikteliği nedeniyle alışlagelmış mekaniklerin geliştirilmesi gibi bir isteğin aksine, oyunun stabil olarak devam ettirilmesi beklentisi olduğu görülmektedir.

CS:GO'yu popüler bir FPS oyunu olan Valorant'tan ayıran ve FPS türündeki oyun topluluklarını, gelenekselci ve yenilikçiler olarak ikiye bölen bir diğer konuda oyunun sanat tasarımıdır. CS:GO'nun gerçekçi mekan, karakter ve envanter tasarımlarına sahip olması, CS:GO topluluğu için oyunun türev oyunlara karşı tercih edilmesinde rol oynamaktadır.

Oyunun mekaniksel ve görsel basitliğinin dirsek temasında olduğu bir diğer konu, oyunların sistem gereksinimidir. Sistem gereksinimleri, oyunların daha büyük kitlelere ulaşmasında darboğaza neden olabilmektedir. Sistem gereksinimi düşük oyunlar ise, bu avantajları sayesinde oyuncuları kendilerine çekebilmektedir:

“Herkesin en kolay oynayabileceği çok büyük sistem gereksinimleri istemeyen oyunlar çevrim içi oyunlar. Ya herkese hitap edebilmesi zaten çok önemli burada. CS:GO'yu her

türlü sistem açabiliyor. Hani çok eski bir sistem olmadığı sürece çoğu sistem açıyor.”
(Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“Yani donanım açısından pek kötü bir donanım yok ama bazı oyunlar var, ful grafikleri açamıyorum. Bu da görsel açıdan bir zevk kırıcı oluyor benim için... CS:GO daha düşük sistem gereksinimi isteyen, donanım isteyen bir oyun, bu yüzden bu oyuna yöneliyorum.”
(Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

Katılımcılar, CS:GO oyununu tercih etmelerinde, düşük sistem gereksinimi istemesinin de etkili olduğunu dile getirmişlerdir.



The image shows a screenshot of the CS:GO system requirements page. The title is 'CS GO Sistem Gereksinimleri'. It is divided into two columns: 'Minimum Sistem Gereksinimleri' and 'Önerilen Sistem Gereksinimleri'. The background is a dark, greenish, abstract image with the CS:GO logo at the bottom.

Minimum Sistem Gereksinimleri	Önerilen Sistem Gereksinimleri
İşlemci: Intel Core 2 Duo E6600	İşlemci: AMD Ryzen 3 2200G
Ekran Kartı: NVIDIA GeForce 7300 GT	Ekran Kartı: NVIDIA GeForce GTX 1050
Bellek: 2 GB RAM	Bellek: 8 GB RAM
İşletim Sistemi: Windows® 7/Vista/XP	İşletim Sistemi: Windows 10
Depolama: 15 GB	Depolama: 15 GB

Şekil 12: CS:GO Sistem Gereksinimleri

Kaynak: (Redbull, 2022)

CS:GO'nun asgari sistem gereksinimi olarak belirlediği işlemci olan İntel 2 Duo E6600 2013 yılında, AMD Phenom X3 8750 ise 2014'te piyasaya sürülmüş işlemcilerdir. İstenen asgari ekran kartının DirectX 9 sürümü ise 2002'de yayınlanmıştır. Önerilen sistem gereksinimindeki işlemci ise, 1351 işlemcinin bulunduğu listede genel değerlendirme sıralamasında 410. sırada, ekran kartı ise %27'lik bir performansla 677 ekran kartının bulunduğu sıralamada 147. sırada yer almaktadır (Userbenchmark, 2022; Tomshardware, 2022). Verilerden anlaşılacağı üzere; minimum ve önerilen sistem gereksinimlerinin her ikisi de, oyuncular için ulaşılabilir orta alt segment donanımlardır.



Şekil 13: CS20 Koleksiyon Kasası

Kaynak: (Steam, 2020)

CS:GO'nun çıkışından itibaren, oyuna düzenli olarak yeni haritalar, silahlar, oyun modları ve dengeleme güncellemeleri ile birçok yeni özellik eklenmiştir. 2013 yılında Silah Anlaşması (Arms Deal) isimli büyük bir güncellemeyle birlikte, oyuna kozmetik silah tasarımları getirilmiştir. Bu oyun içi kozmetik eşyalar; oyuncuların oyun sonunda biriktirdikleri deneyim puanlarıyla (Experience Point) veya Steam Pazar'ından doğrudan satın alımlarla (micro-transaction) elde ettikleri ganimet kutularının (loot box), Steam Pazar'ından doğrudan satın alınabilen kutu anahtarları vasıtasıyla açılması ile şansa dayalı bir algoritma çerçevesinde elde edilmektedir.

"CS:GO'da skinlerin olduğunu söyledi bir arkadaş. Normalde biz Counter Strike oynuyoruz arkadaşlarla. Fakat bahsettiğim eski Counter'dı, 1.5, 1.6. biliyorsunuz. Biz

CS'yi internet kafede oynardık. Sonra işte bir arkadaş dedi ki yani CS:GO diye bir olay var. Nedir dedik, ya işte bunlardan görüntüler daha iyi, silahlar daha kapsamlı, görüntüler daha gelişmiş, bunu oynayalım dediler. Skinler var dediler, o skinler cazip gelmeye başladı tabii o yaşlarda. Bıçakların skinleri silahların skinleri, bu vesileyle oynamaya başladık.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Önce amacım aslında hiç böyle rank falan umurumda değilken aslında kasa açayım bıçak çıkarayım derdim vardı benim. Tamamen şey derdi, ticari olarak düşünmüyorum bu arada. Sadece hani istiyordum onu.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Bu güncelleme; CS:GO içinde bir mikro ekonominin oluşmasını sağlarken, oyun topluluğunda da sükse oluşturarak, rağbet görmüştür. Silah Anlaşması güncellemesiyle gelen oyun içi kozmetik eşyalar, CS:GO'nun anlık oyuncu sayısında patlama yaşanmasına ve serinin en çok oynanan oyunu haline gelmesini sağlamıştır.

Serinin daha eski oyunlarını oynayan bir katılımcı için; *skinler cazip gelmeye başlamış*, CS:GO'ya geçiş yapmasında önemli bir faktör olmuştur. Diğer bir katılımcı içinse, oyunu rekabetçi olarak oynamadığı dönemlerde bile, ticari kaygı gütmeksizin silah kaplamaları, sahip olmak istediği bir nesne durumuna gelmiştir. Oyun mekaniklerine etkisi olmayan bu kaplamaların, zamanla oyuncular için arzu nesnesi anlamı kazanarak CS:GO markası ile özdeşleşme kurmalarında, önemli bir unsur haline geldiği anlaşılmaktadır.

CS:GO topluluğunun, katılım sağlayarak oyunla etkileşim alanı kazandığı e-spor turnuvaları, canlı yayınlar ve etkinliklerde markayla kurulan ilişkinin bir parçası haline gelmektedir:

“Bu hafta Battlefield çıkartmaları gelmiş oyuna. İşte sürekli turnuva düzenliyorlar. İşte Stockholm 2021 Turnuvası yaklaştı. Böyle sürekli bir de oynayanı, seveni çok. Yani yayıncısı çok izleniyor. O yayıncuları sevdikleri için insanlar oynamaya da devam ediyor. Yani hepsi birbirini tamamlıyor oyunda. Ya bir anda bir duvar düşse diğer duvar onu tutar, CS:GO böyle.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Yani bunlar benim sürekli takip ettiğim şeyler. İzmir'de geçen sene fuarda bir turnuva olmuştu, CS:GO turnuvası olmuştu. Oraya hani kendim bilet alıp gittiğim bile oldu yani. Turnuvaları Twitch'ten takip ediyorum. Turnuva final maçlarını özellikle ya da yarı final maçlarını.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Çok güzel turnuvalar oluyor. Çok güzel itemler izleyicilere bile düşebiliyor mesela, bu da oyunu oynamadığım dönemlerde bile gündemimde tutan etkenlerden bir tanesi.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Oyunu oynamadığım dönemlerde bile gündemimde tutan etkenlerden bir tanesi ifadesinden anlaşılacağı üzere; fiziki olarak stadyumlarda düzenlenen ve çevrim içi yayınlanan e-spor turnuvalarının, CS:GO topluluğunun bir araya gelerek oyunla kurdukları bağları güçlendirdikleri etkinlikler olarak algılandığı anlaşılmaktadır.

Benzer şekilde Twitch, YouTube gibi mecralarda yapılan CS:GO yayınları, topluluğun oyuna ilişkin gerçekleştirdiği önemli bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 14: ESL One Cologne 2019 Turnuvası

Kaynak: (ESL, 2022)

3.3. CS:GO Topluluğunun Anlam Dünyasında Hilenin Algılanış Biçimleri

Bu bölümde CS:GO topluluğunun hile uygulamalarını sınıflandırması, hile uygulamalarına ilişkin etik yaklaşımları, hile karşıtı uygulamalarla ilgili görüşleri ve hile kullanımının oyuna etkileri temaları üzerinde durulmuştur.

3.3.1. Hile Uygulamalarının Sınıflandırılması

Bu bölümde, araştırma kapsamında yapılan görüşmelerde katılımcılara; oyun içi hangi uygulamaların hile olarak algılandığı ve bir uygulamanın hile olup olmadığına karar vermelerinde, nelerin etkili olduğuyla ilgili sorduğumuz sorulara verilen cevaplar, analiz edilmiştir.

Bu bağlamda katılımcılar, ilk olarak hile uygulamalarını çevrim dışı ve çevrim içi oyunlar ekseninde iki sınıfa ayırmışlardır:

“Adventure oyunlarında hile kullanabilirsiniz. Bir item ararsınız yoktur, vakit kazanmak için kullanırsınız. Ama CS:GO’da hile kullanmanın gerçekten herhangi bir mantığı yok. Yani rekabetçi oyun içerisindeki oyun amacı doğrultusunda herhangi bir mantıklı bir açıklaması yok. Neden hile kullandığı sorusunun cevabını mantıklı bir şekilde verebilecek bir tane gamer tanımıyorum.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Singleplayer ve multiplayer olarak ayırabiliriz hileleri bence. Single player bir oyunda hile kullanıyorsanız bu sadece sizi etkileyeceği için ve oyunu kolaylaştıracağı için bana

göre makul görünebilir. Çünkü ben de dediğim gibi single player oyunlarda fazlasıyla hile kullanırdım ve kullanmaya da devam ediyordum. Yani Dark Souls kıvamında zorluğa sahip oyun ve ben o kadar zor oyunlarda bir yerden sonra çatlama yaşıyorum yani yeter ulan artık diye. Öyle bir durumda ölümsüzlük hilesi veya bir tane trainer indir. Hani indir, yahu şu oyunun hikayesini, sonunu bir göreyim diye devam ediyordum ama iş multiplayer olunca olay karışıyor, multiplayer'da mümkün merteye yapmamaya çalışıyorum.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“İki tür hile var zaten hani tür olarak, birincisi oyunların açığını daha rahat görebilmek için üretilen hileler, bazı hani biraz daha oyunu kolaylaştırmak üzerine üretilen hileler. Bu online oyunlarda daha çok hani ticarete dönmüş. Hani doğru duvar arkası izleme gibi şeylere dönmüş. Single player da hileyi o kadar ben etik dışı bulmuyorum. Multiplayer komple etik dışı ama. Single player komple senin olayın hani biraz kendine söylediğin yalan gibi bir durum ama multiplayerda biraz daha farklı hile durumu.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

Adventure oyunlarında hile kullanabilirsiniz, single player bir oyunda hile kullanıyorsanız, bu sadece sizi etkileyeceği için bana göre makul görülebilir ve Single player komple senin olayın hani biraz kendine söylediğin yalan gibi bir durum ifadeleri; oyuncunun tek kişilik oyunlarda, oyun alanında tek başına olması ve hileden oyuncunun kendisi hariç kimsenin etkilenmemesinden dolayı oyuna etki eden yazılımların kullanılması, hile kullanımı olarak algılanmadığını göstermektedir.

Bir ‘item’ ararsınız yoktur, vakit kazanmak için kullanırsınız, oyunun hikayesini, sonunu bir göreyim diye devam ediyordum ve biraz daha oyunu kolaylaştırmak üzerine ifadelerinden anlaşılacağı üzere; çevrim dışı oyunlarda bu uygulamaların yapılma nedenleri, oyunun zorluk seviyesini oyunun daha oynanabilir ve eğlenceli hale getirilmesi, oyunun tıkanıdığı bir anı aşarak oyunun sonunu görmek olarak karşımıza çıkar. Consalvo (2008)’nin araştırmasında, tek kişilik oyunlarda yapılan değişiklikleri de hile olarak gören, özcü yaklaşıma sahip oyunculardan söz edilmektedir. Bu araştırma kapsamında yapılan görüşmelerde, bu çerçevede bir verinin çıkmaması, daha muhafazakâr nitelikteki bu yaklaşımın CS:GO topluluğu içerisinde, daha ender bir görüş olduğunu göstermektedir.

“Harici yazılım eğer oyun içerisinde karşıdaki rakibimi bana göre güçsüz kılıyorsa, orantısız bir şekilde güçsüz kılıyorsa eğer bu bir hiledir.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Yani eğer program oyununuza etki ediyorsa doğrudan bu bir hiledir zaten. Diğer oyunculara karşı avantaj sağlamak için oyunun size yasakladığı şeyleri kullanıyorsunuz. Yani ortak düşünce size haksız bir avantaj sağlıyorsa bu yaptığınız şey kesinlikle bu bir hiledir. Çünkü oyun beni görmenizi isteseydi oraya o duvarı çekmezdi.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Rekabetçi oyunda üçüncü parti bir uygulama kullanıyorsun ya da başka bir şey ve sen onu kullanarak düşmana karşı üstünlük ezici bir üstünlüğün oluyor. Hile olmasının sebebi bu.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

CS:GO gibi çok oyunculu rekabetçi oyunlarda, oyun kurallarının müsaade ettiği mekanikler haricinde yapılan uygulamalar, diğer oyuncuları etkilemesi sebebiyle katılımcılar tarafından hile olarak tanımlanmıştır. *Eğer oyun içerisinde, karşıdaki rakibimi bana göre güçsüz kılıyorsa, program oyununuza etki ediyorsa, doğrudan bu bir hiledir* ifadeleri, oyunda kullanılan harici yazılımların kullanan kişiye avantaj sağladığı takdirde, hile niteliği kazandığı düşüncesinin toplulukta hâkim olduğunu göstermektedir.

Diğer taraftan, kozmetik değişiklikler için kullanılan harici yazılımlar, hile olarak görülmemektedir:

“Oyunun gidişatına, oyunun işleyişine etki etmeyen, sadece kozmetikle alakalı eklentiler kullanılıyorsa bu herhangi bir olumsuz durum ihtiva etmemeli... Program yalnızca seçtiğin karakterin üzerine istediğin skini eklemene izin veriyor ve o skini yalnızca sen oynarken görüyorsun. Karşı taraftaki adam da görmüyor yani. Tamamen kendi göz hitabına yönelik bir şey. Herhangi bir teknik etkisi yok. Herhangi bir karşı tarafa aktarılan ek bir veri yok. Oyuna direkt müdahale yok, dolayısıyla herhangi bir avantaj ya da yetenek durumunu sapmaya sokmuyor...Ya böyle durumlarda ek yazılımlar kullanılabilir. Fakat işin içerisindeki dengeyi bozacak yeteneği bozacak ya da avantajın yönünü değiştirecek bir eklenti varsa bir yazılım varsa hileye giriyor zaten.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Yalnızca kozmetik kısımdır benim gözümde. İşin teknik kısmına müdahale etmeyen elinizdeki silahın, bıçağın, bombanın şeklinin rengini değiştiren fakat istatistiksel durumlarına etki etmeyen bütün yazılımlar bana göre meşru olabilir, yani adaleti bozmadığı sürece.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Şekil 15’de bir örneği görülebilecek olan silah kaplaması değiştirme hilesinin, hile olarak görülmemesi sebebi katılımcı tarafından oyunun işleyişine etki etmemesi, kullanan kişi hariç, diğer oyuncular tarafından görülmemesi ve karşı tarafa aktarılan herhangi bir ek verinin olmaması, şeklinde belirtilmiştir.



Şekil 15: CS:GO Silah Kaplaması Değişirme Hilesi

Kaynak: (Unknowncheats, 2017)

Topluluk tarafından hile olarak görülüp görülmediği, oyuna dışarıdan bir müdahalenin olmaması sebebiyle önem arz eden bir diğer uygulama, oyunun kendi tasarımından kaynaklanan açıkların (bug) kullanılmasıdır.

“Dust 2 haritasında bir köşe vardı. O köşeye girdiğiniz zaman duvarın içine yani. O duvarın içine böyle bıçak atıyorsun, sağı solu yapıyorsunuz falan. Bir anda boşluğa düşüyorsunuz orada. Bug yani. Oraya düştüğünüz zaman bütün haritada kim var kim yok hepsini görebiliyorsunuz. Siz mesela orada hareket edemiyorsunuz, kalıyorsunuz ama bu neye sebep oluyor? Bütün haritadaki düşmanları gördüğümüz için takım arkadaşlarınızla bilgi vermenize sebep oluyor.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Dust 2’de CT’de yukarıda şey var merdivende Nura vardı. Şort. Şort. City’den Negev’le taradığın zaman oradaki herkesi öldürebiliyordun mesela hani bunu bütün yayıncılarda kullandı. Bütün e sporcularda kullandı. Yani ne oldular? Oraya fikslediler oradan mermi geçmiyor artık. Bir bölge vardı, onu fiksleyeceksin kapatacağsın. O hani hile olarak sayılmaz.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

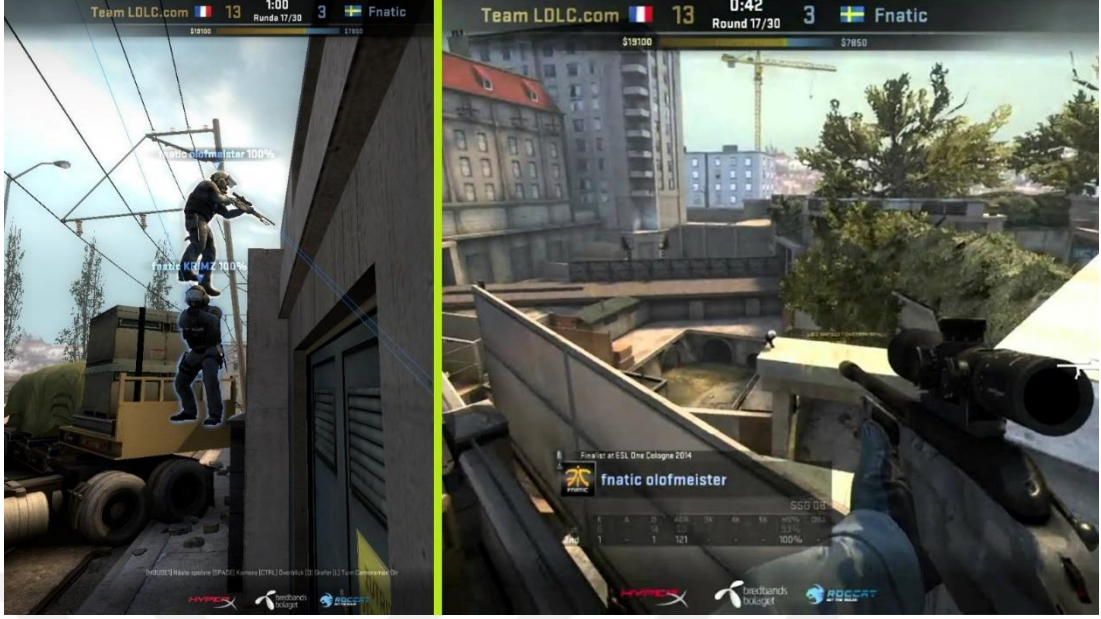
CS:GO’da oyunu majör ve minör seviyede etkileyen açıklar bulunmaktadır. Minör açıklar, oyun metasında oyunun dengesini bozmayacak ve oyuncular tarafından kullanılması durumunda kritik bir avantaj sağlamayacak hataları kapsamaktadır. Şekil 16’da bir örneği görülebileceği üzere, oyunda oyuncuların sıklıkla karşılaşmadıkları bir bölgede bulunan hata, oyunun sonucuna etki edecek herhangi kullanıma olanak vermemektedir.



Şekil 16: Dust 2 T-Rampası Tasarım Açığı

Kaynak: (Houyse, 2017)

Majör hatalar ise, oyuncuların keşfetmesi ve kullanması durumunda oyunun taraflar için sağlamış olduğu harita dengesini bozarak, oyunun rekabetçi atmosferine zarar vermektedir. Bu tür bir açığın Dreamhack Bükreş 2013 Turnuvası kapsamında profesyonel sahnede kullanılması sonucunda, ilk kez bir majör açığın kullanılması maçın iptal edilmesine ve bu tür açıkların kullanılmasının hile statüsünde değerlendirilmesine neden olmuştur. Şekil 17’de görülebilecek olan bu hadise, CS:GO profesyonel sahnesine ‘Olofboost’ olarak geçmiştir. Overpass haritasında haritanın büyük bir kısmını görebilen ve dengeyi önemli ölçüde etkileyen bu ‘piksel hatası’yla birlikte, CS:GO topluluğunda oyun açıkları ilk kez tartışma konusu haline gelmiştir.



Şekil 17: Dreamhack Bükreş 2013 Olofboost Vakası

Kaynak: (2klicksphilip, 2014, 201; Blitzbolt, 2015)

Bu bilgiler eşliğinde, oyun hatalarının avantaj sağlamak amacıyla kullanılmasını hile uygulaması olarak tanımlayıp tanımlamadıkları sorusu, katılımcılara yöneltilmiştir.

“Oyundaki bugların, açıkların kullanılması aslında hiledir. Ama mesela siz bir bug’ı kullandınız, oyun yöneticisi sizi bu sebeple banlarsa ben size haksızlık olduğunu düşünürüm. Çünkü buradaki yanlışı siz yapmamışsınız oyunu yapan insanlar yapmışlar. Bunu savunuyorum hani gerçekten garip bir savunma ama burada ban yerseniz sizin haklı olduğunuzu söylerim. Ama bu açıkları kullanmanızı da doğru bulmam.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Atıyorum sporda doping kullanıyorlar ya benzer şekilde ne bileyim çok ağır bir exploit varsa, tüm düşmanların yerini görüyorsan hile sayılır bence yani.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Oyun içerisinde eğer bir glitch bulduysanız mesela ne bileyim, bir açık bulduysanız, ne bileyim bir duvar duvarın içinden geçebiliyorsanız. Siz duvarın içindeyken dışarı sıkabiliyor ama onlar sıkamıyorsa bu sizin probleminiz değildir. Bu sizin tespit etmeniz ve şey yapmanız gereken bir durum değildir, siz bu açıklardan yararlanmak zorunda da değilsiniz bu arada, bundan yararlanırsınız. Ama evet bu bir süre sonra oyunun dengesini yerle bir ediyorsa hile sayılabilir.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Yanlışı siz yapmamışsınız oyunu yapan insanlar yapmışlar, bu sizin tespit etmeniz ve bir şey yapmanız gereken bir durum değildir ifadeleri, oyun açıklarının, oyunun orijinal sürümünde mevcut olmasından ötürü, hile niteliği taşımamakta, ancak *bir süre sonra oyunun dengesini yerle bir ediyorsa, hile sayılabilir*. Yukarıda yapmış olduğumuz minör ve majör oyun açıklarının oyunda yaratmış olduğu etkilerin farklılığı, katılımcının, *çok ağır bir ‘exploit’ varsa tüm düşmanların yerini görüyorsan*

hile sayılabilir ifadesinde de görülebilir. Oyun açıklarının avantaj elde etmek için kullanılması, hile niteliği taşısa da açığın sorumlusunun oyun firması olması nedeniyle, bu tür uygulamaların harici yazılım uygulamalarındaki gibi cezai müeyyidelere tabii olmaması gerektiği, katılımcının, *oyun yöneticisi sizi bu sebeple banlarsa ben size haksızlık olduğunu düşünürüm* ifadesinde yer almaktadır. Buna karşın, *bu açıkları kullanmanızı da doğru bulmam ve bu açıklardan yararlanmak zorunda da değilsiniz* ifadeleri oyun açıklarından faydalanmanın, oyunda oluşturması muhtemel tahribatlardan dolayı doğru bulunmamaktadır.

“Oyundan kaynaklı açıkların kullanılması hile değildir. Bu oyunun kendi eksikliğidir. Bir sonraki güncellemeyle kapatılabiliyorsa bu sirkülasyon içerisinde ortaya çıkabilecek, oyunun kendi zaafından dolayı oyunculara sunduğu bir avantajdır aslında. Ama geçicidir. Yani dışarıdan bir penetrasyonla zorlayıp kodlara müdahale edip hile yapmıyorsunuz. Oyunun kendisinde bir açık var ve siz bunu kullanıyorsunuz. Bunu kullandınız diye de oyunun firması sizi cezalandırmamalı.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Hani bu oyunun içinde varsa buglar kullanılır yani. Bunun önüne cezayla geçilemez. Onu kapatması gereken firmadır.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“Atıyorum CS:GO satın aldınız. O oyunu oynuyorsunuz ve oyunda bir bug bulmuşsunuz, açık bulmuşsunuz. Bu sizin suçunuz değil, bu oyunu yapan kişinin suçu.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Oyunda bir bug varsa bu hile sayılamaz ya. Bunun hile olduğunu düşünmüyorum, bunu oyun firmasının bu açığı kapatması lazım. Onu kullanmanın bir hile olduğunu düşünmüyorum. Yani sonuçta haksız bir nasıl söyleyeyim, haksızca ya böyle hani üçüncü parti bir programla yaptığım bir şey değil. Oyunun içinde olan bir şey.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“Bence exploitler hile değil. Bu bence tamamen oyunu tasarlayan yapımcının hatası ve oyuncular onu buluyor. Aslında bulmakla da iyi ediyor yani, bu sayede onu düzeltebiliyorlar. Ya bence hiç hile değil yani.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Onu keşfetmişsen ve onu kullanıyorsan bir şekilde o sana sunulan paketinin içine dahildir dolayısıyla herhangi bir yasa dışı şeyi olduğunu düşünmüyorum ya da etik dışı bir şeyin olduğunu, o yüzden bence hile değildir.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

Oyunun açıklarının avantaj elde etmek amacıyla kullanılmasını, hile olarak nitelemeyen katılımcılar, *tamamen oyunu tasarlayan yapımcının hatası, bu sizin suçunuz değil, bu oyunu yapan kişinin suçu ve oyunun kendi zaafından dolayı oyunculara sunduğu bir avantaj* ifadeleriyle açıklardan oyun firmasının sorumlu olması sebebiyle, oyuncunun bu açıkları kullanıp kullanmamasını olağan karşıladıklarını ifade etmiştir. Oyuncuların oyun açıklarını keşfederek kullanmaları, *bu sayede açığın düzeltilmesini sağladığı için*, olumlu bir etki de yaratabilmektedir. Açıkların kullanılmasını hile olduğunu düşünen grupla, bu uygulamaların

cezalandırılmaması gerektiği görüşü paralellik göstermektedir. Oyun firmasının alması gereken aksiyonun, bir sonraki güncellemeyle birlikte açığın kapatılması olarak belirtilmiştir. *Dışarıdan bir penetrasyonla zorlayıp kodlara müdahale edip hile yapmıyorsunuz, sana sunulan paketinin içine dahil ve üçüncü parti bir programla yaptığın bir şey değil* ifadeleri; hilenin ancak oyunun orijinal halinde kodlara müdahale edilmesiyle gerçekleştirilebilecek bir uygulama olduğunu ve oyunun açıklarının kullanılmasının bu özellikleri taşımadığı vurgulamaktadır. Bu yaklaşım Consalvo (2008)'nin araştırmasında saptamış olduğu 'Kod Kanundur' yaklaşımına örnek teşkil etmektedir.

3.3.2. Hile Uygulamalarına İlişkin Etik Yaklaşımlar

Bu bölümde, katılımcılara çevrim içi oyun hilesinin, oyuna ilişkin anlam dünyalarında etik açıdan nasıl bir yere tekabül ettiğini anlamak amacıyla sorular yöneltilmiştir. Katılımcıların vermiş olduğu yanıtlar, çevrim içi oyun hilesiyle ilgili etik ve ahlaki yaklaşımlarıyla ilgili veriler sağlamıştır.

Bauman (2011) etiğin insanın toplumsal hayatındaki işlevini, "birbirimizin karşısında kendimizi güvenlikte hissedebilmemiz, birbirimize yardım edebilmemiz, huzur içinde iş birliği yapabilmemiz ve birbirimizin varlığından korku ve kuşkuyla lekelenmemiş bir keyif alabilmemiz için, birbirimize karşı tavrimıza -bizim ötekilere karşı tavırlarımıza, aynı zamanda da ötekilerin bize karşı tavırlarına- kılavuzluk" etmek olarak tanımlamıştır. Ahlak, Bauman'ın bahsetmiş olduğu bir arada yaşama istencinin düşünsel alanının; insan topluluklarının kolektif aklıyla türettiği düşünceler, değerler, inançlar, töreler, gelenekler üzerinden somutlaşarak meydana getirdiği bütünü imlemektedir. Ahlak ve hukuk; barış ve güven içinde yaşama gereksiniminin birer sonucu olmaları ile birbirine bağlanmaktadır (Özlem, 2015). Oyunun etik bir bağlam kazanmasına neden olan unsur ise, oyunun belirsizliğine ve şans faktörüne işaret eden ve oyuncuyu yetenekleri ve sabrı ölçüsünde sınayan gerilimdir. Müsabaka niteliğindeki oyunda bu gerilim; rekabetin zorlayıcılığına ve oyuncunun kazanma arzusuna rağmen, oyunun kuralları içerisinde kalma yükümlülüğü, beraberinde oyun ve hilenin etik kapsamını doğurmaktadır (Huizinga, 2006).

Katılımcılar da bu doğrultuda çevrim içi oyunlarda hile kullanımının, etik dışı bir davranış olduğunu belirtmişlerdir:

“Ahlaki olarak baktığımız zaman kesinlikle olmaması gereken bir şey, hile dediğimiz şey bizim oyun oynarken ki amacımızdan saptıran bir konu. Oyun oynamamızın amacı güzel vakit geçirmek. Hile kullandığımız zaman güzel vakit geçirdiğimizi zannediyoruz sadece. Oysaki aslına bakarsanız içten içe kendi egomuzu tatmin ediyoruz ve bu bizim egomuza yenik düştüğümüz anlamına geliyor.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Bir kere adil oyun olmuyor, temiz oyun olmuyor. Dolayısıyla etik değil aslında. Çevrim içiyken özellikle başka yani gerçek insanlara karşı oynarken. Yani karşı taraf da seninle aynı şartlar altında mücadele etmemiş olduğu için ve sen onun üzerine basarak veya bambaşka bir enstrüman kullanarak onun üstüne çıkmaya çalıştığın için.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

Hile dediğimiz şey bizim oyun oynarken ki amacımızdan saptıran bir konu ve karşı taraf da seninle aynı şartlar altında mücadele etmemiş olduğu için ifadeleri, Huizinga (2006)’nın bir önceki paragrafta özetlediğimiz oyunun etik kapsamını belirleyen ölçütleri doğrular niteliktedir. Müsabakanın oyuncular için ifade ettiği ‘diğerlerinden üstün olma’ iddiası yerine, oyuna rağmen diğerlerinden üstün olma amacı kendini göstermektedir.

Bauman (2011) egoyu, kendi dışında olanı umursamama, yalnızca kendisi için kaygı gütmeye güdüsü olarak betimlemiştir. Oyun esnasında, oyun kurallarına karşı çıkan oyunbozan, diğerlerini gözetmeyi, yani diğer oyuncularla birlikte oyun alanının taşıdığı manevi anlamı da dışlamaktadır. Hile kullanan kişi *güzel vakit geçirmek* amacını kaybetmediğini farz etse bile, oyun alanını dışlamasıyla oyunun gündelik hayattan farklı bir alanı sunmaya matuf özelliklerin tümünü terk etmek suretiyle, ‘sihirli çember’in dışına çıkarak *egosuna yenik düştüğünün* farkına varır.

Katılımcıların çevrim içi oyun hilesinin etik dışı bir davranış olduğu konusunda hemfikir olduğu gözlemlenmiştir. Yaklaşım tarzlarının daha iyi anlaşılması amacıyla, çevrim içi oyun hilesiyle gerçek hayattaki etik dışı davranışlar arasında korelasyon kurmaları istenmesi üzerine, etik yaklaşımları idealist ve rölativist yaklaşım olmak üzere iki gruba ayrılmıştır.

İdealist yaklaşım sergileyen katılımcıların, çevrim içi oyun hilesiyle gündelik hayattaki etik dışı davranışlar arasında kurdukları bağlantıyı içeren bölümler, aşağıda yer almaktadır:

“Ya bence oyunda hile yapan insan, bir de bunu hani düzenli olarak yapan bir insan bence gerçek hayatta yakalanmayacağını bilse veya cezasız olacağını bilse yani hırsızlık da yapar. Çünkü çok da farklı değil yani hani. Mesela adam işte korsan oyun mesela indirmiş ve şey diyor hani, ben hırsızlık yapmış olmuyorum ki, işte bu zaten dijital bir şey. İşte benden de para kazanmayıversinler. Hani demek ki bu adam herkesin yaptığı bir hırsızlığı o da yapabilir. Atıyorum A dükkanından mal çalmak, cezasız olsa ve onu

toplumun belli bir kesimi yapsa normalleşecek. Demek ki bu adam doğrudan, bir şey çalacak. Yani onu zaten duygusunda muhtemelen böyle bir kişiliğinde sıkıntı olduğunu düşünüyorum. Oyunda hile yapan genelde bütün böyle adi suçları yapabilecek bir insanmış gibi geliyor bana.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Bunların hepsi benim gözümde hile yani. Dolayısıyla gerçek hayattaki o hareketleri yapan adamlar oyuna girdiğinde default hileci olur hepsi. Çünkü o adamda her zaman şey var, bir şekilde bir avantaj sağlayayım ve bir açığı kullanarak insanların hakkını gasp edeyim.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

“Gerçek hayatta yapılan bir yanlışla oyun dünyasında yapılan bir yanlışın hiçbir farkı yok. Zaten etkileri de oyun dünyasının dışına doğru da oluyor. Mesela adam banlanıyor bir daha giremiyor, oyun oynayamıyor. Yani oyunda yaptığı bir şey hem oyunu etkiliyor hem oyun dışı zamanını kendi oyun dışı hareketlerini, tercihlerini de etkiliyor.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Hani genelde bu günlük hayatta dolandırıcılarla en çok bağdaştırılan şey olur, günlük hayatında nasıl bir dolandırıcı veya bir hırsız nasıl sana karşı haksız bir kazanç elde ediyorsa yine oyunda da hile yapan kişi hırsızdır, emeğini çalıyor sonuçta.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“Bence bir iç dinamik olarak ortaya çıkıyor hile kullanma. Yani bunun başka bir yolu yok mu arayışının sonucunda sanki hileye ulaşıyorsun. Dolayısıyla ha gerçek hayatta bu arayışın içine girmişsin, ha oyunda girmişsin fark etmez. Bu şey gibi yani sıra beklerken atıyorum kantinci senin tanıdığınsa sana yandan kahveyi uzatır sen alır geçersin. Bu da bir hile. Diğer taraftan oyunda ya ben bunu nasıl geçerim diye düşünüp araştırıp onun kısa yolunu bulmak da aynı dinamik diye düşünüyorum. Yani sonuçta içeriden gelen dinamikler.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

Etik idealizm yaklaşımının temelleri, Antik Yunan’da Sokrates ve Platon tarafından atılmıştır. Bu yaklaşıma göre, yaşamın ahlaki boyutunu tasarlayan aklın her an bilincinde olmasa dahi örtük bir şekilde ulaşabildiği tümel doğrular, insanın tüm eylemlerinde, iyi ve kötü olanı ayırt etmesini sağlamaktadır. İnsanı iyi olana yöneltecek bu mekanizmanın çalışabilmesi için, tek gereklilik doğru bilginin varlığıdır. Etik idealizmin tanımladığı bu ahlak, insanın yaşamındaki tüm eylemleri kapsayıcı niteliğe sahiptir (Özlem, 2015).

Bu tanımdan yola çıkarak, yukarıda ifadelerine yer verdiğimiz katılımcıların yaklaşımının, etik idealizme uyan bir niteliğe sahip olduğu görülmektedir. Hile bir *bir iç dinamik olarak ortaya çıkarak* oyuncunun davranışlarını *bunun başka bir yolu yok mu arayışı* içine sokmaktadır. Bu eylemler, insanın ahlaksal düşünüşündeki verili bilgiler sonucunda ortaya çıkmaktadır.

Oyunda hile yapan insan, bir de bunu hani düzenli olarak yapan bir insan, bence gerçek hayatta yakalanmayacağını bilse veya cezasız olacağını bilse yani hırsızlık da yapar ifadesinden, bireyin gündelik yaşantısındaki ve oyun alanındaki karar

mekanizmalarının aynı ahlaki kaynaktan beslendiğini, ancak algılanan risklere göre bir tercih yapıldığını göstermektedir.

Rölativist yaklaşım sergileyen katılımcıların, çevrim içi oyun hilesiyle gündelik hayattaki etik dışı davranışlar arasında kurdukları bağlantıyı içeren bölümler, aşağıda yer almaktadır:

“Gerçek hayatta hani daha caydırıcı oluyor hani cezaları. Yani çünkü gerçek hani gerçekten de hayatın söz konusu. Ne bileyim işte belki yıllar sonra çıkabilir vesaire falan ve tamamen imajına, geçmişine hani geçmişinde bir kara leke olarak görülebilir ya da sonraki yapacağın işlerde hani kötü bir itibar olabilir yakalanırsan. Ama online oyunlarda öyle değil yani. Neden? Sanal bir profilin var, sanal bir kişiliğin var ve o banlanıyor. Banlansa bile çok da sorun olmuyor. Çünkü anonimsin ve hani yeni bir hesap açıp yeniden bir temiz bir hesap, yeni bir sayfa açabilirsin ama gerçek hayatta öyle bir şey yok.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Bu gerçek hayat yani. Sonuçta her yaptığım hareketin, her yaptığın attığın adımın iyi ya da kötü bir sonucu oluyor. Oyunda da belli kurallar var. O kuralların en başında hile yapmayın deniyor. Ama bu oyun kuralı yani. En fazla banlanırsın yeni hesap açar, devam edersin. Bir oyuncuya göre bu şekildedir. Ama gerçek hayatta öyle bir imkânın yok.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“İkisinin ahlaki olarak değeri çok farklı. Önce şunu söyleyeyim, oyundaki az önce bahsetmiş olduğun gibi temel amaç, keyif almak. Şimdi burada bizim gerçek hayatta bahsettiğimiz durum bizim normal sosyal yaşantımızı, kişisel yaşantımızı etkileyen bir soru, bir problem bu bizim için hayatımızı etkileyen bir şey. Yani oyundaki geçimimizi etkileyen bir şey değil. Direkt bizim hayatımızı etkileyen, hayatımıza yön verecek olan bir şeyi etkileyen bir durum. Fakat aynı zamanda oyundan keyif almamızı engelleyen bir durum var. Yani oyundan keyif almamızı engelleyen bir şeyle hayattan keyif almamızı engelleyen şeyler arasındaki uçurum tam olarak burada ortaya çıkıyor. Yani o ikisi de ahlaki değil, ahlaki olarak yanlış ama ahlaki değer olarak çok farklı.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Etik rölativizm, Antik Yunan’da sofistler tarafından insanı tek ölçüt olarak merkeze yerleştiren yaklaşımdır. Etik idealizmin tam karşısında, iyi ve kötü olanın mutlak değerlendirmesinin icra edilebileceği genel geçer doğruların yerini, insana ve koşullara bağlı değişim gösteren doğrular almaktadır. Etik rölativizme göre, bir davranışın mutlak olarak iyi-kötü olmasından bahsedilemediği gibi, evrensel değerinden de bahsedilememektedir (Özlem, 2015).

Rölativist yaklaşıma sahip katılımcıların bakış açısının, değer meselesi üzerinden temellendiği görülmektedir. *Yani o ikisi de ahlaki değil, ahlaki olarak yanlış ama ahlaki değer olarak çok farklı* ifadesi, gündelik yaşantıda ve oyun alanında yapılan aynı mekanizmaya sahip etik dışı davranışlar meydana geldikleri alana göre bir değere sahip olmaktadır. İyilik ve kötülük, eylemin cereyan ettiği yere, zamana ve insana bağlı hale gelerek derecelendirilebilir hale gelmektedir. Oyun alanında gerçekleşen

etik dışı davranıştan algılanan zararın, gündelik alana göre daha az değer atfedilen oyun alanıyla sınırlı olmasının, davranışın kabul edilebilir olarak algılanmasında rol oynadığı görülmektedir.

3.3.3. CS:GO'da Hile Karşıtı Uygulamalar

Bu bölümde; VAC, Güven Faktörü (Trust Factor) ve Müfettiş (Overwatch) uygulamaları başta olmak üzere CS:GO'da hile karşıtı uygulamaların CS:GO oyun topluluğu tarafından nasıl anlamlandırıldığı anlaşılmaya çalışılmıştır.

VAC (Valve Anti Cheat), Steam platformunun kullanıcılarının, sistemlerindeki yazılımları belli periyotlarda kontrol ederek, hileleri tespit etmek amacıyla geliştirmiş olduğu sistemdir. VAC sistemi, bu işlemi 'hile imzaları'nı kontrol etmek suretiyle gerçekleştirmektedir. VAC yasaklanmasına neden olan uygulamalar, Steam Destek sayfasında "bir oyuncuyu diğer oyunculara üstün kılacak herhangi bir üçüncü parti değişiklik, hile veya uygun olmayan yazılım" (Steam, 2021) olarak sıralanmıştır.

Katılımcılara VAC sisteminin etkinliği, oyunu nasıl etkilediği ve oyun topluluğu tarafından nasıl konumlandırıldığı konularının anlaşılması amacıyla, sorular yöneltilmiştir. Katılımcıların VAC sisteminin etkinliği ile ilgili genel yaklaşımını özetleyen ifadeler aşağıda verilmiştir.

"Bir hile çözüyorlar ve o hileyi kullanan herkesi bulup topluca engelliyorlar. Yani olumlu bir şey ama hani vakit alan bir sistem ve yani bir hile metodu engellenene kadar on tanesi çıkıyor. Hani dediğim gibi o kadar çok hile var ki şu an hile kullandığımı düşünelim, hesabım banlanıyor. İyi tamam yüz lira daha vereyim hile yapmaya devam edeyim o zaman altı ay boyunca. Hani bu şey değil ki sadece adamdan bir yüz lira daha almış oluyorlar yani. Çok etkili olduğunu düşünmüyorum." (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

"VAC temelde bakıldığında aslında etkisiz, yani şöyle şimdi amaç önemli orada. Şimdi firmanın gözünden bakarsan bence süper etkin. Niye? Adam çünkü banlanıyor, yenisini alıyor. Firma böylelikle para kazanıyor. Yani Valve'in gözünden bakıldığında bence mükemmel etkili güzel bir yöntem. Aynı şey gibi, trafik ışığında kırmızı da geçebilirsin diyor ama sen geçersen cezayı da kilitlerim ben sana diyor. VAC BAN biraz daha böyle çalışıyor yani. Senin kırmızıda geçmeni engelleyici bir sistem değil VAC, sadece hile yaparsan banlanırsın diyor ama hile yapmanı engellemiyor." (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

VAC sistemi, katılımcıların da belirmiş olduğu üzere, oluşturulan bir hile veri tabanının düzenli olarak yapılan sistem taramalarıyla, oyuncuların sistemlerinde bulunup bulunmadığının denetlenmesi şeklinde işlemektedir. Hem veri tabanının oluşturulmasında hem de sistem taramalarının ve analizinin bir sürece yayılmış olması

nedeniyle, hile kullanan bir oyuncunun oyun sunucularından yasaklanması uzun sürmektedir. Katılımcılarında belirttiği üzere, bu süre zarfında da hile kullanan oyuncu, oyunda hile yapmaya devam edebilmektedir.

Diğer taraftan VAC sistemi, oyuncuların oyunda hile yapmasını engellemeye yönelik bir özellik barındırmamaktadır. Oyun esnasında hilenin kullanılıp kullanılmadığının denetlenmemesi nedeniyle, oyuncuların hile yapmasına oyun anında blokaj uygulanmaması, adil oyunu sağlama noktasında zafiyet oluşturmaktadır.

Aynı zamanda daha sert ve efektif bir sistemin geliştirilmemesinin, ‘tespit et, yakala, cezalandır’ mekanizmasının, oyun firmasının gelir modeline hizmet eden bir sistem olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

VAC sistemi, yukarıda bahsedildiği üzere uygulama açısından etkisiz görülmesine karşın, VAC yasaklamasının içerdiği cezalar katılımcılar tarafından *caydırıcı* olarak nitelendirilmiştir.

“VAC BAN bir de çok acımasız bir sistem aslında. Çünkü bu yedikten sonra bu banı kaldırmak imkânsız. Yani en azından kaldırabileni görmedim. Varsa da çok uğraşmıştır bununla ilgili ya da başka bir yöntem biliyordur. Bilmiyorum. Ben çok uğraştım bu arada. Ne mailler attım, neler neler yaptım.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“VAC BAN etkili ve zalimce. Caydırıcı direkt. Tabii yani smurf hesap dediğimiz olayın var olmasının sebebi aslında VAC BAN benim gözümde. Sonuçta VACBAN yediğiniz zaman Steam'e ait oyunların online kısmına giremiyorsunuz. Bir de isminiz direkt kara listeye alınıyor. Bir oyunda değil birçok oyunda bu yüzden millet smurf hesap açıyor smurf hesap üzerinden oynuyor. Hani banlanırsam da o hesap gitsin ana hesabıma bir şey olmasın diyor. VAC BAN zalimce bir şey ama bana göre olması gereken bir zalimlikte. Ya çok güzel bir caydırıcılığı var şimdi. Bizim ülkece yaşadığımız en büyük sıkıntılardan bir tanesi hani genelleştirerek söylersem suçun cezasız kalması ya da cezanın caydırıcı olmaması. Cezalar yeterince caydırıcı olursa suç oranlarında ciddi bir düşüş görürsünüz. Çizgi romanlarda bile Superman iki tane suçluyu öldürmeye karar verdiğinde bütün suçlular geri adım atıyor. Yani tamam biz de sana yardım edelim geliyorlar neredeyse böyle. Hani ne kadar caydırıcı olabilirsiniz suçun ya da hilenin yapılmasını o kadar engelleyebilirsiniz. Arada bir iki kişi illaki adaletin kestiği parmak acımaz şeklinde kim vurduya gidecektir ama o da malum bir zayıftır, olması gerekir.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Oyuncuların hile kullanımının tespiti durumunda, oyun hesabının VAC koruması kullanan oyunların çevrim içi sunucularından yasaklanması ve ticari faaliyetlerin kısıtlanması cezaları işlemektedir. Bu durum oyuncular için maddi ve manevi değeri olan Steam hesaplarını kaybetme riskinin yaratmış olduğu caydırıcılıktan dolayı, hile kullanımından geri durmalarını sağladığı görülmektedir.

Steam Destek sayfasında, VAC yasağını temyize götürebilir miyim sorusuna yanıt olarak “VAC yasaklamaları temyiz edilemez. Bir araştırma sonrası hatalı verildiği tespit edilen VAC yasaklamaları, otomatik olarak kaldırılır. Steam Destek hiçbir nedenle, hesaba uygulanmış VAC yasaklamasını kaldıramaz” (Steam, 2022) cevabı verilmiştir. Verilen cezaların ağırlığı, geri alınamamasıyla birleşerek, katılımcıların VAC yasaklamasının *acımasızca* ve *zalimce* olduğunu belirtmelerine neden olduğu gözlemlenmektedir. *Vacban zalimce bir şey ama bana göre olması gereken bir zalimlikte ve cezalar yeterince caydırıcı olursa suç oranlarında ciddi bir düşüş görürsünüz* ifadeleri; bu sert uygulamaların, hile kullanım oranları azalttığını ve bu sebeple CS:GO topluluğu tarafından olumlu karşılandığını göstermektedir.

Özetle VAC sistemi, adil oyun sağlamaya yönelik oyun esnasında arka planda sürekli çalışan bir sistemin olmaması sebebiyle yetersiz, hilekarların hile kullanımından sonra belli bir süre oyuna devam etmelerine ve yeni oyun hesabı almalarına imkân tanıdığı için olumsuz algılanmasına karşın; nihai olarak verilen cezaların caydırıcı niteliği ve kalıcı olması sebebiyle efektif karşılanmaktadır.

CS:GO’nun bir diğer hile karşıtı uygulaması, müfettiş (Overwach) uygulamasıdır. Müfettiş uygulaması, Steam tarafından “Overwatch, topluluğun nitelikli ve deneyimli üyelerinin ('araştırmacılar') yıkıcı davranış raporlarını incelemesine, bu raporların geçerli olup olmadığını belirlemesine ve uygunsa, geçici yasaklar uygulamasına izin vererek, CS:GO topluluğunun kendisini düzenlemesini sağlar” (Steam, 2022) şeklinde ana hatlarıyla izah edilmiştir.

Overwatch'a Hoş Geldin

Overwatch, CS:GO topluluğunun düzenini sağlayacak nitelikli ve tecrübeli topluluk üyelerinin, ("müfettişler") bazı olaylar sonucu gönderilen raporların doğruluğunu kontrol etmelerini sağlayan ve raporların sonucunda gerekirse, rapor edilen kullanıcıların geçici olarak oyundan yasaklandığı bir programdır.

Eğer katılmayı seçersen; sana bir kayıt sunulacak ve senden bunu izlemen (yaklaşık 10 dakika) ve şüpheli oyuncunun gerçekten oyunu bozan hareketler sergileyip sergilemediğini tespit etmen ve sonunda bir karar vermen istenecektir.

Adım 1

"**Delilleri İndir**"e tıkla. Vaka dosyası indirilmeye başlayacaktır.

Adım 2

"**Delilleri İncele**"ye tıkla. Şimdi vakanın tekrarını izleyeceksin.

Adım 3

Son olarak, olası seçeneklerden uygun kararı seç.

Adım 4

Bu kadar!

Vakaların çözüldükten sonra, verdiğin kararların doğruluğuna göre bir **TP ödülü** alacaksın. Ödüllerini resmî sunucularda oynadığın bir maç sonrasında toplayabilirsin. CS:GO topluluğuna yardım ettiğin için teşekkür ederiz.

↓ DELİLLERİ İNDİR 👁 DELİLLERİ İNCELE

Şekil 18: Müfettiş Uygulaması Başlangıç Ekranı

Kaynak: (Steam, 2022)

Müfettiş uygulamasıyla ilgili, katılımcılar arasında üç farklı bakış açısının olduğu görülmektedir. Bunlardan ilki oyunculara verilen söz hakkından dolayı sistemin istismar edilmeye veyahut hataya sebep olmaya ihtimal vermesi olarak gösterilmiştir:

"Overwatch'ı değerlendiren kişiye yüzde yüz güvenmek bence başlı başına bir hata. Yüzde yüz güvenmemek gerekiyor. Sadece belli minik bir referans olması gerekiyor. Son sözü gene Valve'de çalışan bir yetkilinin vermesi gerekiyor. Overwatch'ta oynadın, oynadın, oynadın. Sadece senin oylarınla o kişinin banlanmaması gerekiyor. Muhtemelen benim başıma öyle bir şey geldi diye tahmin ediyorum. Yani finalde çünkü ben hile kullandığını görüp hile kullanmamış bu diye oy verebiliyorum, böyle bir değerlendirme yapabiliyorum ki adalet nerede yani? Bana bu opsiyonu veriyor çünkü." (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

"İşte şimdi bilinçli hileciler demiştim önceden konuştuğum gibi. Birincisi hileciler için aslında hani ban Overwatch banı tabii ki de çok bence etkili bir sistem. Oyuncular zaten fark ediyor hani, oflick vuruşlar olsun filan. Ama mesela diğer yandan bilinçli hileciler,

atıyorum smurf gibi oynar. Ama gerçekten hile kullanır gerçekten de çok iyi oynar gibi gösterir ve hile banlanmaz yani.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Yani aslında insanların çok fazla karıştığı bir şey olduğu için hem etkili hem etkili değil. Haksız yere ban yiyenler de oluyor. Yani çok daha hızlı ban yiyenler de oluyor. Bunu Valve'in bir sistemle artık çözmesi gerektiğini düşünüyorum. Overwatch'a kalmadan kendisi artık bizim sistemimizi nasıl tarayarak bilmiyorum, hileleri bulup engellemesi gerektiğini düşünüyorum. Uğraşması lazım bu konu hakkında.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

Katılımcıların, *Overwatch*'ı değerlendiren kişiye yüzde yüz güvenmek bence başlı başına bir hata ve haksız yere ban yiyenler de oluyor ifadeleri, oyuncuların karar vermesi üzerine kurulu sistem olmasından ötürü, müfettiş uygulamasının hata payının yanlış kararlar alınmasına sebep olduğunun düşünülmesine sebebiyet vermektedir. Bu noktada oyun firmasının, sistemin işleyiş biçimine enjekte ettiği bazı önlemler bulunmaktadır. İlk önlem, “Müfettişler, rekabetçi galibiyetleri, hesap yaşı, oynanan saat, beceri grubu, düşük rapor sayısı vb. gibi CS:GO faaliyetlerine ve varsa önceki *Overwatch* katılım düzeyi ve puanına (bir araştırmacı olarak doğruluklarının bir fonksiyonu) göre” (Steam, 2022) seçilmesidir. Müfettiş uygulamasına karar verici olarak katılım sağlayan oyuncuların, karardaki etkileri bu uygulamaya ilişkin sahip oldukları puana göre ağırlık göstermektedir. Daha deneyimli ve daha önceki müfettiş uygulamalarında doğru karar veren müfettişlerin etkisi daha büyüktür. Aynı zamanda verilen cezanın süresi ve türü, şüphelinin daha önceki eylem geçmişi ve suçun büyüklüğüne göre verilmektedir. Sistem algoritması, uygulamayı yapan oyuncuların kararının ezici bir çoğunluğun sağlanması durumunda, nihai kararın verilmesi mümkün olmaktadır. Sistemi bilinçli olarak yanlış oy kullanmak suretiyle kötüye kullanmaya çalışan oyuncular hem deneyim puanı kazanamamakta hem de müfettiş puanları düşürülerek sonraki müfettişliklerindeki etkileri azalmaktadır.

Bir katılımcının *bilinçli hileciler* olarak tanımladığı, hilelerini belli etmeden kullanmaya çalışan bir grup için veya oyunda beceri seviyesi çok yüksek oyuncuların şüpheli duruma düşmesi durumlarına karşı, uygulama kapsamında alınmış bir önlem bulunmadığı gözlemlenmiştir.

*“Şimdi anlık oyuncu sayılarının takip edilebildiği siteler var. Sen CS:GO'nun ne kadar çok anlık oyuncuya sahip olduğunu biliyor musun? Yetişemezsin ki buna. Seni on beş dakika içinde bir ya da iki kişiye bakabiliyorsun, belki onlara ceza verebiliyorsun. Daha doğrusu ceza verilmesi gerektiğini söylüyorsun. Artık Valve veriyor mu bunu vermiyor mu, bilmiyorum. Fakat anlık üç yüz bin dört yüz bin oyuncusu olan oyunda nasıl yetişeceksin yani? Bu *Overwatch*'ı da bildiğim kadarıyla herkese önermiyorlar yani. Sanırım skoru yüksek olanlara gidiyor. Dolayısıyla bu yani aslında düşünülmüş bir*

sistem. Güzel mi, güzel düşünülmüş. Fakat uygulamada bir yararı olduğunu düşünmüyorum.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Ya şey gibi hani okyanuslar çok kirlendi, işte bizde otuz tane işte o denizlere şey bırakıyorlar ya çöp toplama şeyi, tahminen on kiloluk falan hani. Okyanuslar çok kirlendi. On tane ondan bırakalım, ne işe yarayacak ki hani? Sen hileyi o şekilde bitiremezsin. Çünkü hileci çok ve o Overwatch'da işte birkaç kişi izleyecek de işte şey yapacak da bilmem ne hani. Ben çok yani manasız. Topluluğun gazını almak gibi yani.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

Şekil 19'da görülebileceği üzere, CS:GO'nun bir yıl içerisinde anlık oyuncu sayıları günlük bazda, bir milyon oyuncu ile yedi yüz elli bin oyuncu arasında değişmektedir. Dolayısıyla katılımcılar tarafından müfettiş uygulamasına getirilen bir diğer eleştiri, CS:GO gibi anlık oyuncu sayısının çok yüksek olduğu bir oyunda ihtiyacı karşılayacak nitelikte olmamasıdır.



Şekil 19:CS:GO Anlık Oyuncu Sayısı Yıllık Grafiği

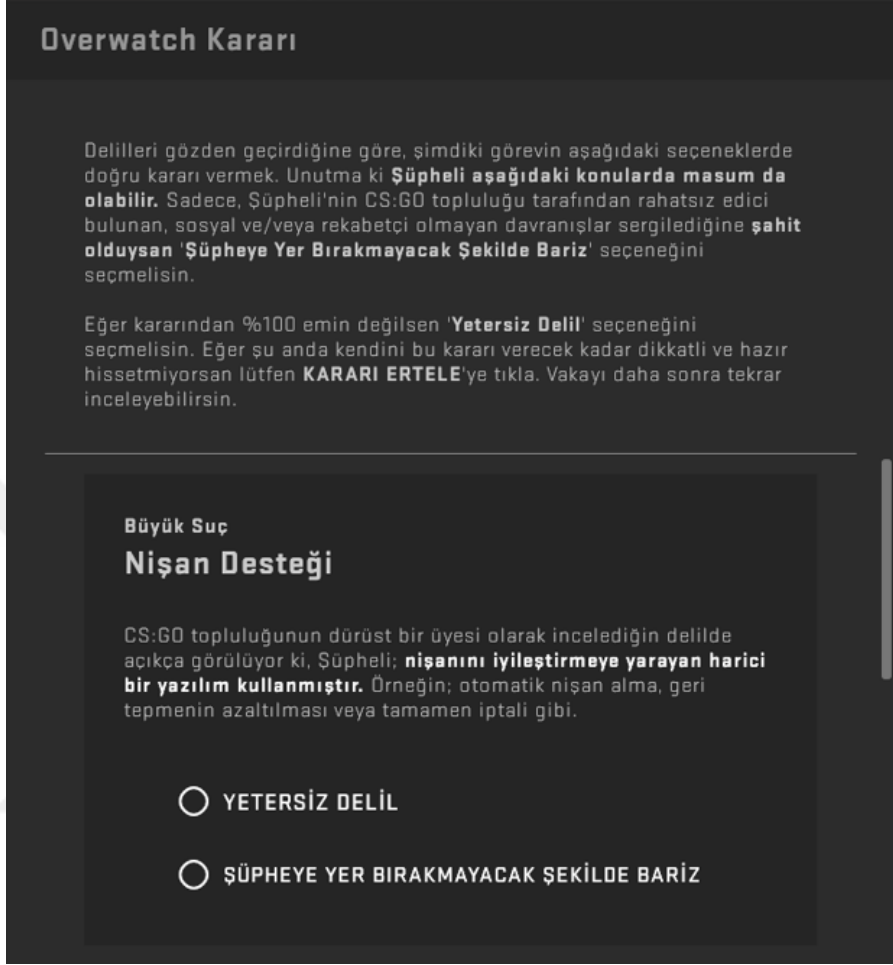
Kaynak:(Steamcharts, 2022)

Diğer taraftan, oyuncuların hileye karşı geliştirilen bir uygulamada merkeze alınması, katılımcılar tarafından olumlu karşılanmaktadır:

“Kendimi özel hissettiğim bir durumu Overwatch bu arada. Hani resmen oyuncunun kaderini belirle gibi bir imaj var yani. O videoyu izlerken onu hissediyorsunuz. Sanki Valve'den bir yetkiliymişsin gibi. Yetkili personel gibi hissediyorsun. Bunu çok güzel yapmışlardı Overwatch uygulamasında. Olabildiğince dürüst olmaya çalıştım.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Bir diğer oyuncunun kaderini belirleme konsepti, katılımcının kendisini özel ve yetkili biri gibi hissettiği bir oyun alanının oluşmasına imkân tanıdığı

gözlemlenmektedir. Katılımcı bu hisler eşliğinde uygulamayı titizlik ve dürüstlikle tamamlama motivasyonu ile hareket ettiğini dile getirmiştir.



Şekil 20:CS:GO Müfettiş Uygulaması Karar Ekranı

Kaynak: (Steam, 2022)

CS:GO'da katılımcılar tarafından hileye karşı etkinliği olduğu düşünülen bir diğer uygulama Güven Faktörü (Trust Factor) uygulamasıdır. Katılımcıların önemli bir kısmı, Güven Faktörü'yle birlikte oyunlarının hem adil ve rekabetçi oyun hem de oyunda kurdukları etkileşimler bağlamında iyileşme gösterdiğini düşünmektedir:

“Trust Factor bozulduğu an yani kanser olursun yani, oyun oynanmayacak halde gerçekten. Her maç hileci, her maç hileci. Böyle bir de şey mesela ben çok hani küfür eden işte sürekli etrafa salça olan insanlarla da çok karşılaşmıyorum. Hani sadece hileci de değil, hani toksiki de geliyor hani anlamsız hareketler yapıyor mesela. Ama Trust Factor devreye girince hiçbir sıkıntım kalmadı.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Güven Faktörü tarzı bir eşleştirme ve karşılaştırma sistemi çok güzel. Oyuncuları benim yaptığım gibi kendi hesapları üzerinden belirli bir birikim yordamıyla hareket

ederek ileriye taşıma aşamasında destekleyici oluyor. Smurf hesap açmak yerine adam gibi kendi hesabından oyna, kendi kalibrendeki adamlarla oyna, güzelce geç diyerekten. Güzel bir sonuca yönlendiriyor insanları aslında.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Goffman (2018), müsabaka niteliğindeki oyunların oyunculara sağlamış olduğu coşku duygusunun ve çekim gücünün; takımları dengeleme, avans verme, beceri sınıfları oluşturma gibi uygulamaların rekabeti güçlendirmesi sonucunda meydana geldiğini vurgulamıştır. Oyundan alınan hazzın, oyun süresi boyunca devam edebilmesi için, takımların olabildiğince dengeli bir şekilde oluşturulması gerekmektedir. Güven Faktörü uygulamasının temel amacı da bu doğrultuda, oyuncuları birlikte iyi bir oyun tecrübesi oluşturacak şekilde eşleştirmek için geliştirilmiş bir yöntem olarak izah edilmiştir (Steam, 2022).

Oyuncuların Güven Faktörü puanı; “oyuncunun gözlemlenilen davranışları, CS:GO oynarken geçirilen toplam vakti, ne kadar sıklıkla hile kullanımı konusunda bildirildiği, Steam hesaplarındaki diğer oyunları oynarken geçirilen toplam vakit” (Steam, 2022) gibi “CS:GO ve Steam topluluklarının pozitif bir üyesi olma” (Steam, 2022) teması etrafında birleşen birçok unsurun farklı oranlarda etki etmesiyle oluşmaktadır. *Oyuncuları benim yaptığım gibi kendi hesapları üzerinden belirli bir birikim yordamıyla hareket ederek ileriye taşıma aşamasında destekleyici* ifadesinde de yer aldığı üzere oyuncuların oyun içi eylem ve etkileşimlerinde ehlileşme sağlamanın yanı sıra, platform içerisindeki tüm eylemlerinde de bir fayda algılamasına olanak vermektedir. Bu etki sayesinde, oyuncular ikincil bir hesap üzerinden daha alt yetenek gruplarında oynamak yerine, kendi yetenek gruplarındaki oyuncularla oynama noktasında bir motivasyon kazanmaktadır.

Benzer bir pozitif etkinin, oyunda hile ile karşılaşma konusunda da yaşandığı görülmektedir. Oyuncular; oyuna katılımları, beceri grupları ve kurmuş oldukları sosyal etkileşim biçimleri açısından, benzer oyuncularla eşleşmeleri sonucunda rekabet daha süreğen hale gelmektedir. Bu etkiyle birlikte katılımcılar, daha az hile kullanan oyuncuyla karşılaştıklarını belirtmişlerdir.

“Şimdi güven puanı nasıl arttırıyoruz? İşte bilgisayarda yani şey CS:GO'da uzun süre zaman geçirmemiz gerekecek, oyun dışı satın almamız gerekecek, profilimizle uzun vakit çevrim içi olacağız sürekli, Steam hesabımızı güvene alacağız, işte başka kişilere saygılı davranmamız gerekiyor. Tamam bunlarda sıkıntı yok. Bu da saygılı davranabileceğimiz bir ortam yaratmak çok basit. Ama oyun sırasında mesela atıldık diyelim. Mesela işte dört kişi, dört arkadaş var grupta, bir kişide ben varım yabancıyım gruptan. E şimdi beni

gruptan atıyorlar. Bu da benim gibi Güven Faktörü'mü olumsuz yönde etkiliyor. Karşıdaki kişiyi az önce dediğim gibi bahsetmiş olduğum gibi vuruyorum iyi oynuyorum çünkü. Gene rapor ediliyorum. Yine güven puanım düştü. E ben sürekli ne kadar iyi olursam ve ne kadar zaman geçirirsem güven puanım o kadar düşecekse bu durumdan nasıl kurtulabilirim ki? Buna başka bir uygulama getirmeleri gerekiyor. Bazı maddeleri çıkarıp bir bazı yeni maddeler eklemeleri gerekiyor.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Bence çok etkisiz bir sistem çünkü hile kullanıyorum ve yüksek güven faktörüm var. Bence yüksek rantlardaki insanlar hile kullanmada daha yetkin oluyor. Daha profesyonel hileci oluyorlar. Profesyonel hileci asla belli etmez, hani hile yapmak çok basit aslında ve oyuna yeni başlamış olan insanlar sürekli hilecilerle karşılaşılıyor. Ya da toksik oyuncularla. Böyle olunca da yeni oyuncular da oyundan soğumuş oluyor. Ama o hileciler oyundan soğumuyor. Çünkü niye? Onun güvenlik faktörü yüksek. Hani bilinçli hileciler var. Bilinçli ve bilinçsiz hileciler diye ikiye ayrılıyor bunlar. Bilinçli hileciler yaptığı hileyi göstermez. Hani gerçekten de gerçek oyuncu gibi, gerçekten de hani oynuyormuş gibi gösterir. Bilinçsizler de hani kafasına göre hani gördüğü herkese hs atar ama onlar atmaz mesela hani. Onun özel ayarları olur, işte birkaç milisaniye işte hani gördükten kaç saniye milisaniye sonra vursun, işte gövdesine, gövdesine şu kadar damage vursun, bacağına şu kadar vursun, ondan sonra ölsün gibi spesifik hileler oluyor. Hani genelde onlar özel yapılmış hileler oluyor. Ama yani tabii ki de hani hep zararı olacak diye bir şey de yok yani. Hani gerçekten de hakkıyla oynayan insanlar da birbirleriyle eşleşme imkânı tanıyor bu sayede.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

Güven Faktörü uygulamasının, katılımcıların vurgulamış olduğu avantajlarının yanı sıra, sistemin bazı özel durumlarda oyuncuların oyun deneyimini kötü etkileyebileceği veya yetersiz kalabileceği ve kimi zaman kötüye kullanılabilirdiği belirtilmiştir.

Özellikle, bulunduğu yetenek grubuna göre daha tecrübeli oyuncuların oyun esnasında fazla raporlanması sebebiyle, Güven Faktörü olumsuz etkilenebilmekte ve oyuncuların güven puanının düşmesi sonucunda, şüpheli oyuncularla eşleşmesine neden olmaktadır. Oyun deneyimi kötü etkilenen bir diğer grubun, oyuna yeni başlayan tecrübesiz oyuncular olduğu belirtilmiştir.

Katılımcıların deneyimleri, hileyi gizleyerek kullanan *bilinçli hileciler* için, sistemin yetersiz kaldığını işaret etmektedir. Böylelikle hem hile kullanan hem de güven puanı yüksek olan oyuncuların, adil oyuncularla eşleşmeleri daha sık hale gelmektedir.

Oyun esnasında grupça yapılan kötücül etkileşimlerin, eylemi yapanlar yerine eyleme maruz kalan kişi için cezalandırıcı hale gelmesi, Güven Faktör'ünün kötüye kullanıma açık olması, katılımcıların vermiş olduğu bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

CS:GO'da 2018 yılından 2021 yılına değin uygulanan ücretsiz oynama güncellemesinin, oyuncuların hileyle karşılaşma sıklığına dolaylı olarak olumlu etki ettiği katılımcılar tarafından belirtilmiştir:

“Bence özellikle son dönemde şu yeni güncellemelerden işte bu seçkin profillerin daha çok böyle ön plana çıkmasından sonra hileyle karşılaşma sıklığım azaldı diye düşünüyorum. Çünkü ücretsiz olduğu zaman da istediğiniz an bir tane hesap oluşturup oyunu ücretsiz olarak oynayıp seçkin olmayan insanlarla bir araya gelip, onlarla oynayıp orada da istediğiniz gibi hile yapabiliyordunuz. En sonunda da sizi bekleyen şey hesabınızın banlanması oluyordu. Zaten anonim bir hesap olduğu için, tabii bir problem teşkil etmiyordu. Daha çok girip milletin canını sıkıp çıkıyordunuz veya atılıyordunuz ya da sizi banlıyordu sistem.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

“CS:GO üzerinde firmanın community'yi dinlediği tek mevzu bu en son gelen büyük bir güncelleme oldu. Battle Royal eklentisi yaptılar CS:GO'ya geçtiğimiz senelerde ve oyunu bedava haline getirdiler. Bedava hale getirirken daha önceden parayla almış olanlara bir rozet verip bedavacılardan ayırdılar. Mesela bu noktada bütün community rahat bir nefes aldı, ulan bunu yapmasalar da hani oyun mahvolmuştu diye. Çünkü ben para vermişim örneğin, kendi çapımda belirlenen bir klasmanda belirli bir seviyeye sahibim, oynuyorum. Belirli bir saygınlığım var, hilesiz gittiğinden eminim artık oyunun. Ama bir anda bedava oluyor. Böyle hani şey gibi sahil kenarı yazlıkçısı gibi insanlar doluşuyorlar. Rakibin ne yaptığı belli değil. E dolayısıyla yani bırakın bedava oynamak isteyenler orada kendi aralarında oynasın deyip parayla satın alanları bu tarafa aldılar. Bunu yapmasalardı CS:GO ciddi anlamda kaosa sürüklenecekti.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Seçkin profillerin daha çok böyle ön plana çıkmasından sonra, hileyle karşılaşma sıklığım azaldı ifadesinden anlaşılabilceği üzere, oyunun ücretsiz olarak oynanabilmesi ve rekabetçi eşleştirmesinin oyunu satın alanlar ve ücretsiz oynayanlar olarak ayrılması sonucunda, satın alınan hesaplar üzerinden hile kullanımının azaldığı gözlemlenmiştir. Aynı zamanda oyunu satın alanlara verilen Sadakat Rozeti'yle, oyuncuların oyunu satın almaları teşvik edilmiştir.



Şekil 21:CS:GO Sadakat Rozeti

Kaynak: (Atom, 2022)

Katılımcılara CS:GO’da hileye karşı geliştirilmiş uygulamaların oyun deneyimlerini nasıl etkilediğiyle ilgili düşüncelerinin sorulmasına takiben; CS:GO’nun geliştirici ve yayıncı firması Valve’in hileye karşı tutumu, gösterdiği çabayı ve geliştirdiği uygulamaları yeterli bulup bulmadıklarını, nedenleri eşliğinde izah etmeleri istenmiştir. Katılımcıların Valve’in hileye karşı yeterli kaynak ayırmadığı görüşünde hemfikir olduğu gözlemlenmiştir. Buna ilaveten, katılımcıların önemli bir kısmının oyun şirketinin hileye karşı daha önleyici nitelikte tedbirler almamasını ekonomik boyutu olan bir durum olarak algıladığı saptanmıştır:

“Hile yapmana hala olanak tanıyor senin. Halbuki log taramasını sen daha oyuna girerken aynı texture'lara yaptığı gibi yaparsa oyunun belli saniyelerinde sallıyorum üçüncü, beşinci, onuncu dakikasında bunu belirleyebilirler. Log'a bakar, dışardan erişen bir şey varsa güm diye banlar, bu kadar basit aslında. Hani hiç böyle on beş maç Overwatch'mış zırtmış pırtmış hiçbirine gerek yok yani. Valve bunu yapmıyor. Konu burda kapanıyor zaten. Firma çünkü senin hile yapmanı istemiyor değil. Yap abi diyor, istiyorsan yap. Hile yaparsan ben senin bir tane daha Counter paramı alırım diyor. Bu kadar yani.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

“Tatmin edici değil ama zorluğu hakkında da bir fikrim yok, ben oyuncuyum. Belki işlerine geliyordur. Yani o kadar çok düşündüm ki bu konu üzerine. Yani bir insanın hileyi yasaklamama hilenin önüne geçmeme sebebi, geçmeye çalışmama sebebi ne olabilir diye.”

Belki bir fayda da sağlıyordur kendilerine. Ama Valve'nin üstüne düşenleri takdirane bir şekilde yaptığını düşünmüyorum.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Hocam burada aslında iki yönlü bir etki var. İsteseler hileyi her türlü engelleyebilirler. Yani hızlı bir şekilde, yeni bir hilenin oyunda tutunma süresi üç dört gün olabilir tespit edildiği anda, fakat oyun içerisinde artık bir mikro ekonomi döndüğü için, özellikle Valve özelinde, Steam üzerinden hileyi engelleyip yüzde yüz önlem almak firmaların da çok işine gelmiyor. Çünkü hile sayesinde burada dönen bir ekonomi var. Adam niye böyle bir şeyi yabana atsın? Bir taraftan engelleyip öbür taraftan hani tavşana kaç taziye tut demek gibi bir şey oluyor bu. Ben olsam ben de engellemem.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Log'a bakar dışardan erişen bir şey varsa, güm diye banlar bu kadar basit aslında ve yeni bir hilenin oyunda tutunma süresi üç dört gün olabilir tespit edildiği anda ifadelerinden anlaşılacağı üzere, hile yazılımının oyun esnasında kullanılmaması ve hile kullananların daha hızlı yasaklanmasını sağlayabilecek uygulamalar bulunmakta; ancak bu uygulamaların Valve'in kâr modeline uygun olmaması gerekçesiyle kullanılmadığı düşünülmektedir.

Görüşmenin bu noktasında katılımcılara, deneyimledikleri farklı çevrim içi oyunlarda daha etkili hile karşıtı uygulamalarla karşılaşmışlar karşılıklı soruları yöneltilmiştir. 'Arma' oyun serisinin anlık takip ve kademeli yasaklama sistemlerinin etkinliğinden bahsedilmiştir.

“Şimdi Arma'da çok katı bir sistem var. Bu sistem hile yaptığınız anda herhangi bir yabancı yazılımı ne olursa olsun ne kadar mükemmel ötesi bir yazılım olursa olsun tespit eden bir yapay zekâ. Hileyi algıladığı zaman sizi oyundan direkt atıp yaklaşık bir haftalık bir ban veriyor. Ardından tekrar bunu yaparsanız size bir aylık bir ban veriyor. Bu arada siz bu hile programını aktif ettikten yaklaşık iki üç saniye sonra yaşıyor bunlar. Öyle gelişmiş bir teknoloji. Ardından siz bu hatayı bir kez daha yaparsanız bu sefer komple global ban yiyorsunuz.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Arma serisinde kullanılan BattlEye isimli hile karşıtı yazılım, geliştirici firma tarafından oyunda güçlü bir koruma oluşturan proaktif bir sistem olarak tanımlanmıştır. Yazılımın hedeflediği etki, oyun esnasında çalıştırılan yazılımların ve oyun dosyalarının dinamik olarak taranması yöntemiyle, hilenin tespit edildiği anda önlenmesidir. Bu süregelen işlemin oyun performansını etkilememesi için, güvenlik duvarı yönlendirmesi yöntemi yerine ağ bağlantısından şifrelenmiş veri paketlerinin aktarımıyla gerçekleştirilmektedir. Bu aktarımı baypas etmeye çalışan bir etkinlik fark edildiği anda oyuncu sunucudan uzaklaştırılarak hile yazılımının aktive edilmesi önlenmektedir (Battleeye, 2022).

BattlEye uygulaması, hileyi oyun esnasında tespit etmeye ve yasaklamaya çalışması mantığıyla VAC uygulamasından ayrılmaktadır. Bununla birlikte VAC

yasaklamasının tek seferde geri alınamaz şekilde uygulanmasına karşın, BattlEye'in Arma serilerinde kullanılan versiyonlarında, hileye verilen ceza kademeli şekilde uygulanmaktadır. Bu iki farklılık katılımcılar tarafından olumlu olarak karşılanmıştır.

Katılımcılar tarafından etkin olduğu düşünülen diğer bir hile karşıtı uygulama ise Apex Legends ve Valorant isimli oyunlarda uygulanan BIOS yasaklaması olarak ön plana çıkmaktadır:

"Mesela Apex Legends'ta benim üç dört ayda bir ban yeme sebeplerimden bir tanesi bu, hangi hesabımı açarsam açayım. Benim Steam'den girdiğim Apex hesabım ayrı Origins'ten girdiğim Apex hesabım ayrı. İkisini birbirinden ayı tutuyorum. Yani bir tanesi sürekli banlanırken diğeri de banlanıyor ve sorduğumuz zaman sebebini işte bu bilgisayardan daha önce banlanan bir hesapla girmişseniz bu yüzden diğeri hesap da otomatik olarak zan altında tutuluyor diyorlar. Zalimce ama bu zalimlik olmadan da insanı hileden vazgeçiremiyorsunuz." (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

"Şu anda Valorant'ın kullandığı bir tane var, o mesela bayağı etkili. Yani herhangi bir hile programını veya hile yazılımını aktif etmeye kalktığınız zaman bilgisayarın direkt çekirdeğinden ağı kontrol ettiği için sizin hile yaptığınızı anında ortaya çıkartıyor. Bilgisayar açılırken kendisi başlangıçta açılıyor. Kapattığınız zaman bilgisayarı resetlemeden bir daha oyuna giremiyorsunuz zaten. Öyle bir özelliği var. Ha bunun karşılığında tamam. Bilgisayardaki bütün datayı veriyi bilmem neyi falan mining yaparak karşı tarafa aktarıyor. Sizin bilgisayarınız üzerindeki işte anakartınızın ya da işlemcinizin belirli seri numaralarını bir merkeze ilettiği için, o bilgisayar üzerinden hangi hesabı açarsanız açın siz bir daha oyuna giremiyorsunuz banladığımız zaman. Bunun gibi bir şey." (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

CS:GO'yla benzer bir mantaliteye sahip çevrim içi rekabetçi bir oyun olan Valorant'ta, Vanguard isimli hile karşıtı bir yazılım kullanılmaktadır. Chamberlain (2020), Vanguard kapsamındaki hile karşıtı uygulamaların hedefini hile yazılımı geliştirmeyi olabildiğince zorlaştırarak, hile yazılımlarına erişmeyi daha maliyetli hale getirmek suretiyle hile kullanımını minimum seviyeye düşürmek olarak açıklamaktadır. Bu amaca yönelik olarak, Valorant'ın hile yazılımlarına karşı mukavemetli bir şekilde kodlandığı; hile tespiti, donanımsal yasaklamalar, oyuncu raporları, veri analizi ve makine öğrenmesi yöntemlerinin bir arada kullanıldığı belirtilmiştir (Chamberlain, 2020).

Katılımcılar tarafından hile kullanımını caydırıcı hale getirmesi sebebiyle etkili olduğu düşünülen uygulama, donanımsal yasaklama uygulamasıdır. Hile kullandığı tespit edilen oyuncunun oyun hesabıyla birlikte, hileyi kullanmış olduğu bilgisayarın ekran kartı, anakartı gibi donanımsal bileşenleri ID numaraları üzerinden oyundan yasaklanmaktadır. Bunun sonucunda hile kullanımından dolayı yasaklanan oyuncular, yeni bir hesap açsalar dahi aynı bilgisayar üzerinden oyuna erişim sağlayamamaktadır.

Bu da oyun firmasının iddia ettiği gibi oyunda hile yapmayı oyuncular için maliyetli hale getirmektedir.

3.3.4. Çevrim İçi Oyun Hilesinin Etkileri

Bu bölümde çevrim içi oyunlarda hile kullanımının oyun şirketini, oyun topluluğunu, hile kullanan ve hileye maruz kalan oyuncuların oyun deneyimini nasıl etkilediği katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerin sağlamış olduğu veriler üzerinden analiz edilmiştir.

Katılımcıların hileye maruz kaldıkları durumlarda, oyunun sağlamış olduğu ‘sihirli çember’den koptuğu gözlemlenmiştir. Katılımcıların konuyla ilgili ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

“Şimdi CS:GO oynarken ben kafayı dağıtmak için oynuyorum, eğlenmek için oynuyorum,bunun yanında her insan gibi ben de kazanmak için oynuyorum. Bir oyun oynadım hileye denk geldim. İkinci oyun gene hileci, beşinci onuncu oyun ful hileci geldiği zaman benim oynamamın ve kazanma dürtümün bir anlamı kalmıyor. Dolayısıyla o oyunun da bir anlamı kalmıyor artık bizde.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Yani pes ediyorum direkt hile gördüğümde, umursamıyorum oyunu. Kazanacaksam oyunu, kazanamayacağımı öğreniyorum, biliyorum. Bu adam bana kazandırmaz zaten diyorum. Artık gevşek gevşek oynuyorum yani umurumda olmuyor oyun öyle.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

“Hilecinin takımına ya da karşısına düştüğünde farklı bir şey olmuyor. Ben o oyunu oynamak, stres atmak, bir mücadele vermek için giriyorum. Fakat o oyunu kazanacaksın ya da kaybedeceksin ve bu da önceden belliyse bir sıkıntı oluyor benim için. Kazanmak da beni mutlu etmiyor. Çünkü ben artık mücadele vermiyorum kazanamayacağım oyunu zaten, niye uğraşayım ki? Çünkü takımda hileci var, rekabeti durduruyor.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Oyun alanı içerisinde sağlanan oyuna has düzen, gündelik hayatın kusurluluğu ve karışıklığı içerisinde geçici bir mükemmellik yaratmaktadır. Huizinga (2006) bu durumu ayrıca sihirli çember olarak adlandırmıştır. Sihirli çemberin sürdürülebilmesi için oyun düzeninin ihlal edilmeksizin devam ettirilmesi gerekmektedir. Oyunsal etkinliğin bu düzen gereksinimi, oyuncuların oyun içi davranışları üzerinden oyuna estetik bir boyut kazandıran ritim ve armoniyi ortaya çıkarmaktadır. Aynı zamanda oyun ortamı, mutlak düzen gereksiniminden dolayı kırılğan ve istikrarsızdır. Kuralların en küçük ihlaliyle birlikte oyuncuların gündelik hayattan koparak oyunun mükemmel dünyasına, sihirli çemberine dahil olma hali, sekteye uğrar. Bu etki beraberinde oyun duygusunun ve büyüünün yitimine neden olarak, tüm oyuncuların

sihirli çemberden gündelik hayata gerisin geriye kanalize olmasıyla sonuçlanmaktadır (Huizinga, 2006).

Kuralların ihlal edilmesi ve oyun düzeninin bozulmasıyla birlikte, *hileci geldiği zaman benim oynamamın ve kazanma dürtümün bir anlamı kalmıyor* ve *pes ediyorum direkt hile gördüğümde umursamıyorum oyunu* ifadelerinde görüleceği üzere; katılımcılar için oyunun ihtiva ettiği rekabetçi anlam geçersiz hale gelmektedir.

Goffman (2018)'e göre, hilenin oyuna olan etkisi kendini en belirgin şekilde oyunun gerçeklik üretme gücü üzerinde göstermektedir. Maçın sonucunu kesin olarak belirleme gücünü, hilenin sağlamış olduğu enstrümanlarla edinen hileci, dengesiz eşleştirmeye benzer şekilde oyunun her defasında aynı sonucu üretmesine neden olacaktır. Katılımcılar oyun sonucunun kesinleştiği bu gibi durumlarda, *rekabetin durduğunu, oyunun anlamını yitirdiğini* ve bu şartlar altında *oyunu umursamadıklarını* belirtmişlerdir.

Kafa dağıtmak, stres atmak, eğlenmek gibi gündelik yaşantıdan oyuna hasredilen gündelik etkiler ve *bir mücadele vermek ve kazanmak* gibi oyunsal amaçlar; hilenin oyunun kırılğan yapısına nüfuz etmesiyle, oyun tarafından sağlanamaz duruma gelmektedir. Suits (2012), kurallara uyan ancak oyun amaçlarını takip etmeyen oyuncularını 'aylak' olarak tanımlamıştır. Aylaklar, oyun boyunca yaptıkları eylemlerle oyun kurallarına riayet etmektedir; ancak müsabaka niteliğindeki oyunların ana teması olan karşı tarafı alt etmekle ilgilenmemektedir. Hileye maruz kalan oyuncuların oyunsal amaçları istemsiz ve çaresizce terk ederek, Suits'in aylağına dönüştükleri; *artık mücadele vermiyorum, gevşek gevşek oynuyorum* ve *oyunun da bir anlamı kalmıyor* ifadelerinde gözlemlenmektedir.

Oyun amaçlarının ve oyundan beklenen etkilerin yitimi, hile kullanan oyuncular içinde hileye maruz kalan oyuncularla benzer şekilde işlemektedir:

“Şimdi hile kullananlar oyun deneyimi yaşamıyor esasında. Çünkü bence zaten hile kullanırken sen oyunu oynamıyorsun esasında. Oyunu hile yazılımı oynuyor. Sen bir deneyim yaşıyorsun. Sen onu izliyorsun. Sen ona seyircisin aslında yani sadece tuşa basan bir adamsın orada hani. Tabii maksimum hileyi açtığını varsayıyorum yani. Az bir şey açsan bile her zaman beyninin bir kenarı sana şunu söylüyor. Sen onu kendine itiraf etmesen de oğlum adamı vurdum da sen vurmadin yani, vuramazdın aslında. Vurdun ama sen vurmadin hani. O yüzden aslında oyun deneyimini hileci için bile kötü etkiliyor psikolojik bağlamda.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

Suits (2012), saplantılı bir şekilde oyunu kazanma arzusuyla hile kullananlarla, oyunsal amaçları takip etmeksizin hile yapan oyuncularını; hilebaz ve oyunbozan olarak ikiye ayırmaktadır. Hilebazlar her ne kadar oyun kurallarına uymasalar bile, oyunu kazanma amacına sadıktırlar. Hile, oyunu deneyimleme açısından oyuncuyu edilgenleştirerek seyirci haline getirmektedir. Bu nedenle hileye başvuran oyuncu için de oyuna içkin olan başarıma tatminini yok etmektedir.

Oyunbozanlar ise, oyun kurallarıyla birlikte oyunun asli amacından kopmuş durumdadır:

“Hile her türlü keyfi azaltıyor. Yani sebebi şu, hile kullandığınız zaman amaç oyunun kendisinden çıkıyor, bir fayda sağlamaya dönüyor. Yani oyunu hızlıca bitireyim veya daha güçlü daha iyi olayımdan ziyade ya oradan bir fayda sağlamaya dönüyor ya da yada'sı yok aslında. Direkt bir fayda sağlama ön plana çıkıyor. Hilenin amacı o çünkü, ek bir fayda sağlama. Öyle olduğu için oyunun amacı sapıtıyor. Amacından sapmış oluyorsunuz ve oyun oynamanın bir anlamı kalmıyor. O oyundan ziyade artık başka bir şeye dönüşüyor.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Hile keyfi azaltıyor ama işte karşı tarafı gıcık etmekten zevk alındığı için, yani oyundan değil karşı gıcık etmekten zevk alınıyor.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

“Yani benim şu an aslında oyunda bir hedefim yok, hileci insanın hedefi olmuyor aslında.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

Oyunda bir hedefim yok, hileci insanın hedefi olmuyor aslında ifadesinden anlaşılacağı üzere, hile kullanımı sebebiyle oyunun asli amaçları askıya alınmıştır. Diğer taraftan kazanma arzusunun yerini *oyundan ek bir fayda sağlamaya da karşı tarafı gıcık etme* gibi oyuna oyuncuların kendilerince tayin ettikleri bir amaç, oyunun asli amaçlarının yerine almaktadır. Huizinga (2006)'ya göre, bu durumlarda kurnazlık oyununun teması ve biçimi olarak yeniden belirlenmektedir.

Suits (2012), edinilen bu amaçları prelusorik amaçlar olarak niteler. Bu amaçların, oyunla doğrudan ilişkisi bulunmamaktadır. Dolayısıyla hile kullanımı oyuna yeni amaçlar ilişirse de oyunun vadettiği gevşemeyi veya kazanma tatminini oyunbozanlar için ulaşılamaz hale getirmektedir. Çünkü gevşemek için rekabetin getirdiği gerilime tabi olmak; kazanma tatminini yaşayabilmek için kaybetme riskine sahip olmak gerekmektedir.

Hilenin oyun topluluğu üzerindeki etkisinin ise, güvensizlik ortamı oluşturma teması etrafında birleştiği görülmektedir:

“Artık insanlar şöyle bakıyor, yani hilesiz olan oyunda bile yani o gün daha önce hile yapıldığı için, ya hile olabilir mi acaba diye. Şimdi adam belki hakkıyla kazanıyor ama

bizde bir şüphe oluşuyor ya hile varsa diye.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

“Yani karşı takımı yendiğimiz zaman karşı takımı alt ettiğimiz zaman artık hani aabak bunlar hile kullanmamış falan demeye başladık, o hale gelmiştik yani. Hani yendiğimiz kişilerin hile kullanmadığını düşünmeye başladık, yenildiğimiz kişilerin de hepsinin yani bizi yenen kişilerin hepsinin de hile kullandığını düşünmeye başladık. Öyle bir algı karmaşası oluyor. Karşı takım belki çok iyi oynuyor harbiden, belki hile kullanmıyor. Bunu bilememeye başlıyorsunuz. O yüzden şey oldu, bu bizim biraz psikolojimizi bozdu.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Bence CS:GO’da hile alışılan bir durum biliyor musun? Gerçekten, ya insanlar kabul ediyorlar yani hani. İnsanlar kabulleniyorlar çünkü bir yerden sonra. Mesela Counter’ın beş yüz bin anlık oyuncusu oluyordu bir dönem. Şu an kaçtır bilmiyorum, iki yüz bin olsun diyelim. Bu iki yüz bin oyuncunun her birine imkânın olsun tek tek sor abi, sence oyunda hile var mı yok mu? Kesin var abi diyecek yani, çünkü hani güvenemiyorsun. Ne Valve’e güvenebiliyorsun ne işte diğer insanlara güvenebiliyorsun. Var abi bu hani. Bunu kanıksıyorsun ve kabulleniyorsun. Hile geliyor, reportlayıp ben üstüme düşen görevi yaptım deyip kapatıyorsun konuyu, peşine düşemiyorsun.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

CS:GO topluluğunda hile kullanımının yaygın ve çözüm üretilmeyen bir olgu olarak algılanması nedeniyle, oyuncuların kaybettikleri tüm oyunlarda hileyle karşılaştıkları sanısına kapıldıkları görülmektedir. *Ne Valve’e güvenebiliyorsun ne işte diğer insanlara güvenebiliyorsun* ifadesinde de gözlemlenebilen bu paranoya hali topluluk arasında yayılım göstererek, bir güvensizlik ortamının gelişmesine neden olmaktadır.

“CS:GO’yu bırakmak istediğim an çok oldu. Bu hile durumlarından dolayı. Herkesin derdi aynı bu arada. Bu konuşmayı kiminle yaparsanız yapın aynı şeyi anlatacak, hile diyecek. Hile, hile, hile. Başka hiçbir şey anlatmayacak size. Hileden dolayı çok bırakmak istediğim oldu. Bu hile konusu çözülene kadar girmeyeceğim diye kendime yemin etmişim.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Hilecilerden dolayı çok fazla başarısızlık alıp da oyundan tat almadığım zamanlar oldu ve mola verdim onların hepsinde. CS:GO’da bu tarz molalarım benim çok fazlaydı.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Yani hile kullanılan oyunların değeri gözümde düşüyor benim. Yani bizim Ultima Online’ı da bırakma sebebimiz bu. CS:GO’yu da bu kadar sık oynamama sebebimiz bu. Yani benim Dota’yı bırakan arkadaşlarım var ve hepsinin bırakma sebebi aynı hileciler ve toksikcommunity. Bir oyunda bunlar varsa insanlar da uzaklaşıyorlar. CS:GO’ya sanırım altıncı kez başladım öyle diyeyim yani iki üç ay önce sürekli bırakıyorum genelde de bırakmamın nedeni işte community, hileciler. Bunlar yüzünden oyunu bırakıp belli bir süre ara veriyorum. Bu sürede bazen bir hafta oluyor, bazen üç ay oluyor ama tekrardan dönüyorum.” (Abdullah H, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Goffman (2018)’a göre, oyunun “mış gibi” özelliğinin korunamaması sonucunda oyunculara gerçek bir yarışma sunamamasıyla, eğlence vermemeye başlaması sonucunda oyunun dağılması kaçınılmaz hale gelmektedir.

Bölümün başından itibaren bahsetmiş olduğumuz hile kullanımının, oyuncuların oyun deneyimine ve oyun topluluğuna vermiş olduğu tahribat dolayısıyla, katılımcıların bir kısmı CS:GO'ya sık sık ara verdiğini, diğer bir kısmı ise oyunu bıraktığını belirtmiştir.

Bu durum, hile kullanımının etkisinin oyun üzerindeki etkilerinin meydana getirmiş olduğu en somut sonuçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Hile nedeniyle oyuncuların oyunu terk etmesi olgusu, oyun firmasının bu durumdan nasıl etkilendiği sorusunu beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda katılımcılara yöneltilen 'oyun şirketinin hile nedeniyle imajı etkileniyor mu?' ve 'oyun firmasının hile nedeniyle ekonomik bir kayıp yaşadığını düşünüyor musunuz?' sorularına katılımcıların vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

"Hileye karşı esnek davranmalarının sebebinin ticari olduğunu düşünüyorum tamamen. Şimdi ban yiyorum sonra bir daha giremiyorum oyuna. Ne yapacağım girmek için? Yeni bir hesap açıp yeni bir oyun alacağım. Bir hesap, artı yeni bir oyun yeni bir müşteri demek. Yani veri tabanında yeni bir insan anlamına geliyor. Yani ben bu işin böyle yürüdüğünü düşünüyorum. Sonuçta oynamak isteyen insan yeni hesap açsın, yeniden CS:GO'sunu alsın gelsin kardeşim mantığı var. Böyle olduğu için hileyle gerçekten savaş açıldığını düşünmüyorum." (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

"Hilenin önüne geçebilir mi? Geçebilir ama geçmiyor. Niye? Firmaya zararı yok, faydası var zaten. Sen hile yapıyorsun, banlanıyorsun; sunucudan bir adam eksiliyor bir kere. Adam oradan karlı zaten. Sunucuya girecek olan kaynak tüketecek olan bir kişi eksildi. Adamın parasını da aldı. E bu adam bir daha para öderse aynı sunucuda yer edinmek için iki defa para ödemiş oldu. Ya oyunun kaynağını kullanacak adam sayısını banlaya banlaya hem azaltıyor hem herifin parasını alıyor hem oyunun kaynağını kullandırmıyor. Hem bir daha adam üye olursa aynı kaynağı iki birim paraya oynattıyorsun, bir daha banlanırsa üç birim paraya yani dolayısıyla oyun firmalarına bence bir zararı olduğunu hiç düşünmüyorum yani. Çünkü başka bir açıdan ne var, reputation bazında derler ki Valve de işte böyle kötü bir firma. Konu kapanır yani. Ama adam parasına bakar ve parasını da kazanıyor zaten. Hani dolayısıyla hilenin firmalara negatif yönü olduğunu düşünmüyorum açıkçası. Bu yüzden Valve hileyi önemseyen bir firma değil bence." (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

"Hile olduğu an ya bütün oyundan soğuyorsun. Zaten çoğu oyuncunun Valorant'a geçme sebebi de buydu. Çünkü Valorant'ta hile mi var, maçında hile olduğu an banlanan oyuncular oldu yani. Hani çok hızlı çalışıyorlardı, çok hızlı tepki gösteriyorlardı. Mesela Valorant'tanda hileye neredeyse hiç rastlamıyorsunuz. Hani rastlasanız da bu çok nadir ama CS:GO'da öyle değil. CS:GO'nun artık hani bu hilelerden fayda sağladıklarına inandım yani. Bunlara bilerek izin verdiklerini düşünüyorum çünkü bir açıklama yapmışlardı. Bu oyun da şu açığın olduğunun farkındayız, hilelerin de sürekli bu açıktan yapıldığının farkındayız ama biz o açığı kapatırsak farklı bir açık bulurlar. Ya böyle saçma sapan bir şey olamaz yani. O açığı kapatacağın, farklı bir açık bulurlarsa onu da kapat, işin bu ... Valve'in ana gelir kaynağı aslında CS:GO değil artık. O yüzden çok önemsemiyorlar. CS:GO hani gelirini nereden elde ediyor? Envanterden, silah skinlerinden falan veya bir mod getirecektir oyuna, bir operasyon getirecek oradan elde eder ama genelde zaten Valve dediğimiz şirket artık bütün parayı Steam'den kazandığı için artık CS:GO'yu çok önemsemiyorlar yani." (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

Katılımcıların CS:GO’da oyun içi eşya ekonomisi ve Valve’in Steam üzerinden elde ettiği kazanç gibi harici gelirlerinin, CS:GO oyun satışlarından daha ön planda olduğunu düşünmesine neden olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra, yasaklanan oyuncuların oyunu tekrar satın almasından ötürü, hilenin oyun firmasına fayda sağladığı algısı bulunmaktadır. *CS:GO’da artık hani bu hilelerden fayda sağladıklarına inandım ve firmaya zararı yok faydası var* ifadelerinden anlaşılacağı üzere, hile kullanımının oyun şirketlerine ekonomik açıdan zarardan ziyade fayda sağladığı görüşü katılımcılar arasında hakimdir.

Diğer taraftan, *hileyle gerçekten savaş açıldığını düşünmüyorum, Valve hileyi önemseyen bir firma değil* ifadelerinde de görülebileceği üzere oyun firmasının oyun topluluğu nazarındaki imajının zarar gördüğü anlaşılmaktadır.

“CS denilince akla ilk hile geliyor zaten, diğer oyunların aksine. Bu yüzden topluluk bir şey uzak duruyor genelde bu durumlarda. Yani eğer oyunda hileyi çözseler çoğu oyuncu geri dönecek oyuna. Ben buna adım kadar eminim ama çözmüyorlar.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Oyunda çok fazla hileci olması demek oyunun community gözünde değerinin azalması anlamına gelir. Eğer hileyle mücadele etmiyorsanız, community gözünde değeri azalır oyuncu sayısı da azalır. Dolayısıyla hayalet oyunlardan birine dönüşebilir bu.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Oyunun marka değerine zarar veriyor. Yani ben bile düşüneyim, CS:GO oynamayı hani eskiden deli gibi oynarken şu anda çok daha nadir oynuyorum. Çünkü neden? Ruslar tarafından deli gibi hile yapıldığı için oyun ölür belki de.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Şöyle bir durum var, mesela Instagram’da gezerken Counter hakkında sizi soğutan şeyler gibi mimler gördüğümde bunların başında hileciler var. Ama Rainbow’la ilgili gördüğüm mimlerde operatörlere gelen balans gibi soğutan şeyler bunlar oyuncularını. Yani Rainbow’u güzel bir şekilde düzeltilseler daha çok oyuncu gelecek. Çünkü hile bakımından sorunlu olmayan bir oyun. Counter dendiğinde ilk akla hile geliyor, böyle bir sorun var oyunda.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

Katılımcıların yukarıda yer alan ifadelerinden, oyunun marka değerinin de hile nedeniyle zarar gördüğü anlaşılmaktadır. Oyunda çok fazla hile kullanımının olması, hileyle anılan bir oyun haline gelerek, *topluluk gözünde değerinin azalmasına* neden olmaktadır. *Instagram’da gezerken Counter hakkında sizi soğutan şeyler gibi mimler gördüğümde bunların başında hileciler oluyor* ifadesinde görüleceği üzere, bu durum internet kültürü içerisinde de kendine yer edindiği görülmektedir.

3.4. CS:GO Topluluğunda Oyuncuların Hileye Karar Verme Süreçleri

Bu bölümde CS:GO topluluğunda oyuncuların hile kullanmalarını etkileyen faktörler ve hile kullanım amaçları, katılımcıların deneyimleri üzerinden anlaşılmaya çalışılmıştır. Bölüm sonunda hile kullanımından vazgeçen katılımcıların, davranış değişikliğinde nelerin etkili olduğuna yer verilmiştir.

Wolfe ve Hermanson (2004); sahteciliğe (fraud) karar verme sürecini teşvik, fırsat, mantık ve yetenek olmak üzere dört unsur üzerinden ele almıştır. Teşvik, hile yapmayı amaçlayan kişinin motivasyonlarını belirtmektedir. Fırsat, sistemde hile yapmaya imkân veren açıkları temsil eder. Mantık, eylemin beraberinde getirdiği risklerin gerekçelendirilerek göze alınmasıdır. Yetenek, eylemi gerçekleştirecek öz yeterliliklere sahip olunmasıdır.

Hile yapmaya karar verme sürecini etkileyen faktörler; Wolfe ve Hermanson'un modeline benzerlik gösterecek şekilde motivasyonlar, kişisel faktörler, çevresel faktörler ve oyunsal faktörler başlıkları altında yer almaktadır.

3.4.1. Hile Yapma Motivasyonları

Hile yapma davranışı, adil oynama davranışıyla oyunun verili kurallarına uyma noktasında ayrılmaktadır. Oyun kuralları, oyunun amaçlarını tayin eden yegâne unsurdur. Bu bağlamda oyun kurallarına uymama; oyunda tayin edilen amaçlara oyun kurallarının izin verdiği yollar dışından ulaşmayı, ya da oyunun amaçları dışında hilenin getirdiği avantajlar doğrultusunda kendince amaçlar edinmeyi beraberinde getirmektedir. Bu durum, hile yapma motivasyonlarını oyun oynama motivasyonlarıyla örtüşen ve ayrışan iki alt gruba ayırmaktadır.

Başarısızlıktan kaçınma, oyun oynama motivasyonları ile örtüşen hile yapma motivasyonlarından biridir:

“Yani ben kaybetmeyi sevmeyen bir insanım, herkes gibi. Bunun üzerine hani kaybetmemek için de aslında çok uğraşıyordum, hani işte pratik yapmak olsun antrenman olsun. Sonradan fark ettim ki hani ne kadar çalışsam bile bir noktadan sonra herkesi yenemeyeceğim. O yüzden de hileye başvurmaya başladım. Yani hileye ya genelde herhangi bir oyunda yeni bir başladığım oyunda herhangi bir oyunda kaybediyorsam hemen hilelere bakıyorum.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Yani bazen böyle canımıza tak ettiği yerde ya burada artık bir hileye başvurulum dediğimiz oluyor illaki, oyunun bana yaşattığı zorluğa bağlı olarak.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Ya şimdi ben de ilk küçükken hile kullandım. Sanırım o zaman hani insanlara karşı yetersiz hissediyordum. Hani ya benim hile kullanma sebebim oydu açıkçası ... Diğer insanlara karşı kendini yetersiz hissettiğin için hile kullanıyorsun.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

CS:GO'nun rekabetçi ortamının, kazanma dürtüsünü güçlü bir şekilde beraberinde getirdiği görülmektedir. *Aslında çok uğraşıyordum, hani işte pratik yapmak olsun antreman olsun* ifadesinden anlaşılacağı üzere, oyuncular kaybetmemek için rekabetçi maç öncesinde de oyun becerilerini pekiştirmek için çalışmaktadır. Buna rağmen, oyunun belli bir noktasında oyuncunun beceri düzeyi başarı hissini sağlamaya yetmediği durumlarda, hile kullanarak bir avantaj elde etme pratiği gelişmektedir.

Katılımcılar, *oyunun yaşattığı zorluğa bağlı olarak baş gösteren başarısızlık ve diğer insanlara karşı yetersizlik hissini aşmak için hileye başvurduklarını* belirtmişlerdir. Oyunu kazanma motivasyonunun bu gibi duygularla şahsileşerek emredici ve zorunlu hale geldiği durumlarda, oyun kurallarına uyma gerekliliği hile yapan kişi için geçerliliğini yitirmektedir.

CS:GO'da başarısızlıktan kaçınma bir başka deyişle *sürekli kazanma isteği*, oyuncuları yetenek düzeylerine göre gruplandırılan rütbe sisteminde, üst rütbelere yükselme motivasyonu olarak karşımıza çıkar. Bu da oyun oynama motivasyonlarıyla örtüşen hile motivasyonlarından bir diğeridir:

“Ben mesela rütbe yükselmek için hile açtım. Çünkü benden iyi olmamaları lazımdı bence. O biraz da benim aslında egomla alakalı belki. Anlatabiliyor muyum? Bu belki bir öz eleştiri de olabilir yani. Ego da şundan dolayı oluşuyor. Ben buna çok vakit harcadım diyorum. Kendi kendime ulan ben hayvan gibi vakit ayırdım. Benden daha fazla harcayan insan sayısı çok azdır. Dolayısıyla ben en iyi olmalıyım bence diye düşünüyorum o dönem ve şey oluyorum, bir şekilde rütbe kazanmalıyım, bir şekilde yükselmeliyim. Ne yapıyorum? Hile açıyorum ve güm diye banlanıyorum.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

“Çünkü o an şeye kilitlemişim sadece, daha yükseğe, daha yükseğe, en iyi rütbeyi almalyıma kilitlemişim ve çıkamadıkça o rütbeye, daha da hırslandım, daha da hırslandım, daha da hırslandım ve en son işte hile mile falan mevzularını duyduğum için, bildiğim için hemen internete yazdım böyle.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

En iyi rütbeyi almalyıma kilitlemişim ve bir şekilde rütbe kazanmalıyım, bir şekilde yükselmeliyim ifadelerinden anlaşılacağı üzere, oyun için *çok vakit harcayan* oyuncular oyunda daha iyi yetenek setlerine sahip olmayı istemektedir. Bu durumda, CS:GO'da oyuncunun gelişimini en somut şekilde sergileyen gösterge olan rütbe sistemine aşırı değer atfedilebildiği görülmektedir. Bununla birlikte, oyuncunun rütbe

yükselememesiyle yeteneklerini geliştirme tatmini yaşayamamakta ve hile kullanmaya yönelmektedir.

Oyun oynama motivasyonlarıyla örtüşen diğer bir motivasyon, çevrim içi oyunlarda yaygın bir sosyal etkileşim haline gelen, takdir edilmedir.

“Övgü meselesinin de buna aslında bakarsanız dolaylı olarak etki ettiğini düşünüyorum, işte biz insanoğlu olarak bunu belli etmesek de övülmeyi, ilgi görmeyi seviyoruz. Bu her yerde böyledir. Yani bir oyun oynadığınız zaman o oyunun finalinde maçın finalinde birisi sizi övüyorsa bu sizi motive eder. Mutlu eder. Ve onu görmek istersiniz. Bir süre sonra hep görmek istersiniz. Bu durumda yani hani eğer böyle yapamıyorsan, oyunu oynayamıyorsan eğer hileyi açyorsun.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Oyunun zafer anlarına eşlik eden coşku ve takdir edilme durumları, oyuncuları oyun oynamaya motive edebildiği gibi, hile kullanımı için bir motivasyon kaynağı olabilmektedir.

CS:GO’da oyun oynama motivasyonlarıyla ayrışan hile yapma motivasyonlarının ortak noktası; oyunun asli amaçları olan rekabet etme ve kazanmayı daha alt bir amaca indirgemesi veya bu amaçlar yerine oyunla ilişkisiz başkaca amaçlara güdülü olmasıdır.

Bu bağlamda karşımıza çıkan ilk motivasyon, rekabetin oyuna getirmiş olduğu gerilim unsurunun azaltılmasıdır. Katılımcılar bu durumu *rekabetçi baskıyı azaltmak* olarak ifade etmiştir.

“Hile kullanmamın hani en büyük motivasyonu aslında benim psikolojik o rekabetçi baskı hani o verilen rekabetçi baskıyı azaltmak ve çok hani bu, bu bağımlılığımın getirdiği stresten uzak durmak için kullanıyorum hileyi. Aynı zamanda da hani karşı takıma karşı takıma bir üstünlük sağlamak için de kullanıyorum. Hani ve bunu kullanırken stressiz olmayı istiyorum. Bu en büyük motivasyonum.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Hile kullanan iki oyuncu tipi hissettim yani fark ettim şu ana kadar. Bir tanesi benim gibi hırslarına yenilip, egosuna yenilip anlık bir sinirle hile açan ve bunu çok belli eden kişiler. Bir tanesi bu ve buna devam edenler de var. Yani bir kere kullandım. Tamam bundan devamını da getireyim diyenler de var. Amacından sapıyor yani.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Hileyi bu saiklerle kullanan oyuncu, oyunun *amacından saptığını* hissetmektedir. Huizinga (2006) bu ayrımı sahte oyuncu ve oyunbozan olarak iki farklı oynama pratiğiyle açıklamaktadır: Sahte oyuncu, oyunun kurallarına uyuyormuş gibi yaparak hilesi ortaya çıkana kadar, bu davranışı devam ettirmektedir. Oyunbozansa açıkça oyun kurallarına uymayı reddetmektedir. Kuralların açıkça reddi, *bir tanesi benim gibi*

hırslarına yenilip, egosuna yenilip anlık bir sinirle hile açan ve bunu çok belli eden kişiler ifadesiyle özetlenmiştir.

Maksadını gizlemeyen oyunbozan, oyun kurallarıyla birlikte oyunun amaçlarını da yok saymaktadır (Suits, 2012). Bu yönüyle oyunun mış gibi yapmaya imkân veren sihirli çemberine zarar vermesi sebebiyle, oyun topluluğu için; sahte oyuncudan, yani oynuyormuş gibi yapan oyuncudan daha zararlı hale gelmektedir (Huizinga, 2006).

Oyun boyunca rekabet eden oyuncuların, oyun becerilerinin yanında oyuncunun tahammül gücü ve manevi gücü de sınanmaktadır. Çünkü oyuncular tüm hırslarına rağmen, oyun kurallarıyla çizilmiş oyunsal alanda kalmak zorundadır. Ancak *hırslarına yenilip sinirle hareket eden veya oyunun stresinden uzaklaşmak isteyen* oyuncu, oyunun rekabetçi yapısına hile kullanarak sırt çevirmektedir.

Hileler, oyunculara oyunun kuralları çerçevesinde gelişen oyun mekanikleri dışında hareket edebilmeyi sağlamaktadır. Bu yönü sebebiyle, oyuncular tarafından oyunun kısıtlayıcı çerçevesinden kurtularak, yeni bir oynama yöntemini deneyimleme olarak algılanabilmektedir:

“Yani aslında kendi adıma şöyle söyleyebilirim. Ben hile kullandın mı? Evet, CS:GO’da bir kere kullandım. Fakat kullandığım oyun tipi rekabetçi olarak adlandırılan oyun tipi değildi. Silah yarışı adı altında daha çok böyle sürekli yeniden doğup, sürekli çatışma halinde olduğunuz ve sadece amacın daha çok adam öldürüp, en son sahip olduğun bıçakla ilk öldürdüğün kişiyle beraber bölüm birincisi olmaktı. Amaç oydu. Benim hileyi orada kullanmamın sebebi zaten denemektir ki bu rütbe atlama veya işte bir üst seviyeye geçme ya da oyunun verdiği kasalardan, silahlardan, skinlerden edinme meselesi için yapmış olsaydım o haritayı oynamazdım. Çünkü onun getirisi çok daha az oluyor. Dolayısıyla herhangi bir oyunun amacına veya oyunun içinde erişebileceğim bir hedeften bağımsız olarak sadece hileyi denemek adına kullanmıştım.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

“Yahu esasında role play’e dayanıyor işte biraz. Bahsetmiştik ya farklı bir dünyada, orada farklı bir insan oluyorsun yani. Yani böyle bir hile yapma imkânı var, böyle bir sistem var madem, bunu deniyorsun.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Oyunun içinde erişebileceğim bir hedeften bağımsız olarak, sadece hileyi denemek adına kullanmıştım ifadesinden anlaşılacağı üzere; *rütbe atlamak, bir üst seviyeye geçmek* ve *oyunun verdiği silahlardan, skinlerden edinme* gibi oyunun amaçları bir kenara bırakılarak hilenin oyunda yarattığı farklılıklar deneyim edilmek istenmektedir.

Bu durum, kökeni itibariyle oyunların *role play* (rol yapma) unsuruna, Huizinga (2006)’nın deyimiyle ‘-miş gibi yapma’ya dayanmaktadır. Oyun dünyasına giriş yapan oyuncu, *farklı bir insan olduğu* bilinciyle hareket etmektedir. Bunun sonucunda hile;

oyuncunun gündelik yaşantısında etik ve hukuki gerekçelerle uzak durduğu bir davranışken, oyunda gerçekleştirebileceği bir deneyim olarak algılanmaktadır.

Oyunun sağlamış olduğu başkası olma imkânı, kötücül bir çehreye bürünerek oyuncuda, diğerlerinin oyun deneyimini mahvetme motivasyonuna dönüşebilmektedir. Consalvo (2008), bu oynama pratiğini keder oyunu (grief play) olarak kavramsallaştırmıştır. Keder oyuncusunun (grief player) oyundaki motivasyonu, rakiplerinin oyundan keyif alamamasını sağlayarak pislik olmak (be a jerk)tır.

“Düşmanın nerede olduğunu biliyorsun. Nasıl vuracağını biliyorsun. Yani zaten yüzde yüz doğrulukta bir aim alabildiğin için hani bir hedefin de olmuyor aslında. Sadece böyle öldürmek için giriyorsun. Ego tatmini için yapıyorsun. Ben hileyi ego tatmini için yapıyorum. Şöyle dürüst olayım. Yani gidiyorum, işte öldürüyorum böyle herkesi kafasından vuruyorum vebana küfrediyorlar, çıldırıyorlar ve ben bundan zevk alıyorum. İçimdeki canavarı besliyorum evet. Bu benim hoşuma gidiyor. Hani ne kadar da yanlış olduğunu bilsem bile hoşuma gidiyor.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Adamların teknik olarak oyununu gerçekten zehir ediyorum. Ama tabii ki hile açtığım zamanlar için pek pişmanlık duymuyorum.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Diğeri de hiç böyle şey yapmayan, canı cehenneme hepsinin deyip içinde en ufak bir hırs barındırmayan tamamen karşıdakini trolleme amaçlı, tamamen insanı sinir etme amaçlı oynayan bir kitle. ...Resmen hani Batman'daki Joker gibi bir karakter var, full hile kullanıyor herif. Ama kazansa da kazanmasa da oyundan keyif alıyor.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Zaten yüzde yüz doğrulukta bir aim alabildiğin için hani bir hedefin de olmuyor ifadesinden anlaşılacağı üzere, hileyi en yüksek ayarlarda kullanan oyuncu, oyunun zorlayıcılığını ve oyunun kaderinin oyun yeteneklerine bağlılığını ortadan kaldırmaktadır. Oyunun gerilim unsuru, oyunbozan için tamamıyla ortadan kalkmıştır. Öyle ki, kazanma konusunda *en ufak bir hırsı kalmayan oyunbozan kazansa da kazanmasa da oyundan keyif alır.*

Keder oyununda, *rakibini trollemeyi, sinir etmeyi* amaçlayan oyuncu tarafından oyunsal amaçların ve oyun kurallarının yanı sıra, oyuncular arasındaki etkileşimi ve iyi olma halini dayatan topluluk kuralları da tümüyle askıya alınmıştır. Keder oyunundaki kötücül motivasyon; katılımcıların *içimdeki canavarı besliyorum, Batman'daki Joker gibi bir karakter* ifadelerinde yer alan benzetmelerle ifade edilmiştir. Aynı zamanda katılımcılar *ne kadar da yanlış olduğunu bilse* de rakiplerinin yaşadığı çaresizlik halinden *keyif aldıklarını ve pişmanlık duymadıklarını* belirtmiştir.

Son olarak, oyunun mikro iktisadi sistemi, oyuncuların hile kullanımında ekonomik bir fayda algılayarak hile kullanımına neden olabilmektedir.

“Bir arkadaşım şey için yapıyor hileyi, hesap satmak için kasıyor kasıyor kasıyor neye geldik? Güzideye geldik, satayım. Ya da bir hesap var, o hesabı yükseltip satmak istiyor veya bunun karşılığında para alıyor.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

“CS:GO’yla başladı zaten, bu olayın piri oydu. Oyun içerisindeki mikro iktisadi durumlar yani ortaya çıkan kasalar, silah skinleri, yapıştırmalar vesaireler, hem Steam içerisinde satılabiliyor. Hem de Steam dışarısında belirli değerlere sahip nadirliklerine göre. Ya hiç yayın izlemem ama hani söylediğim gibi YouTube’da gezinirken işte CS:GO’da bir kasadan çıkan en nadir bıçağı görünce sevinçten üstünü başını parçalayan bir Amerikalı yayıncı vardı. Adam bayağı tişörtünü parçaladı. Silahın değeri 200 bin dolarmış. Yani böyle bir durumda şimdi iki yüz bin dolarlık bir bıçağın çıkması için bir hafta, iki hafta hileli hesap üzerinden oyun oynamak ve şansını denemek cazip geliyor.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Oyun içi kozmetik eşyaların ve Steam hesaplarının maddi karşılığı olması sebebiyle, kimi oyuncular ekonomik bir motivasyonla hile kullanmaktadır. Hile kullanarak oyunda hızlıca rütbe yükselmekte ve oyunun ödül sisteminden, daha fazla eşya düşürmek suretiyle faydalanmaktadır.

3.4.2. Hile Kullanımını Etkileyen Kişisel Faktörler

Bu bölümde, katılımcıların sahip olduğu hangi özelliklerin, çevrim içi oyunlarda hile kullanımına karar verme süreçlerinde etkili olduğu saptanmaya çalışılmıştır. Huizinga (2006)’nın oyunun başat özellikleri olarak vurgulamış olduğu gönüllülük, hayati olmayış, belleklerde yaratmış olduğu kültürel değer ve müsabaka niteliği; oyunun etik bir bağlam edinmesinde, farklı düzeylerde rol oynamaktadır. Oyuna başlama işareti, oyuna iştirak eden bütün katılımcılara oyunun sihirli çemberine riayet edilmesini emreder. Oyunun hayati bir ihtiyaca istinaden oynanmamasına ve sonuçlarının genellikle oyun alanıyla sınırlı kalmasına rağmen; oyun topluluğu için süregelen kültürel değeri ve toplumsal boyutu, onu ahlaki bir uzam üzerinden düşünmemiz için geçerli bir neden teşkil etmektedir.

Katılımcıların aşağıdaki ifadelerinden, oyuncuların oyuna ilişkin etik yaklaşımlarının hile kullanımına karar vermelerinde etkili olduğu görülmektedir:

“Çünkü insan benim gözümde doğduğu andan itibaren ahlaksızlığa ve yanlışla yatkın bir yapıya sahiptir, dolayısıyla bir yerde bir açık varsa mutlaka kullanırız ki bizim Türk toplumunun çoğunluğunda bu fazlasıyla var biliyorsunuz. Nerede bir dalavere var, nerede bir üç kâğıt var, hepimiz oraya yöneliyoruz.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Hile kullanmayanlar oyun oynamayı ve nasıl diyeyim, gamerlığın kendi ruhunu fazla ciddiye aldıkları için, ya bu olumsuz anlamda değil, olumlu anlamda. Yani oyunu düzgün ve hakkıyla oynamayı isteyen bir insandır karakter gelişimi olarak ve oyunda hile kullanmaya gerek görmez. Çünkü muhafazakâr tipli arkadaşlar var, oyunun içerisindeki kozmetik değişimlere bile ya ne gerek var diye tepkili olan. Adamlar yapmışlar, orijinalini kullan deyip hani oyunu bozmadan devam ediyorlar.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Yani o biraz sosyokültürel değerlerle alakalı bence doğrudan alakalı. Yani oyun seni yöneltmiyor hile yapmaya. Oyunun açıkları hileye imkân veriyorsa senin de içinde onu yapma eğilimi varsa yapıyorsun. Dolayısıyla hile oyunla gelen bir şey değil.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

Etik kuralların hayatımızda ve kurduğumuz etkileşimlerde işlevini “birbirimizin karşısında kendimizi güvenlikte hissedebilmemiz, birbirimize yardım edebilmemiz, huzur içinde iş birliği yapabilmemiz ve birbirimizin varlığından korku ve kuşkuyla lekelenmemiş bir keyif alabilmemiz için, birbirimize karşı tavrımıza -bizim ötekilere karşı tavırlarımıza, aynı zamanda da ötekilerin bize karşı tavırlarına- kılavuzluk” (Bauman, 2011) etmesi olarak özetlenmiştir.

Oyunun açıkları hileye imkân verse bile, hile kullanımını teşvik edici bir yapıya sahip olmadığı; oyun seni hile yapmaya yöneltmiyor ifadesinden anlaşılmaktadır. Bu noktada, çevrim içi oyunlarda hile kullanımı katılımcılar tarafından; kişinin sosyokültürel değerleriyle doğrudan alakalı olarak, yalnızca yatkınlığı ve hile yapmaya eğilimi ölçüsünde gelişen bir seçim olarak tanımlanmıştır.

Adil oyunculara etik yaklaşım, hile kullanımı konusunda tam tersi yönde cereyan etmektedir. *Oyunda düzgün ve hakkıyla oynamayı isteyen oyuncu* oyun kurallarına tam olarak riayet etmektedir. Öyle ki oyunun mekaniklerine etki etmeyen ve taraflara bir avantaj sağlamayan kozmetik amaçlı kullanılan hilelere bile, mesafeli davranır.

Oyun oynamanın iyi ve kötü olanla ilişkisi, yani etik kapsamı; oyun alanı içerisinde hilenin uygulanabilirliğine zemin hazırlayan açıklardan kaynaklanmaktadır. Bu açıkların keşfiyle birlikte, oyuncu bu fırsatları *kullanıp kullanmamayı, ona yönelip yönelmemeyi* ahlaki muhakemesi sonucunda gerçekleştirmektedir. Bu muhakeme sürecine eşlik eden başlıca iki unsur, oyun deneyiminin algılanan gerçekliği ve hilede algılanan fayda olarak karşımıza çıkar:

“Yani karşıdaki kişi benim hile kullanmamdan dolayı kötü bir oyun tecrübesi yaşayacak bilinci olmuyor, bunu aslında şey yapmak için bunu hissetmek için, bunu bilmek için birazcık böyle insanın kendisiyle baş başa kalması gerekiyor. Yani o ahlaki değeri çok böyle Türk oyuncularının özellikle Türk oyuncuları çok gömdüm bu konuşmada ama maalesef Avrupalı oyuncularla da bizim alakamız yok yani ... Ama çoğunlukla kendimizi

kötü hissetmiyoruz. Umurumuzda bile olmuyor. Bir de karşıdaki kişiyi aşağılarmış gibi konuşmaya devam edebiliyoruz. Yani göz ardı ve ötesi var aslında.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Hiç umurumda olmuyor biliyor musun yani? (gülüyor) Şey orada, dünyada sadece sen varsın o an ve geri kalan dokuz kişinin o bir saatini hiç mi ettin? Adam belki iki arada bir derede oyuna girdi, beş dakika keyif alacaktı onu mu harcadın? Abi gram umrunda olmuyor. Hile kullandığım zamanlarda benim olmamıştı mesela. Benim tek derdim bir şekilde o maçları kazanıp bir şekilde rütbemi yükseltmekti. Yükseltemedim zaten banlandım, o ayrı konu ama o an diğer insanların ne düşündüğü ne hissettiği hani gram umurunda olmuyor yani.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

“Benim nazarımda şöyle bir oyunda hile kullanıyorsam ve bu hileyi oyundan çıkar elde etmek için kullanıyorsam benim buradaki asıl amacım oyunun kendisinden ziyade oyundan elde edeceğim faydadır. Yani oyun ikinci plandadır yani. Konuşma boyunca hilecileri ve hile kullanımını yerden yere vurdum ama dediğim gibi insan doğası gereği mi dersiniz artık başka bir şeye mi yorarsınız, orayı size bırakıyorum. Eğer benim CS:GO'dan iki yüz binlik bıçağı düşürme şansım varsa ve oyun hesabıma zarar gelmiyorsa bana ekstra bir efor harcatmıyorsa kullanırım, niye kullanmayayım?” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

Katılımcıların, karşıdaki kişi benim hile kullanmamdan dolayı kötü bir oyun tecrübesi yaşayacak bilinci olmuyor ve o an diğer insanların ne düşündüğü ne hissettiği hani gram umurunda olmuyor ifadeleri; hileye maruz kalan diğer oyuncular için hilenin yaratmış olduğu tahribatın, hile kullanan oyuncular tarafından oyun esnasında algılanmadığı veya göz ardı edildiğini göstermektedir.

Bu durum, hile kullanımından oyuncuların kendisi için algıladığı faydanın, kendisi ve diğer oyuncular için algıladığı zararın önüne geçtiği, bir denklem olarak da yorumlanabilir. Bu denklem, Wolfe ve Hermanson (2004)'un sahteciliğin dört temel unsurunu belirlediği modeldeki, eylemin beraberinde getirdiği risklerin gerekçelendirilmesi safhasıyla uyumluluk göstermektedir.

Geri kalan dokuz kişinin o bir saatini hiç etme, karşıdaki kişinin kötü bir oyun tecrübesi yaşayacak olması, oyun hesabına zarar gelmesi gibi katılımcılar tarafından algılanan kesin zararlara ve risklere karşın; bir şekilde o maçları kazanıp bir şekilde rütbemi yükseltmek veya CS:GO'dan iki yüz binlik bıçağı düşürme şansı gibi algılanan faydalar, oyuncunun muhakemesinde ağır basarak, hile davranışının gerçekleştirilmesine neden olmaktadır. Katılımcıların hileden algıladıkları fayda, hile yapma motivasyonlarına işaret eder. Hilecinin asıl amacı oyunun kendisinden ziyade oyundan elde edeceği faydadır.

Oyuncunun etik yaklaşımını oluşturan, algılanan fayda/zarar denklemine eşlik eden bir diğer unsur da oyunun işlevleri, amaçları, kuralları ve sonuçları itibarıyla gündelik

hayattan ayrılmasıyla oyun deneyiminin hayati niteliği olmayışı olarak karşımıza çıkar:

“Yani sonuçta gerçek hayatta hile yapmıyorsun. Oyunda hile yaparsan sadece oyunda bir süreliğine mutlu oluyorsun onunla. Sana başka hiçbir getirisi olmaz.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

“Yani oyunda yaptığın şey etik değil. Gerçek hayatta yaptığın şey ahlaki değil bence. Bu biraz daha inanç saf inanç bağları veya sahip olduğun değerlerle alakalı, bilmiyorum. Yani birisi sadece bir oyun zaten, senin değer yargılarına bir etkisi olmayacak bir şey ya da onu kapsamayan bir şey oyundaki. Ama ama gerçek hayattaki daha böyle insan psikolojisi ve ruhsal olarak etkileyebilecek bir şey. Yani fiziksel olarak etkileyebilecek bir karşılığı var, gerçek bir kere her şeyden önce.” (Zahit, 30, Çevrim İçi Görüşme, 27 Kasım 2021)

Bauman (2011), Huizinga (2006)’nın Homo Ludens eserinden yola çıkarak, oyunun hayatilik bağlamında gereksiz olduğu tespitinde bulunmuştur. Oyun, gündelik yaşantıya dair bellekte varlık gösteren amaçlara hizmet etmeyerek, işlevsel olmama niteliğini sürdürür. Oyun gündelik yaşantıya dair bir amaç güdülmeksizin oynanır. Oyunun, insanın hayatta kalma galesi ile ilişkisiz olması; oyun alanında gerçekleştirilen davranışlara, gündelik yaşantıya aykırılık gösteren bir özgürlük niteliği tanımlar.

Oyun hayati değilse, oyun alanında cereyan eden eylemlerde ciddi ve hayati değildir. *Sonuçta gerçek hayatta hile yapmıyorsun ve sadece bir oyun zaten* ifadelerinden bir deneyim olarak oyunun, gündelik faaliyetlerden etik açıdan farklı bir yere konumlandırıldığı anlaşılmaktadır.

Hile yaparsan sadece oyunda bir süreliğine mutlu oluyorsun ve gerçek hayatta daha böyle insan psikolojisi ve ruhsal olarak etkileyebilecek bir şey ifadeleri, algılanan fayda ve zararın da oyun alanıyla kısıtlı olduğunu göstermektedir.

Hile kullanımında belirleyici olan, diğer kişisel faktörde kişinin öz yeterliliğini temsil eden teknoloji okuryazarlığıdır:

“Hileler internet forumlarında, işte kıyıda köşede kalmış hack camiasında falan bulduğumuz şeyler, böyle küçük çocukların veya yeni oynayan arkadaşların hızlı erişebileceği noktalar değil. Belirli communityler içerisinde yer alıyor çoğu.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Evet çünkü insanlar deli gibi hile araştırıyorlar. Deli gibi hile araştırıyorlar ama çok nadir yani onlara ulaşabilen kişiler. Ya aslında çok kolay ama onu çalıştırabilmek, düzenleyebilmek biraz kafa karıştırıyor. Şimdi hileleri genellikle ddos komutlarıyla çalıştırdığından dolayı ya da Python yazılım komutlarıyla çalıştığından dolayı öncelikle hani o ara yüze alışkın olmanız lazım.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

Katılımcılar hilelerin internet ortamında, ulaşması görece zor yasadışı yazılım forumlarında bulunduğunu belirtmiştir. Bu sebeple hilelere ulaşılabilme için, internet kültürüne ve okuryazarlığına sahip olmak gerekmektedir. Aynı zamanda ücretsiz hilelerin büyük bir kısmının, kullanıcı ara yüzünün olmaması sebebiyle hileyi çalışabilir hale getirebilmek için, asgari düzeyde yazılım bilgisine sahip olunması gerektiğini belirtmişlerdir. Bu iki faktör, hile kullanımında teknoloji okuryazarlığını bir gereklilik haline gelmesine neden olmaktadır.

3.4.3. Hile Kullanımını Etkileyen Çevresel Faktörler

Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler, hile kullanımını tetikleyen hile motivasyonlarının oluşmasında, kişisel faktörlere eşlik eden çevresel faktörler olduğunu göstermiştir.

Aşağıdaki verilerden, katılımcıların hile yapmalarında en etkili çevresel faktörün rakipte algılanan hile olduğu anlaşılmaktadır.

“En son bir buçuk yıl önce eski bilgisayarımdayken yaptım. Artık karşıma çok fazla hile geldiğinin farkındaydım. Bu durum beni artık çıldırtmıştı. Ya bilgisayarım da kötüydü ve bir anti virüse bile ihtiyaç duymuyordum artık. Dedim ki kaybedecek hiçbir şeyim yok. Kendime bir tane ilk bulduğum hileyi indirdim ve bekledim karşıma hile gelmesini. Gelen ilk hile de hileyi açarak ona karşılık verdim ve ona oyunu zehir etmeyi amaçladım. Bir yerden sonra bu biraz alışkanlık kazandı ve bunu dört beş ay tekrarladım.” (Ömer, 18, Çevrim İçi Görüşme, 12 Aralık 2021)

“Normalde çok da aslında kendime güveniyordum CS:GO'da iyi olduğumu düşünüyordum. Ha işin aslı çok fazla hileyle karşılaşırıyordum o dönem. Karşı takımın full hile olduğunu gördük ve ben gaza geldim bir an. Dedim yani bu iş böyleyse ben de satın alayım.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Zaten hileye başlama sebebim hilecilerden oldu. O yapıyorsa ben niye yapamıyorum? Hani o niye bir banlanmıyor ki dedim. Hani aynı zamanda sinirlendim hani o kadar oynadım oyunun, o kadar emek verdiğim oyunun hani bir hilecinin bir hani mouse tıklamasıyla sona ereceğini anladığım için hile kullanmaya ben de başladım yani. Böyle olunca da oyunun ne kadar aşağılık ve saçma olduğunu anlıyorsun.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

Katılımcılar, oyun esnasında özellikle rakip takımda hile kullanımını algıladıklarında oyunsal amaçlara ve oyun kurallarına bağlılıklarını kaybederek, oyun alanının kazanmış olduğu bu tekinsizliğe uyum sağlamaktadır. Katılımcılar nezdinde, zaten bir kez bozulmuş olan oyunun tekrar bozulması söz konusu değildir. Tam tersine oyuncular, oyun ortamında algılamış oldukları hileciye hile kullanarak karşı gelmek suretiyle, oyunun bozulan adaletini tekrar sağladıklarını hissetmektedirler. Bu akıl yürütme sonucunda hilenin oyun topluluğu içerisindeki dolaşımı, fasit daire haline

gelmektedir. Oyunda hileyle karşılaşan oyuncular kurban haline gelmekte ve bu sebeple hile kullanmaya başlamaları durumunda oyun topluluğundaki hile kullanan popülasyonu artırmaktadır. Bu durumda daha fazla oyunun adaleti bozulmakta ve daha fazla oyuncu hileden etkilenmektedir.

Katılımcıların aşağıdaki ifadelerinden anlaşılacağı üzere, bir diğer çevresel faktör de oyun toplulukları hilenin yayılımında oynadığı rol olarak karşımıza çıkmaktadır:

“Ben bir sürü oyun topluluğu gördüm, oyun topluluğu içerisinde buldum. Genelde hepsinin tek bir şeyi var, hepsi hile kullansa da kullanmasa da işte biz hile kullanmayız, hile kullanmamalıyız, hile kullananlar uzaklaştırılacaktır, bilmem nedir falan filan. Böyle kendi kendine kural koyan gruplar bunlar. Fakat aralarında eminim hile kullanmaya devam eden kullanıcılar oluyor. Bununla ilgili çok ciddi tepkiler gösteren işsa eden hatta bununla oynamayın diye Steam profilini veren topluluklar var. Bu tarz gruplar genelde bu konularda çok ketumdur. Aralarına da bu tarz kişileri almazlar ki ben aralarında yine de hile yapanları onu düşünüyorum. Çünkü şey insanoğluyuz. Genelde bu tarz şeylerde hani iğneyi kendine çuvaldızı başkasına batır muhabbetinden kaynaklı bir durum olduğunu düşünüyorum. O yüzden yani aralarında hile kullanan olduğunu düşünüyorum ama bu tarz topluluklarda işsa topluluğu bile var, yapanları işşalayan yani.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Topluluklar var işte hile yapmayın, hile yapanlara şöyle böyle yapılır deniliyor. Evet, ben de öyle düşünüyorum. Çünkü abartıyorlar yani, oyunu hiç ediyorlar. Ama çok da öyle baskı olduğunu düşünmüyorum. Bu şöyle bir şey, hile karşıtı olan kadar hile yapmak için topluluk oluşturan insanlar var yani.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)


Önceki bölümün Topluluk Kuralları bölümünde bahsettiğimiz üzere, oyun toplulukları, hile yazılımları tanıtan ve hileye özendiren paylaşımları yasaklamıştır. Oyuncuların bu toplulukların özel sunucularında hile yapması, topluluktan uzaklaştırılma cezası almalarını gerektiren bir diğer davranıştır. Bu kurallara ve yasaklamalara rağmen, oyun topluluklarının hile kullanımına karşı pozitif etkisinin sınırlılığı, *aralarında hile kullanan olduğunu düşünüyorum* ifadesinden anlaşılmaktadır.


Counter-Strike Global Offensive Hile & Hack


cs go hile, cs go hack, cs go güncel hile, cs go new hack, ezglobal wallhack, counter-strike global offensive hack, counter-strike global offensive hile


1 2 3 ... 9 Sonraki >

SABİT KONULAR


 **Çalışıyor** CS:GO 4L3X | Glow ESP - Trigger Bot | Undetected
4L3X · 12 Ocak 2022 [32](#) [33](#) [34](#)


 **Çalışıyor** CS:GO Viagrahook MultiHack | Anti VacBan, ESP, Aimbot, TriggerBot
Sarik · 23 Ocak 2022 [24](#) [25](#) [26](#)


 **Çalışıyor** CS:GO PPHud Cheat | Legit, Rage, Trigger, Esp, Visual, Skinchanger
KukLa · 21 Şub 2022 [6](#) [7](#) [8](#)


 **Çalışıyor** CS 1.6 Steam Evol Multihack | Legit Rage Esp Visual
KukLa · 14 Ocak 2022 [21](#) [22](#) [23](#)


NORMAL KONULAR


 **Kontrol Ediliyor** CSGO: ONE TAP HACK SKİNCHANGER AİMBOT WALLHACK TRİGGERBOT DETECTED
Scylla37 · Pazar saat 14:49'de [2](#)

 CSGO BHop Hilesi
Micro0005 · Dün 22:35 da

 **Güncelleniyor** CS:GO BaiMaoSense HvH Hack (Rage, Legit, Changers, Misc)
KukLa · 26 Ocak 2022 [9](#) [10](#) [11](#)

 **Kontrol Ediliyor** Iron Blood External CSGO Legit hile
Except0n · 12 Mar 2022

 **Bilinmiyor** CSGO BEDAVA HVH HİLE
zRodsh · 6 Mar 2022 [2](#)

 **Çalışmıyor** CS:GO Fatality Private Hack | Best HvH Hack
ahmet121315 · 7 Ara 2021 [4](#) [5](#) [6](#)

Şekil 22: CS:GO Hile Topluluğu Forum Sayfası

Kaynak: (Cheatglobal, 2022)

Diğer taraftan, Şekil 22’de bir örneği görülebileceği üzere; geliştirilen hilelerin forum mantığıyla paylaşıldığı ve topluluk moderatörleri tarafından kontrol edilerek bir kalite kontrol mekanizmasıyla değerlendirildiği hile topluluklarının, hilelerin oyuncular için erişebilirliğini arttırdığı görülmektedir.

Oyun topluluklarının, hile yayılımında oynadığı role benzerlik gösteren bir diğer faktör ise, hile kullanan oyun arkadaşlarından, hile davranışının sosyal öğrenme ve sosyal pekiştirmeye aktarılmasıdır:

“Benim hile kullanmış olduğum maçlarda tabii ki de aklıma geldi. Böyle böyle bir durum var. Sonuçta bana benim yaşadığım oradaki stres sınırı aynı şeyi o arkadaşımda görmüştüm. Maçın sonunda bu arkadaşımın nasıl rahatladığını, nasıl sinirli attığını hatırlamıştım. Satın aldığım hileyi de zaten kendisinden öğrendim. Zaten kendisiyle kontak kurmuştum, o arkadaşımın çok büyük etkisi var. Bunu vallahi konuşunca fark ettim. Sigaraya alışmak gibi bir şey yani.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Daha çok şöyle, kanka bana da göndersene gibi tepkiler alıyorum. Arkadaş kaybettiğim olmadı ama kazandığım çok oldu, hileyi bulup çalıştırabilen insanlara zeki gözüyle bakılıyor yani.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Körle yatan şaşı kalkıyor yani ve burada senin kendi kırmızı çizgilerin yoksa veya bir karakter koymuyorsan ortaya sen de hile yapıyorsun zaten. Kendine karakter koyan da ne oluyor? Baktı hileler var, oyunu siliyor.” (Enes, 23, Çevrim İçi Görüşme, 29 Kasım 2021)

Arkadaş grupları, hile kullanımı konusunda katalizör ve inhibitör olmak üzere iki yönlü etki de sağlayabilmektedir. Arkadaş grubu içerisinde, bir kişinin sahip olduğu kırmızı çizgiler, grubun oyunla ilgili ortak normlarına sirayet ederek, hileye karşı tutum almalarında etkili olabilmektedir. Aksine, hile kullanımı paylaşılan bir deneyim olarak bir grup dinamiği haline gelebilmektedir.

Katılımcılar, *sigaraya alışmak gibi bir şey* ve *körle yatan şaşı kalkıyor* deyimleriyle hile davranışının arkadaş grupları arasında nasıl sosyal kontaminasyonla yayılım gösterdiğini ifade etmişlerdir. Bu bulgular, Blackburn (2014) ve Woo (2018)'nin hilenin, sosyal ağlar içerisinde arkadaşlık ilişkileri üzerinden yayılım gösterdiğini gösteren nicel çalışmalarla uyusmaktadır.

“Ben niye recoil kullanıyorum Onu söyleyeyim. Bilgisayarımın durduğu masa, ufak bir masa ve hani mouse hareketlerini yapabileceğim ya da ileri geri, yukarı aşağı yapabileceğim alan çok kısıtlı. Bu da bilekten mesela oyunu bilekten oynamama sebep oluyor bazı oyunu bilekten oynar, bazı insanlar kolunu savurarak oynar. Buda neye sebep oluyor? Ben hani yeterince alana sahip olmadığım için bunu otomasyona bağlıyorum. Bu bana göre kabul edilebilir seviyede.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

Bir diğer çevresel faktör, çevrim içi oyunların taraflar için sağladığı kondisyonel eşitliği olumsuz yönde etkileyen ekipman yetersizlikleridir. Katılımcının yukarıdaki belirttiği üzere, oyunda seri atış yapmasını güçleştiren fiziksel engeli, yardımcı bir yazılımla aşmayı hedeflemektedir.

3.4.4. Hile Kullanımını Etkileyen Oyunsal Faktörler

Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler, hile kullanımını tetikleyen hile motivasyonlarının oluşmasında kişisel ve çevresel faktörlere eşlik eden, oyun kaynaklı faktörlerin olduğunu göstermektedir.

Oyun kaynaklı karşımıza çıkan ilk faktör, çevrim içi oyunların karakteristik bir unsuru olan anonimlikdir:

“Anonimlik bir nebze böyle güven verebiliyor. Ben zaten gizliyim, kimse kim olduğumu bilmiyor gibi bir algıdan dolayı da bazı olumsuz hareketlerin bazı ahlaki etik olmayan hareketlerin de yapılmasına yol açabiliyor. Ama tabii bu demek olmuyor ki hani bütün kimlik bilgilerini paylaşsın platform, o da yanlış. O tamamen kişinin kendisini geliştirmesiyle alakalı. O oyunda duruşuyla alakalı, oyunda oynama tarzı, oyunu oynama amacıyla alakalı.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Anonim olmak ve özellikle smurf hesaplarda yani bunun kaynağı bence. Anonim olduğumuz zaman daha rahat bir şekilde hile yapabilirsiniz. Anonimliğin bir teşvik ediciliği var. Nasıl olsa beni kimse bulamayacak diyerekten.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Yani ben biraz eski kafalıyım, gelenekçiyim. Ben oyunlara da T.C. numarasıyla bağlanması gerektiğini düşünüyorum. Anonim olmasın yani. Çünkü bunun da rahatlığı var insanlarda. Anonim olduklarını düşündükleri için istedikleri her şeyi rahat rahat yapabiliyorlar. Yani bu ortadan kalksa anonimlik, hile de azalır gibi geliyor.” (Abdullah, 32, Çevrim İçi Görüşme, 8 Aralık 2021)

Anonimlik bir nebze böyle güven verebiliyor, anonim olduğumuz zaman daha rahat bir şekilde hile yapabilirsiniz ve anonim olduklarını düşündükleri için, istedikleri her şeyi rahat rahat yapabiliyorlar ifadelerinden; hile başta olmak üzere oyun topluluklarında karşılaşılan olumsuz ve etik dışı davranışların barındırdığı mimlenme, oyundan veya topluluktan uzaklaştırılma gibi, algılanan risklerin azaldığı anlaşılmaktadır. Algılanan risklerin azalmasıyla birlikte, hile davranışı daha olası hale gelmektedir.

Bir katılımcı, Çin’de dijital oyunların gerçek isim tanımlama sistemi üzerinden oynanabilmesine benzer bir uygulamanın, bütün oyun topluluğu için uygulanması durumunda yaşanan etik dışı davranış sayısında önemli bir düşüş olacağını düşündüğünü belirtmiştir. Ancak, diğer katılımcılar, etik dışı davranışların ortaya çıkışında kolaylaştırıcı etkisine rağmen, anonimliğin, çevrim içi oyunların korunması gereken önemli bir özelliği olduğunu vurgulamıştır.

Araştırmanın oynama motivasyonlarıyla ilgili başlığında da üzerinde durmuş olduğumuz rütbe sistemiyle, oyunlarda dengeli bir eşleştirme yapılabilmesi

amaçlanmaktadır. Rütbe sisteminin oyunun dengesini sağlamada yetersiz kaldığı durumlarda hile kullanımına neden olmaktadır:

“Yani oyunun keyfi kaçıyor, çünkü rekabetçi bir oyundasınız ve hani sizin bulunduğunuz seviyeye, ranka göre karşınızdaki kişiler geliyor. Yani o kişiler gelmesine rağmen adam çok iyi oynuyorsa tolere edilebilir. Bu sefer ne denir mesela? Hani kardeşim niye smurf hesapla giriyorsun falan derler. Rekabetçi oyun olduğundan dolayı. Yani olabildiğince herkesin eşit şekilde karşılaşması gerekli.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Yani smurf hesaplarından dolayı genelde hile açma gereği duyuyor insan. Sonuçta kendi rankında olan eğlenebileceği insanlar olmadığı için bazen o zamanlar hile açan oluyor.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

Goffman (2018)’a göre müsabaka niteliğindeki oyunların temelinde yer alan öforik (coşku) etkileşim ve çekim alanı oluşturma unsurları; oyunda taraflar arasında güç dengesi oluşturacak bir sınıflandırma ile doğru orantılı olarak ortaya çıkmaktadır. Rekabet, oyun sonucunun belirsizliği durumunda sürekli hale gelmektedir. Takımları dengeleme, avans verme gibi pratikler; oyunun neticesinin kaçınılmaz bir bilgi haline gelmesini engellemek amacıyla uygulanır. Dengesiz şekilde eşleştirilmiş bir oyunda, güçlü olan tarafın mutlak üstünlüğü, oyuncuların oyunda yaşadıkları tatminin önüne geçerek oyundan kopmalarına neden olmaktadır.

Güç dengesinin sağlanamamış olması sebebiyle oyundan kopan oyuncular, oyuna tekrar dahil olabilmek için hileye başvurabilmektedir. CS:GO ’da özellikle ‘smurf’ hesap olarak tabir edilen, daha üst rütbedeki oyuncuların ikinci bir hesap üzerinden daha alt rütbelerde oynaması durumu, rütbe sisteminin işlevselliğini ciddi şekilde olumsuz etkilemektedir. ‘Smurf’ hesaplarla ilgili CS:GO’nun bir yaptırım uygulamaması sebebiyle bu problem süreğen hale gelmektedir.

CS:GO’da bazı oyun mekaniklerinin, oyuncuların oyundan kopmasına sebep olarak hile kullanmaya yönlendirdiği görülmektedir:

“Atıyorum CS:GO’da hiçbir silahın geri tepmesi olmasa, attığınız her mermi dümdüz hedefine ilerlese geri tepme hilesi olmazdı. Çünkü neden? Gerek herkesin attığı mouse’un tuttuğu yere gidiyor yani. Böyle düşünün. Çok zorlayıcı bir mekanik olduğu için recoil hilesi en çok kullanılan hilelerden birisi.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Ben çünkü çok çıldırıyorum hani çünkü kaybetmeyi hiç sevmemdim ölmeyi hiç sevmemişim için çünkü ölüyorsun ve sana oyun ceza veriyor. Takım arkadaşlarını izliyorsun atıyorum hani yeniden doğamıyorsun yeniden oynayamadığın için uzun süre beklemen gerekiyor hani ne kadar da iki üç dakika olsa bile hani o zaman çıldırıyor insanı ve bunu istemediğim için ya hileye başvurmak zorunda kalıyorum.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

Katılımcıların ifadelerinden; recoil (geri tepme) mekaniği ve raunt mantalitesinin oyuncuların oyunun ‘sihirli çember’inden çıkarak hile kullanımına sebep olabilen mekanikler olduğu anlaşılmaktadır.



Şekil 23:CS:GO'da Silahların Geri Tepme Desenleri

Kaynak: (Marshall, 2021)

CS:GO'da bulunan silahların seri atış halinde geri tepmeleri ölçüsünde mermilerin hedeften sapma desenleri Şekil 23'te gösterilmektedir. Bu oyun mekaniği oyunda her silah için farklılık göstermekte; oyuncunun oyun bilgisi, yetenek setleri ölçüsünde gerçekleştirilebilmektedir. *Attığınız her mermi dümdüz hedefine ilerlese geri tepme hilesi olmazdı* ifadesinden anlaşılacağı üzere, oyuncuların oyundan kopmasına neden olan *çok zorlayıcı* mekanikler, bu mekaniklerin otomasyona bağlanmasına yönelik spesifik hilelerin oluşmasına ve kullanılması neden teşkil etmektedir.

CS:GO'da rekabetçi maçlar beşer kişilik iki takımın iki dakika süresince karşı takımı alt edene kadar devam eden; ölen oyuncunun takım arkadaşlarını izleyerek raunt sonuna kadar edilgen bir şekilde beklediği bir raunt yapısına sahiptir. Oyunun kesintiye uğradığı bu bekleme anları, oyuncular için cezalandırıcı bir mekanizma haline gelmektedir. Bu bekleme süresince oyuncular oynama etkinliğine devam edememeleri sebebiyle, oyundan kopmakta ve hile kullanımına yönelmektedir.

CS:GO’da oyunun sahip olduğu ödüllendirme sisteminin, hileyi teşvik eden bir diğer unsur olduğu katılımcıların ifadelerinden anlaşılmaktadır:

“Zaman zaman oyunlarda skin dağıtıyorlar işte, haftalar yapıyorlar işte bir ton hani etkinlik oluyor, yılbaşı etkinliği falan o dönemlerde bazı itemler dağıtılıyor, bir şeyler oluyor falan işte şu kadar adam vurana şu kadar hediye vereceğiz bilmem ne falan. Bu zamanlarda insanlar daha çok hile yapıyor bence. O hediyeyi, ödülü alabilmek için.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

“Benim hile yapma sebebim daha kısa yoldan daha fazla bir şeyler elde edebilmek. İster CS olsun ister Dota olsun ister Apex Legends olsun bunların tamamında ne kadar hızlı bir şekilde yükselme sağlarsanız başarılı olarak, oyun sizi o kadar hızlı ödüllendiriyor. Yani oyun içi skinler veriyor, kartlar veriyor, kasalar veriyor ve bunların aynı zamanda artık kendi içerisinde mikro iktisadi durumu var. Yani kasayı satın para alıyorsunuz. Parayla başka bir şey alıyorsunuz. Kasayı açıyorsunuz. Kasanın içinden bir bıçak çıkıyor. Serbest piyasada bıçak milyonlara satılıyor. Yani yirmi bin, otuz bin dolara satılan bıçak skinleri var mesela.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

CS:GO’da oyuncular biriken deneyim puanları (Experience Point) ile oyun sonlarında edindikleri maddi karşılığı olan, oyun içi eşyalarla ödüllendirilmektedir. Bu ödüllendirme sistemi, oyunda daha çok vakit geçiren ve başarılı olan oyuncuların daha fazla deneyim puanı elde etmesi sebebiyle, oyuncuların hile kullanmasında etkili olmaktadır.

Katılımcıların ifadelerinden; hile kullanımını etkileyen oyunsal faktörlerin bir diğerinin, oyun firmasının hile karşıtı tüm uygulamalarını içine alan hileye karşı tutumu olduğu anlaşılmaktadır:

“Yani ben hileyi kanıksamıyorum. Hile yapmayı doğru bulmuyorum ama hani CS:GO’da da hani çok hile var ve Valve’de bana hani bana hile yapmama izin veriyor. Hani neden izin veriyor? Ee çünkü oyunu geliştirmiyorlar hani oyunu iyileştirmiyorlar, sadece sürekli skin satıyorlar. Aynı zamanda Valve’e tepkili olduğum için, onlara tepki amaçlı hile kullanıyorum yani.” (Ekrem, 22, Çevrim İçi Görüşme, 10 Aralık 2021)

“Eğer karşımdaki hile yaparsa, hile yaptığı çok bariz belliyse ve oyun yöneticileri de buna bir şey yapmıyorsa kesinlikle hile yaparım. Burada bir otoritenin seni çok zorba bir şekilde engelliyor olması lazım ki kafana çok sert bir sopayla vuruyor olması lazım ki sen o hileyi yapmaya cüret bile etme yani. Çünkü insanı sen boş bırakırsan hile de yapar, hırsızlık da yapar.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

“Hileyi adam nasıl yapıyor? Bir açık kullanıyor. O açığa sebep olan kişi kim? Oyunu üreten firma. Yani sen o açığı kapatırsan hile de kapanmış olacak. Bir de burası sanal bir dünya ve hani hırsızlık yapmadığınız sürece insanların çok fazla bir zarar göreceklarini düşünmüyorum ben. Yani birinin malını çalıp ya da manevi bir zarar vermediğiniz sürece oyunda olan oyunda kalır ve ondan dolayı hani bir zararı yoksa legal

illegal durumu da oluşmaz. Sadece oyun içi uzaklaştırma yersin. Yani oyunu üreten kişi o hile açığını vermezse hile de olmaz. Bence oyunu üreten kişinin zafiyetiyle yani tam anlamıyla oyunu bitirmemesi ya da iyi kodlayamamasından kaynaklı.” (Ahmet, 24, Çevrim İçi Görüşme, 2 Ocak 2021)

Hile yapmayı doğru bulmuyorum ama hani CS:GO'da da hani çok hile var ve insanı sen boş bırakırsan hile de yapar, hırsızlık da yapar ifadelerinden; hilenin etik açıdan doğru bulunmamasına rağmen, oyun firmasının yeterli önlemleri almaması sebebiyle oyuncular tarafından, oyun şirketinin hileye izin vermesi olarak algılanmasına neden olduğu anlaşılmaktadır. Daha çarpıcı bir bulgu ise, gerekli önlemlerin alınmaması ve çevrim içi oyun hilesinin hileye maruz kalanlar için yaratmış olduğu maddi veya manevi kayıpların, oyun şirketi tarafından tanımlanmamış olması; burası sanal bir dünya ve hani hırsızlık yapmadığınız sürece insanların çok fazla bir zarar göreceklerini düşünmüyorum ben ifadesinden anlaşılacağı üzere, hilenin diğer oyuncular için oluşturduğu tahribatın anlaşılmasını inhibe etmesidir.

Oyunun hile karşıtı uygulamalarının geliştirilmemesi, hileye olanak veren açıklarının kapatılmaması, oyundaki denetim mekanizmalarının hileye karşı genel tutumunun hilenin topluluk tarafından normalleşmesini engelleyici nitelikte olmaması gibi nedenler bir araya gelerek, oyunda güvensizlik ortamının oluşmasına ve oyuncuların adil oyun beklentisinin törpülenmesine sebebiyet vermektedir. *Sadece oyun içi uzaklaştırma yersin* ifadesi; hilenin en sert cezası olan VAC yasaklamasının bile oyuncular tarafından caydırıcılıktan uzak ve yetersiz bir cezalandırma olduğunu göstermektedir. *Otoritenin seni çok zorba bir şekilde engelliyor olması lazım* ifadesi, hilenin engellenmesi için oyun firması tarafından daha sert önlemlerin alınması gerektiğinin altını çizmektedir.

Oyuncuların oyunda hileyle karşılaşmaları durumunda, oyunun cezalandırma sisteminin işleyişine ve verilen cezaların yeterliliğine güvenmemesiyle birlikte hileye yönelmesi, *eğer karşımdaki hile yaparsa, hile yaptığı çok bariz belliyse ve oyun yöneticileri de buna bir şey yapmıyorsa kesinlikle hile yaparım* ifadesiyle özetlenmiştir. Bu durumda hile kullanımı, oyuncuların oyun firmasına tepki göstermek amacıyla yaptıkları bir eyleme dönüşebildiği, *Valve'e tepkili olduğum için, onlara tepki amaçlı hile kullanıyorum* ifadesinde gözlemlenmiştir.

CS:GO topluluğunda hileye karar verme sürecini etkileyen faktörler toplu şekilde aşağıdaki tabloda verilmiştir:

Tablo 4
Hileye Karar Verme Sürecini Etkileyen Faktörler

CS:GO Topluluğunda Oyuncuların Hileye Karar Verme Süreçlerini Etkileyen Faktörler	
Hile Yapma Motivasyonları	Başarısızlıktan kaçınma Rütbe yükselme Takdir edilme Hileyi deneyimleme Pislik olma (be a jerk) Ekonomik fayda elde etme
Kişisel Faktörler	Etik yaklaşım Algılanan fayda/zarar Oyunun atfedilen değer Teknoloji okuryazarlığı
Çevresel Faktörler	Rakipte algılanan hile Hile toplulukları Sosyal öğrenme Ekipman yetersizlikleri
Oyunsal Faktörler	Anonimlik Rütbe sistemi Zorlayıcı oyun mekanikleri Ödüllendirme sistemi Oyun şirketinin hileye karşı tutumu

3.4.5. Hile Kullanımında Tutum Değişikliğini Etkileyen Faktörler

Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerde, hile kullanımıyla ilgili bir tutum değişikliği yaşayıp yaşamadıkları sorulmuştur. Hile kullanımını bıraktığını belirten katılımcılara, bu değişiklikte etkili olan unsurların neler olduğu sorusu yöneltilmiştir.

Katılımcıların hile davranışındaki tutum değişikliğine neden olan en etkili unsurun, VAC yasaklaması olduğu görülmüştür:

“Şu anda oldu da hani Valve'den bir mail geldi, dedi ki seni affettik VAC BAN'ını kaldırdık deseler, ya benim gibi düşünen binlerce oyuncu vardır, evet imkânsız bir daha hilenin h'sini Google'a ya da herhangi bir yere yazmam. Ama hile kullananlara karşı çok daha ketum davranmaya başladım, bu benim için değişmiş bir durum. Yani VAC BAN benim için bir milattır, asla hile kullanmam. Asla hile kullanmayacağımın garantisidir.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

“Banlanmak benim tekrar hile yapmama tabiki mâni oldu yani. Çünkü mesela o benim yaklaşık beş altı tane bravo case vardı. O bravo caselerin şu an siz sanırım üç yüz dört yüz lira falan oldu mesela. Onların hepsi gitti yani. Çünkü çünkü ban yediğinizde accountu kilitliyorlar tabii ki gönderemiyorsunuz sağa sola. Ama evet mâni oldu yani banlanmış olmam. Çok sinirlendiğim anlarda bile hile yapmak gibi bir opsiyon aklımın kenarından bile geçmiyor oyunlarda. Bunun sebebi aman arkadaşlarım öğrenir, aman işte çok ayıp olur falan değil. Bunun aslında yine sebebi ben kendimi düşünüyorum. Ben account'a çok emek harcadım ve bu accountun gitmesini istemiyorum.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

VAC BAN, CS:GO'da ve VAC koruması olan diğer oyunlarda oyuncuların süresiz olarak oyun sunucularından men edilmesi ve Steam Pazar'ındaki faaliyetlerinin kısıtlanması cezalarını içermektedir. Aynı zamanda Şekil 24'te görülebileceği üzere, VAC yasaklamasıyla ilgili bir ibare kaldırılamaz ve gizlenemez şekilde oyuncunun profilinde sergilenmektedir. VAC yasaklamasının bu yönleri sebebiyle, yasaklanan oyuncular oyun topluluğu tarafından dışlanma ve mimlenme gibi manevi sonuçlarla birlikte, Steam Pazar'ında ticari faaliyet yapamamaları sonucunda maddi kayıplar yaşamaktadır.

VAC BAN'ın bu caydırıcı özellikleri sayesinde, oyuncuların hile tutumunun değişiklik gösterdiği, *Banlanmak benim tekrar hile yapmama tabii ki mâni oldu yani* ve *VAC BAN benim için bir milattır, asla hile kullanmam* ifadelerinden açık bir şekilde görülmektedir.



Şekil 24: VAC BAN Profil İşareti

Kaynak:(Unknowncheats, 2013)

Oyun arkadaşı kaybetme, hile kullanımına ilişkin tutumun değişmesinde rol oynayan ikinci faktör olarak karşımıza çıkar:

“Hile kullanmayan arkadaşlarım tabii şey hani bizi niye riske sokuyorsunuz diye bana tepki gösterdiler. Haklılar mı, kesinlikle haklılar. Yani sonuçta böyle bir durumda hani onları da ben haksız rekabete sokmuş oluyorum. Otomatik olarak onlar da benim haksız gücümünden dolayı kazanmış oluyorlar, istemeden de olsa. O yüzden ona çok yapacak bir şey olmadı, olan oldu. Hani tepki gösterdi zaten şey ondan sonra benimle bir daha da oyuna girmediler zaten. Ama tabii dost, dost kaybetmedim ama oyun arkadaşı kaybettim. Dost olarak devam ediyoruz hala ama bu benim bir daha hile kullanmamamda çok etkili oldu.” (Ekin, 29, Çevrim İçi Görüşme, 29 Aralık 2021)

Hile kullandığı oyun arkadaşları tarafından öğrenilen katılımcı, grup normlarına riayet etmemesi sebebiyle tepki gördüğünü dile getirmiştir. Goffman (2018)’a göre, hilekarın sadece oyuncuların bir kısmı tarafından bilinmesine nispeten, topluluğun tamamınca bilinmesi daha yıkıcıdır. Hilekârlara öfkelenilmesinin en önemli toplumsal sebebi ise, oyunun sonucunu belirleme gücünü kendinde toplamış olması ve böylelikle oyunun gerçeklik üretme potansiyelini yok etmesidir. Hile kullanan oyuncuların olduğunun anlaşılmasıyla oyun dünyası anlamını yitirmektedir. Katılımcının *otomatik olarak onlar da benim haksız gücümünden dolayı kazanmış oluyorlar istemeden de olsa* ifadesi, Goffman’ın bu tespitini doğrular niteliktedir. Katılımcının arkadaş grubu, oyunun gerçekliğini kendileri içinde yok eden üyeye tekrar oynamayı bu sebepler eşliğinde reddetmiştir.

“Yani oyunda sizin rütbeniz yükseldikçe ve övgüleriniz arttıkça kazanılmış başarıyı kaybetme korkusundan dolayı hile yapmaktan geri duruyorsunuz. Benim yaşadığım olaylardan bir tanesi bu olduğu için hani hile yapıp yapmama konusunda. Belirli bir

başarı ediniş saygınlığa sahipken hile yapmıyorum, hile yaparak kendimi olumsuz bir noktaya düşürmenin bir anlamı yok.” (Kerem, 31, Çevrim İçi Görüşme, 4 Aralık 2021)

“Gerçek hayattaki arkadaşların senin mesela oyunda bir dönem de olsa hile açmış olduğunu bilirse ve sen o dönemde yaşıyorsan mesela ben işte atıyorum o çağlarda işte üniversite 2’de3’te falandım ve o dönemlerde şimdi üniversiteli arkadaşlarımız da vardı ve Steam’den ekliydik birbirimizle ve benim banlandığımı gördüklerinde adamlarda şey imajı oluştuğunu ben çok iyi hatırlıyorum mesela. Hani sen mesela birkaç tane çok hakikaten bileğinin hakkıyla yaptığın güzel vuruşlar da hileye atfediliyor mesela. Hile kullanıyormuş ya bu. Ben mesela o kadar üzüldüğümü hatırlıyorum ki o zaman yani yüz yüze gördüğün tanıştığın ve o aynı oyunu oynadığın aslında seni çok tanımayan ama sadece oyun aracılığıyla da tanıştığın ve aynı okulda olduğun birkaç kişinin sana böyle sanki yüz kızartıcı bir suç işlemişsin gibi muamele göstermesi senin şey olarak psikolojik açıdan da çok üzüyor ve sonra sen aslında evet abi ben bu haltı yedim fakat daha sonra artık yeni hesabımda bunu yapmıyorum yıllar geçse de belki zor ispatlayabiliyorsun gerçekten. Yine de insanların seni hileci olarak anması güzel bir şey olmayacağı için bunun da etkisi oldu.” (Emre, 34, Çevrim İçi Görüşme, 14 Aralık 2021)

Oyun müsabaka niteliği kazandıkça oyuncunun yetenekleri ve performansı, rakiplerinden daha üstün olma arzusuyla sergilenmektedir. Her oyun oturumunun sonunda oyunun belleklerde yaratmış olduğu manevi değer bu çerçevede tekrar şekillenerek kümülatif bir anlama dönüşmektedir. Yukarıdaki ifadelerin *rütbeniz yükseldikçe ve övgüleriniz arttıkça kazanılmış başarıyı kaybetme korkusundan dolayı hile yapmaktan geri duruyorsunuz ve hakikaten bileğinin hakkıyla yaptığın güzel vuruşlar da hileye atfediliyor* pasajlarından anlaşılabilir üzere; elde edilmiş olan başarılar ve övgüler, yeteneklerin sergilenmesiyle gösterilen takdir anlarının her birinin hilenin ortaya çıkması durumunda, hileye atfedilmesi riski oluşmaktadır. Kazanılmış başarımlara şüpheyle bakılmasıyla yaşanabilecek prestij kaybı, oyuncuların hile kullanımındaki tutumunun değişiminde kilit bir rol oynamaktadır.

“Ya şimdi ben de küçükken hile kullandım. Sanırım o hani insanlar açısından yetersiz hissediyorsun. Hani ya benim hile kullanma sebebim oydu açıkçası. Hani artık hani yani nasıl diyeyim? Diğer insanlara karşı kendini yetersiz hissettiğin için hile kullanıyorsun. Ondan sonra ahlaki gelişimim falan tamamlandığı zaman hani belli bir yaşa geldiğin zaman hani artık zaten hileyi kendi kendine bırakıyorsun.” (Alper, 27, Çevrim İçi Görüşme, 30 Aralık 2021)

“Yani empati yönünden ben şey yapmışım yani. Şimdi bizim takımı düşündüm. Adamların vaktine yazık. Karşı takımı düşündüm. Karşıda hile yok. Yani oynuyorum ama ben oynamıyorum, program oynuyor kendi kendine. Yani benim bir efor sarf ettiğim yok. Karşı takımın vaktine yazık, emeğine yazık. Tamamen empati kurmakla alakalı, hile kullanırken yapamadığım buydu.” (Ege, 20, Çevrim İçi Görüşme, 6 Aralık 2021)

Hile kullanımında rol oynadığını tespit edebildiğimiz son faktör, ahlaki yaklaşımın değişimidir. Hile kullanımına atfedilen fayda ve zarar denklemi, etik yaklaşımın değişmesiyle tersine dönerek; hileden hilecinin diğerleri için algıladığı zarar, kendisi

için algıladığı faydaya göre ağır basarak, hile davranışının bırakılmasıyla sonuçlanmaktadır.



SONUÇ

Bu tezde 4 ana tema, nitel araştırma çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu 4 tema; dijital oyunların oyuncuların gündelik hayatındaki yeri, çevrim içi oyun topluluklarının anlam dünyası, CS:GO topluluğunun anlam dünyasında hilenin algılanışı ve CS:GO topluluğunda oyuncuların hileye karar verme süreçlerinde etkili olan faktörler şeklinde sıralanmaktadır.

Dijital oyunların, oyuncuların gündelik hayatındaki yeri; katılımcıların oyunlarla ilk etkileşimlerinden itibaren gündelik yaşantılarındaki diğer etkinlikleri ve tüketimleri arasında nasıl yer edindiği alt temaları üzerinden ele alınmıştır. Katılımcıların dijital oyunlarla ekseriyetle oyun dönemi ve okul öncesi dönemde tanıştıkları ve bu birlikteliğin kesintisiz şekilde günümüze değin devam ettiği görülmüştür. Katılımcıların dijital oyunlarla tanışmasında, oyun cihazlarına erişimin kilit bir rol oynadığı görülmektedir. Bu sebeple Türkiye’de oyunculuğun gelişiminde internet kafelerin ve akabinde ADSL teknolojisi, oyun konsolları ve bilgisayarların kullanımının yaygınlaşmasının etkili olduğu anlaşılmıştır. İnternet kafe döneminde oyuncuların fiziksel olarak bir araya gelerek birlikte oynaması, oyun topluluğunun mevcudiyetine örneklik teşkil etmektedir.

Katılımcılar oyun oynamayı eğlenme, rahatlama, arınma ve gündelik hayattan kaçış gibi prelusorik amaçlarla gerçekleştirilen ‘boş zaman aktivitesi’ olarak tanımlamıştır. Ancak dijital oyunların oyuncuların gündelik yaşantısında daha geniş ölçüde yer edinmesiyle daha derin anlamlar kazanabildiği gözlemlenmiştir. Dijital oyunlar katılımcılar için, bir aktivitenin ötesine geçerek planlanmış ve düzenli bir eylem olarak günlük rutinlerinin ayrılmaz bir parçası ve yaşantılarının merkezinde değer üreten bir ritüel haline gelebilmektedir. Aynı zamanda, katılımcılar dijital oyun oynamaya hayatları boyunca devam etmeyi düşündüklerini belirtmiştir. Katılımcıların oyun oynamaya ayırdıkları süre, oyun oynama sıklığı ve düzeni, oyunlarla ilgili gelecek projeksiyonları; oyunların gündelik yaşantılarında merkezi bir konuma yerleştiğini göstermektedir. Dijital oyunların katılımcıların hayatındaki önemi, oyun topluluğu içerisinde sosyalleşmelerinin etkisiyle birlikte; oyun oynamayı kendileriyle özdeşleştirdikleri, kendilerini tanımladıkları bir edim olarak algılamalarını sağlamıştır.

Oyuncuların sanal kimlikleri vasıtasıyla kendilerini temsil edebildikleri sosyal bir ağ olan çevrim içi oyun toplulukları, katılımcılar tarafından; anonim olmaya imkân tanıyan, gündelik yaşantıya ilişkin kimlikler, roller, fiziksel özellikler ve statülerin askıya alındığı, farklı kültür ve coğrafyalardan insanların bir araya geldiği bir ortam olarak nitelenmiştir. Çevrim içi oyun topluluklarının, ortak edim olan oyun oynama etkinliği ve genel itibariyle sürekli olarak oynanan bir oyun etrafında geliştiği görülmüştür.

Topluluk üyelerinin deneyimlerini paylaşabildikleri, yaşadıkları problemlerle ilgili yardım aldıkları, oyunla ilgili gündemleri takip edebildikleri, birlikte oynamak için arkadaş edinebildikleri bir ortam sağlamaları itibariyle çevrim içi oyun topluluklarının, uygulama topluluğu niteliği taşıdığı saptanmıştır. Oyun topluluklarında oyuncuların etkileşimlerini düzenleyen oyun kuralları ve oyun topluluğu kurallarının yanı sıra, topluluk üyelerinin gönüllü mutabakatı üzerine gelişen oyunsal ve sosyal nitelikte olmak üzere yazılı olmayan kuralların bulunduğu tespit edilmiştir.

CS:GO topluluğunda; oyuna dair duyulan nostalji duygusu, oyunun 20 yıllık geçmişe sahip bir serinin devam oyun olması, oyun tasarımındaki sadelik ve gerçekçilik, oyunun sistem gereksiniminin düşük olması, oyun içi kozmetik eşyalardan müteşekkil bir mikro ekonomiye sahip olması ve düzenlenen turnuvaların topluluk üyelerinin markayla özdeşleşme kriterleri olduğu görülmüştür. Sosyalleşme, ekonomik motivasyonlar, rekabetçilik, oyunda ustalaşma, rütbe yükselme, takdir edilme gibi unsurlar; CS:GO topluluğunda oyun oynama motivasyonları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tespitlerin ışığında, araştırmanın örneklemini oluşturan CS:GO topluluğunda, marka topluluklarına özgü, ortak bir bilincin olduğu saptanmıştır.

Araştırmanın üçüncü teması, CS:GO topluluğunun anlam dünyasında hilenin algılanışıdır. Hile uygulamaları öncelikle tek kişilik oyunlar ve çevrim içi oyunlar ekseninde ayrılması şeklinde sınıflandırılmıştır. Katılımcılar tek kişilik oyunlarda hilenin kullanımını kabul edilebilir olarak görmelerine karşın, çevrim içi oyunlarda kullanılan hileleri etik dışı ve kabul edilemez olarak nitelemiştir. Çevrim içi oyunlarda üçüncü parti bir yazılımla, oyuna etki eden veya oyun dosyalarında yapılan bir değişikliklerle gerçekleştirilen uygulamalar, oyunda haksız avantaja neden olmaları halinde hile olarak sınıflandırılmıştır. Bu noktada kozmetik değişiklikler amacıyla

gerçekleştirilen hileler, oyunda haksız bir avantaja sebep olmamaları gerekçesiyle ayrı tutulmuştur. Oyunun kendi tasarımından kaynaklanan açıkların (bug) kullanılması noktasında katılımcıların görüşleri ikiye ayrılmıştır. İlk görüş, açığın oyunun kendisinden kaynaklı olması nedeniyle, bu uygulamaların hile sayılmamasıdır. Diğer görüş ise, ilk görüşle paralel olmasına karşın, kullanılan açığın oyunun dengesini bozacak düzeyde bir etkisi olduğu takdirde uygulamanın hile niteliği kazanabileceğidir. Katılımcıların hile konusundaki etik yaklaşımları da idealist yaklaşım ve rölativist yaklaşım olarak ikiye ayrılmıştır. İdealist yaklaşım sergileyen katılımcılarda, bireyin gündelik yaşantısındaki ve oyun alanındaki karar mekanizmalarının aynı ahlaki kaynaktan beslendiğini, ancak algılanan risklere göre bir tercih yapıldığını göstermiştir. Rölativist yaklaşım sergileyen katılımcılara göre, iyilik-kötülük, eylemin cereyan ettiği yere, zamana, duruma ve insana bağlı olarak derecelendirilebilir hale gelmektedir. Bu yaklaşıma göre, oyunda hile kullanımıyla gündelik yaşantıdaki etik dışı davranışlar arasında, bir bağlantı kurulmadığı anlaşılmıştır.

VAC (Valve Anti Cheat), Müfettiş uygulaması (Overwatch) ve Güven Faktörü (Trust Factor) başta olmak üzere, CS:GO'da yer alan hile karşıtı uygulamaların topluluğun anlam dünyasında nasıl yer edindiği araştırmanın diğer bir alt temasını oluşturmaktadır. VAC, hile kullanımını oyun esnasında engellemeye yönelik bir özellik barındırmaması ve hile kullanan oyuncuların tespit edilmesinin zamana yayılması nedeniyle, etkisiz bir sistem olduğu; buna karşın VAC yasaklamalarının caydırıcı olduğu düşünülmektedir. Müfettiş uygulamasıyla ilgili düşünceler üç ana başlıkta toparlanmıştır. Bu bakış açıları; oyunculara verilen söz hakkından dolayı sistemin istismar edilmeye veyahut hatalara sebep olmaya ihtimal vermesi, hilelerini belli etmeden kullanmaya çalışan bir grup için veya oyunda beceri seviyesi çok yüksek oyuncuların şüpheli duruma düşmesi durumlarına karşı, uygulama kapsamında alınmış bir önlem bulunmaması ve oyuncuların hileye karşı geliştirilen bir uygulamada merkeze alınmasının olumlu karşılanması şeklindedir. Güven Faktörünün oyuna etkisi ise hem adil ve rekabetçi oyun hem de oyunda kurdukları etkileşimler bağlamında, iyileşme gösterdiğini ve bu etkiyle birlikte oyunda daha az hile kullanan oyuncuyla karşılaşılmasını sağladığı düşünülmektedir. Diğer taraftan Güven Faktörü'nün; bulunduğu yetenek grubuna göre daha tecrübeli oyuncuların oyun esnasında fazla

raporlanması sebebiyle, Güven Faktörü olumsuz etkilenerek oyuncuların güven puanının düşmesi sonucunda, şüpheli oyuncularla daha sık eşleşmesine neden olması gibi bazı özel durumlarda oyuncuların oyun deneyimini kötü etkileyebileceği veya yetersiz kalabileceği ve kimi zaman kötüye kullanılabilirdiği belirtilmiştir. Bu uygulamalara ek olarak, 2018 yılından 2021 yılına değin uygulanan ücretsiz oynama güncellemesinin, oyuncuların hileyle karşılaşma sıklığına dolaylı olarak olumlu etki ettiği görülmüştür. Katılımcıların CS:GO'nun geliştirici firması Valve'in hileye karşı yeterli kaynak ayırmadığı görüşünde hemfikir olduğu gözlemlenmiştir. Buna ilaveten, katılımcıların önemli bir kısmının oyun şirketinin hileye karşı daha önleyici nitelikte tedbirlerin Valve'in kâr modeline uygun olmaması gibi ekonomik bir saikle uygulanmadığının düşünüldüğü saptanmıştır. Arma oyun serisinin, anlık takip ve kademeli yasaklama sistemleri ve Apex Legends ve Valorant isimli oyunlarda uygulanan BIOS yasaklaması; CS:GO'ya uyarlanabilecek ve hile problemine çözüm sunabilecek hile karşıtı uygulamalar olarak gösterilmiştir.

Hile probleminin oyun deneyimine, oyun topluluğuna ve oyun şirketine vermiş olduğu zararlar, araştırmanın bir diğer alt temasını teşkil etmektedir. Oyun deneyimine verdiği zararlar; kafa dağıtmak, stres atmak, eğlenmek gibi gündelik yaşantıdan oyuna hasredilen gündelik etkiler ve bir mücadele vermek ve kazanmak gibi oyunsal amaçlar, hilenin oyunun kırılğan yapısına nüfuz etmesiyle oyun tarafından sağlanamaz duruma gelmesi olarak algılandığı görülmüştür. Hilenin oyun topluluğu üzerindeki etkisi ise, güvensizlik ortamı oluşturma teması etrafında birleşmektedir. Oyun deneyiminin ve oyun topluluğunun almış olduğu tahribatla birlikte, oyuncuların oyuna ara vermelerine veya tamamen bırakmalarına neden olmaktadır. Oyun şirketinin hile kullanımının yarattığı etkiden dolayı ekonomik zarar görmediği düşünülmesine karşın, oyun firmasının oyun topluluğu nezdinde imajının zedelendiği ve CS:GO marka değerinin zarar gördüğü saptanmıştır.

Araştırmanın dördüncü temasını CS:GO topluluğunda hileye karar verme sürecinde etkili olan motivasyonlar ve diğer faktörler oluşturmaktadır. Hile yapma motivasyonları; başarısızlıktan kaçınma, rütbe yükselme, takdir görme, rekabetçi baskıyı azaltma, hileyi deneyimleme, rakibi sinirlendirme, ekonomik fayda sağlama şeklindedir. Hile kullanımını etkileyen faktörler kişisel, çevresel ve oyunsal olmak üzere üç başlıkta toparlanmıştır. Kişisel faktörler; öz yeterlilik, oyun deneyiminin

gerçekliğinin algılanış biçimi ve hileden algılanan fayda/zarar ilişkisi olguları üzerinden şekillenen oyuna ilişkin etik yaklaşım olarak tespit edilmiştir. Çevresel faktörlerin; rakipte algılanan hile, hile toplulukları, hile kullanan oyun arkadaşı ve ekipman yetersizlikleri olduğu belirlenmiştir. Oyunsal faktörler ise; anonimlik, rütbe sistemi, zorlayıcı oyun mekanikleri, ödüllendirme sistemi, hile karşıtı uygulamalar ve oyun firmasının hileye karşı tutumu olarak ortaya çıkmıştır. Araştırmanın son alt teması olan hile kullanımında tutum değişikliğine neden olan faktörler; VAC yasaklaması, oyun arkadaşı kaybetme, prestij kaybı çekincesi, etik yaklaşımdaki değişim şeklindedir.

Bu bulgular eşliğinde, oyuncuların oyun etrafında şekillenen etkileşimlere farklı düzeylerde önem göstermelerine ve oyun hilesinin dijital oyun ekosistemine oyunlar, oyuncular ve oyun şirketleri düzeylerinde vermiş olduğu zararlara rağmen; oyun hilesine ilişkin hukuki düzenlemelerin oyuncular tarafından yeterince anlaşılması nedeniyle hile kullanımına mesafe koyma noktasında zaafiyet olduğu gözlemlenmiştir. Bu noktada oyun şirketlerinin hile kullanımının hukuki arka planıyla ilgili oyun topluluklarında bilinç oluşturacak daha etkili bilgilendirmelerde bulunmaları elzem görülmektedir. Bununla birlikte, oyun şirketlerinin oyun hilesine karşı geliştirmiş oldukları hile karşıtı uygulamaların niteliği de oyuncuların oyun hilesine bakış açısını şekillendirmelerinde etkili olmaktadır. Dolayısıyla daha agresif ve caydırıcı uygulamalar oyuncuların hile kullanımının etkilerini ve sonuçlarını anlamlandırma noktasında önemli bir rol oynamaktadır.

Diğer taraftan araştırmamız sonucunda, oyun hilesinin oyun bağımlılığı, akran zorbalığı, korsan oyun tüketimi gibi oyun içi etkileşimler ve oynama pratikleriyle olan ilişkisi araştırılabilecek araştırma temaları olarak karşımıza çıkmıştır. Bunun yanı sıra hile kullanımı başta olmak üzere oynama pratiklerinin oyuncuların oyun dışındaki davranışlarını ne derece etkilediği konusu da araştırılmayı beklenen konuların başında gelmektedir.

KAYNAKÇA

- 2klikphilip. (2014, Kasım 28). *Dreamhack Highlight: LDLC VS Fnatic - Olof's Skyboost*. Youtube Web Sitesi: <https://www.youtube.com/watch?v=PCganwY7hkU> adresinden alındı
- Abt, C. C. (1970). *Serious games*. New York: The Viking Press.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. M. Binark, G. B. Sütçü, & I. B. Fidaner (Dü). içinde Kalkedon Yayıncılık.
- Atom. (2022). *CS:GO Sadakat Rozeti Nedir*. Nisan 18, 2022 tarihinde Atom Premium Web Sitesi: <https://atomppremium.com/blog/cs-go-sadakat-rozeti-nedir/182> adresinden alındı
- Avedon, E. M. (1981). The Structural Elements of Games*. *The psychology of social situations. Selected readings*, s. 11-17.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1-3.
- Battleye. (2022, Nisan 18). *ABOUT How We Came Here*. Battleye Web Sitesi: <https://www.battleye.com/about/> adresinden alındı
- Bauman, Z. (2017). *Kimlik (1 b.)*. (M. Hazır, Çev.) Ankara: Heretik Yayınları.
- Bauman, Z. (2018). *Postmodern Etik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Binark, M. (2005). Kimlik(lenme), Dipnotsuz İletişim ve Etnik Laflama Odaları. M. Binark, & B. Kılıçbay içinde, *İnternet, Toplum, Kültür* (s. 118-136). Ankara: Epos Yayınları.
- Blackburn, J., Kourtellis, N., Skvoretz, J., Ripeanu, M., & Iamnitchi, A. (2014). Cheating in online games: A social network perspective. *CM Transactions on Internet Technology (TOIT)*, s. 1-25.

- Blackburn, J., Simha, R., Kourtellis, N., Zuo, X., Long, C., Ripeanu, M., & Iamnitchi, A. (2011). Cheaters in the Steam community gaming social network. *arXiv*.
- Blackburn, J., Simha, R., Kourtellis, N., Zuo, X., Ripeanu, M., Skvoretz, J., & Iamnitchi, A. (2012). Branded with a scarlet" C" cheaters in a gaming social network. *In Proceedings of the 21st international conference on World Wide Web*, (s. 81-90).
- Blitzbolt. (2015, Ekim 15). *Olofboost: The Day CSGO Changed*. Nisan 16, 2022 tarihinde Dot Esports Web Sitesi: <https://dotesports.com/counter-strike/news/olofboost-the-day-csgo-changed-7148> adresinden alındı
- Bowyer, J. B. (1982). *Cheating: Deception in war & magic, games & sports, sex & religion, business & con games, politics & espionage, art & science*. New York: St. Martin's Press.
- Carr, N. (2010). *The shallows: What the Internet is doing to our brains*. New York: W. W. Norton & Company.
- Chamberlain, P. (2020, Nisan 14). *DEMOLISHING WALLHACKS WITH VALORANT'S FOG OF WAR*. Riot Games Web Sitesi: <https://technology.riotgames.com/news/demolishing-wallhacks-valorants-fog-war> adresinden alındı
- Chamberlain, P. (2020, Haziran 5). *VALORANT ANTI-CHEAT: WHAT, WHY, AND HOW*. Play Valorant Web Sitesi: <https://playvalorant.com/en-us/news/dev/valorant-anti-cheat-what-why-and-how/> adresinden alındı
- Cheatglobal. (2022). *Counter-Strike Global Offensive Hile & Hack*. Nisan 12, 2022 tarihinde Cheatglobal Web Sayfası: <https://cheatglobal.com/kategori/cs-go-hile-hack/> adresinden alındı
- Chen, V. H. (2015). Group identification as a mediator of the effect of players' anonymity on cheating in online games. *Behaviour & Information Technology*, s. 658-667.
- Chen, V. H., & Ong, J. (2018). The rationalization process of online game cheating behaviors. *Information, Communication & Society*, s. 273-287.

- Clement, J. (2021, Eylül 7). *Consumer spending on gaming loot boxes and currency packs worldwide from 2020 to 2025*. Mart 15, 2022 tarihinde Statista: <https://www.statista.com/statistics/829395/consumer-spending-loot-boxes-skins/> adresinden alındı
- Clement, J. (2021, Haziran 21). *Gaming monetization - Statistics & Facts*. Mart 14, 2022 tarihinde Statista: https://www.statista.com/topics/3436/gaming-monetization/#topicHeader__wrapper adresinden alındı
- Clement, J. (2021, Kasım 30). *Value of the global video games market from 2012 to 2021*. Mart 15, 2022 tarihinde Statista: <https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/> adresinden alındı
- Consalvo, M. (2005). Rule sets, cheating, and magic circles: Studying games and ethics. *The International Review of Information Ethics*, s. 7-12.
- Consalvo, M. (2008). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. London: Mit Press.
- Costikyan, G. (1994). I have no words & I must design. *Interactive Fantasy 2*, s. 22–38.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*.
- Discord. (2022). *Discord'un Gizlilik Politikası*. Nisan 5, 2022 tarihinde Discord Web Sayfası: <https://discord.com/privacy> adresinden alındı
- Doherty, S. M., Liskey, D., Via, C. M., Frederick, C., Kring, J. P., & Liu, D. (2014). An analysis of expressed cheating behaviors in video games. *In Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*. 58, s. 2393-2396. Los Angeles: SAGE Publications.
- Duh, H. B., & Chen, V. H. (2009). Cheating behaviors in online gaming. *International Conference on Online Communities and Social Computing* (s. 567-573). Berlin, Heidelberg: Springer.

- ESL. (2019, Ağustos 13). *ESL's major tournaments record 90% growth in viewership by increasing esports content worldwide in 2019*. Nisan 14, 2022 tarihinde ESL Web Sitesi: <https://www.eslgaming.com/article/esls-major-tournaments-record-90-growth-viewership-increasing-esports-content-worldwide-2019-4280> adresinden alındı
- Fields, D. A., & Kafai, Y. B. (2010). "Stealing From Grandma" or generating cultural knowledge? Contestations and effects of cheating in a Tween virtual world. *Games and Culture*, s. 64–87.
- Flores, A., & James, C. (2012). Morality and ethics behind the screen: Young people's perspectives on digital life. *New Media & Society*, s. 834–852.
- Frasca, G. (2007). *Play the message. Play, game and videogame rhetoric (Doktora Tezi)*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Gee, J. P. (2008). Learning and Games. K. Salen (Dü.) içinde, *Digital Media and Learning* (s. 21-40). The MIT Press.
- Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (B. Cezar, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Goffman, E. (2018). *Karşılaşmalar: Etkileşim Sosyolojisinde İki Çalışma*. (S. Çalıcı, Çev.) Ankara: Heretik Yayınları.
- Goldman, A. (2014, Haziran 27). *Online Gamers Arrested In Japan For Cheating*. Nisan 2022 tarihinde WnycStudios Web Sitesi: <https://www.wnycstudios.org/podcasts/otm/articles/online-gamers-arrested-japan-cheating> adresinden alındı
- Hamlen, K. R., & Gage, H. E. (2011). Negotiating students' conceptions of "cheating" in video games and in school. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, s. 44-56.
- Hardware, T. (2022, Nisan 13). *ShaderMark 2.1 first Shader 3.0 benchmark*. Tom's Hardware Web Sitesi: <https://www.tomshardware.com/news/shadermark-2,214.html> adresinden alındı

- Hardy, R. S. (2009). *Cheating in Multiplayer Video Games* (Doktora Tezi). Virginia Tech.
- Heath, J. (2022, Haziran 17). *CS:GO's ranks and ranking system explained*. Dot Esports: <https://dotesports.com/counter-strike/news/csgo-rankings-explained-14168> adresinden alındı
- Holbrook, B. M., & Schindler, M. R. (1991). Echoes of the Dear Departed Past: Some Work in Progress On Nostalgia. *Advances in Consumer Research*, 330-333.
- Houyse. (2017, Temmuz 25). *CS:GO / DUST 2 T-RAMP BUG*. Nisan 15 , 2022 tarihinde YouTube Web Sitesi: <https://www.youtube.com/watch?v=5Rih7IdQX8A> adresinden alındı
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (2 b.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kimppa, K. K., & Bissett, A. K. (2005, Aralık). The Ethical Significance of Cheating in Online Computer Games. *International Review of Information Ethics*, s. 31-38.
- Koepp, B. (2021, Temmuz 10). *Zelda hacker arrested for selling illegal Breath of the Wild save files*. Şubat 2022 tarihinde Dexerto Web Sayfası: <https://www.dexerto.com/legend-of-zelda/zelda-hacker-arrested-for-selling-illegal-breath-of-the-wild-save-files-1609437/> adresinden alındı
- Kommen, K. H. (2014). *Digitalization and Design of Everyday Life* (Master Tezi). Helsinki: Aalto University.
- Kuo, A. (2001). A (very) brief history of cheating. *How They Got Game Archive*.
- Laas, O. (2016, Kasım 22). On game definitions. *Journal of the Philosophy of Sport*, s. 1-14.
- Lan, X., Zhang, Y., & Xu, P. (2009). An overview on game cheating and its counter-measures. *Proceedings. The 2009 International Symposium on Computer*

Science and Computational Technology (ISCSCI 2009) (s. 195). Academy Publisher.

Lin, N. (1976). *Foundations of Social Research*. McGraw-Hill.

Marshall, T. (2021, Aralık 29). *CSGO Spray Patterns*. Nisan 14, 2022 tarihinde CSGO Captain Web Sitesi: <https://www.cs gocaptain.com/news/csgo-spray-patterns/> adresinden alındı

Maxwell, T. (2021, Temmuz 16). *Nintendo continues to hate its fans, gets one arrested for selling Zelda game save mods*. Şubat 2022 tarihinde Inputmag Web Sayfası: <https://www.inputmag.com/gaming/japanese-police-arrest-man-over-selling-mods-for-zelda-botw> adresinden alındı

McSkilllet. (2017, Ağustos 31). *He Scammed \$100,000 in Skins & Went to JAIL!?* Şubat 2022 tarihinde Twitter Web Sayfası: https://twitter.com/og_mcskilllet/status/903108536581980160 adresinden alındı

MrBrian. (2022). *Vote Kick / Vote Guide For CSGO*. Nisan 14, 2022 tarihinde Steam Community Web Sayfası: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=turkish&id=938093162> adresinden alındı

Murdey, C. (2006, Haziran 12). *Video Games are Dead: A Chat with Storytronics Guru Chris Crawford*. Game Developer Web Sitesi: <https://www.gamedeveloper.com/design/video-games-are-dead-a-chat-with-storytronics-guru-chris-crawford> adresinden alındı

Myers, D. (2009). In search of a minimalist game. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. West London.

Nicepng. (2022). *Awp In Csgo - Csgo Awp*. Nisan 11, 2022 tarihinde Nicepng Web Sayfası: <https://www.nicepng.com/maxp/u2w7a9i1q8e6y3i1/> adresinden alındı

- Odom, W., Zimmerman, J., & Forlizzi, J. (2011). Teenagers and their virtual possessions: Design opportunities and issues. *Conference on Human Factors in Computing Systems*, (s. 1491-1500).
- Özlem, D. (2015). *Etik-Ahlak Felsefesi* (2 b.). İstanbul: Notos Kitap.
- Parker, J. (2007). Cheating by video game participants. *Loading...*, 1.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press.
- Pochwatko, G., & Giger, J. C. (2015). Cheating in video games—causes and some consequences: The small and big deceptions: in psychology and evolutionary sciences perspective. (A. K. Łukasik, Dü.) s. 97-118. <https://www.researchgate.net/publication/292151847> Cheating adresinden alındı
- Pritchard, M. (2001). How to Hurt the Hackers: The Scoop on Internet Cheating and How You Can Combat It. *Information Security Bulletin*.
- Rated Bullet Bar. (2022). *Arctic Warfare Magnum*. Nisan 12, 2022 tarihinde Rated Bullet Bar Web Sitesi: <https://ratedbulletbar.com/product/arctic-warfare-magnum/> adresinden alındı
- Rawat, A. S. (2021, Haziran 1). *Fraud Faces up to 8 Years in Jail for Stealing \$1400 CS:GO Knife Skin*. AFK Gaming Web Sitesi: <https://afkgaming.com/csgo/news/6545-fraud-faces-up-to-8-years-in-jail-for-stealing-dollar1400-csgo-knife-skin> adresinden alındı
- Redbull. (2022). *CS:GO Sistem Gereksinimleri (2022)*. 18 Nisan, 2022 tarihinde Redbull Web Sitesi: <https://www.redbull.com/tr-tr/cs-go-sistem-gereksinimleri> adresinden alındı
- Reddit. (2014). *The evolution of de_dust2*. Nisan 2022 tarihinde Counter Strike Reddit Topluluğu: https://www.reddit.com/r/counterstrike/comments/27wax0/the_evolution_of_de_dust2/ adresinden alındı

Reddit. (2022). *CS:GO Reddit Topluluğu Kuralları*. Nisan 5, 2022 tarihinde CS:GO Reddit Topluluğu: <https://www.reddit.com/r/csgo/> adresinden alındı

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. London: MIT press.

Sezen, T. I., & Isikoglu, D. (2007). From Ozans to god-modes: Cheating in interactive entertainment from different cultures. *MiT5 Media in Transition: Creativity, Ownership, and Collaboration in the Digital Age.*, (s. 1-15). http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit5/papers/sezen_isikoglu.pdf adresinden alındı

Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge: The MIT Press.

Singh, S. (2020, Nisan 20). *Riot Games is offering \$100,000 to hackers that can expose Valorant's anti-cheat system*. NME Web Sayfası: https://www.nme.com/en_au/news/gaming-news/riot-games-offering-100000-to-hackers-expose-valorants-anti-cheat-system-2649863 adresinden alındı

Steam. (2022). *CS:GO Adil Oyun Kuralları*. Nisan 5, 2022 tarihinde blog.counter-strike.net: <https://blog.counter-strike.net/tr/index.php/csgo-adil-oyun-kurallari/#:~:text=%E2%80%93%20Tak%C4%B1m%20arkada%C5%9Flar%C4%B1n%C4%B1za%20veya%20rakiplerinize%20kar%C5%9F%C4%B1,Hi%C3%A7bir%20%C5%9Fekilde%20bir%20otomasyon%20kullanmay%C4%B1n.&text=%E2%80%93> adresinden alındı

Steam. (2022). *CS:GO Iceworld Topluluk Haritası*. Nisan 1, 2022 tarihinde Steam Community: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=389368280> adresinden alındı

Steam. (2022). *Güven Faktörü*. Nisan 16, 2022 tarihinde Counter-Strike Blog Web Sitesi: <https://blog.counter-strike.net/tr/index.php/guven-faktoru/> adresinden alındı

- Steam. (2022). *Hesap Güvenliği Tavsiyeleri*. Nisan 18, 2022 tarihinde Steam Destek Web Sitesi: <https://help.steampowered.com/tr/faqs/view/6639-EB3C-EC79-FF60> adresinden alındı
- Steam. (2022). *Overwatch FAQ*. Nisan 17, 2022 tarihinde Counter Strike Blog Web Sitesi: <https://blog.counter-strike.net/index.php/overwatch/> adresinden alındı
- Steam. (2022). *Steam Kullanıcı Sözleşmesi*. Mayıs 8, 2022 tarihinde Steam Web Sitesi: https://store.steampowered.com/eula/290730_eula_0?eulaLang=turkish adresinden alındı
- Steam. (2022). *Takas ve Pazar Kısıtlamaları*. Nisan 16, 2022 tarihinde Steam Destek Web Sitesi: <https://help.steampowered.com/tr/faqs/view/451E-96B3-D194-50FC> adresinden alındı
- Steam. (2022). *VAC yasaklaması aldım*. Nisan 18, 2022 tarihinde Steam Destek Web Sitesi: <https://help.steampowered.com/tr/faqs/view/647C-5CC1-7EA9-3C29> adresinden alındı
- Steam. (2022). *Valve Anti-Hile (VAC) Sistemi*. Nisan 17, 2022 tarihinde Steam Destek Web Sayfası: <https://help.steampowered.com/tr/faqs/view/571A-97DA-70E9-FF74> adresinden alındı
- Steamcharts. (2022). *An ongoing analysis of Steam's concurrent players. Counter-Strike: Global Offensive*. Nisan 18, 2022 tarihinde Steam Charts: <https://steamcharts.com/app/730#48h> adresinden alındı
- Stenros, J. (2017, Haziran 12). The game definition game: A review. *Games and culture*, s. 499-520.
- Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya* (2 b.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Hong Kong: Wiley-Blackwell.
- Tidy, J. (2021, Mart 30). *Police bust 'world's biggest' video-game-cheat operation*. Nisan 10, 2022 tarihinde BBC News Web Sayfası: <https://www.bbc.com/news/technology-56579449> adresinden alındı

Timisi, N. (2005). Sanallığın Gerçekliđi İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Giriři. M. Binark, & B. Kılıçbay (Dü) içinde, *İnternet, Toplum, Kültür* (1 b., s. 89-105). Ankara.

Tosun, N. B. (2017). *Marka Yönetimi*. İstanbul: Beta Basım.

Unknowncheats. (2017). *How can i know if i'm VAC ban?* Nisan 15, 2022 tarihinde Unknowncheats Web Sitesi: <https://www.unknowncheats.me/forum/counterstrike-global-offensive/126085-im-vac-ban.html> adresinden alındı

Unknowncheats. (2022). *nSkinz - Internal skin changer (with source)*. Nisan 15, 2022 tarihinde Unknowncheats Web Sitesi: <https://www.unknowncheats.me/forum/cs-go-releases/212109-nskinz-internal-skin-changer.html> adresinden alındı

Userbenchmark. (2022). *AMD Phenom X3 8750 Compare Alternatives*. Nisan 13, 2022 tarihinde Userbenchmark Web Sitesi: <https://cpu.userbenchmark.com/SpeedTest/14564/AMD-Phenomtm-8750-Triple-Core-Processor> adresinden alındı

Userbenchmark. (2022). *Intel Pentium E6600 Compare Alternatives*. Nisan 13, 2022 tarihinde Userbenchmark: <https://cpu.userbenchmark.com/SpeedTest/988/PentiumR-Dual-Core--CPU---E6600---306GHz> adresinden alındı

Userbenchmark. (2022). *Nvidia Gtx 1050 Compare Alternatives*. Nisan 13, 2022 tarihinde Userbenchmark: <https://gpu.userbenchmark.com/Nvidia-GTX-1050/Rating/3650> adresinden alındı

Vázquez, I. S., & Consalvo, M. (2015). Cheating in social network games. *New Media & Society*, s. 829-844.

Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. (. (2002). *Cultivating communities of practice: A guide to managing knowledge*. Boston: Harvard Business School Press.

- Wolfe, D. T., & Hermanson, D. R. (2004). The fraud diamond: Considering the four elements of fraud. *CPA Journal*, 38-42.
- Woo, J. K. (2018). Contagion of cheating behaviors in online social networks. *IEEE Access*, s. 29098-29108.
- Wu, Y., & Chen, V. H. (2013, Haziran 29). A social-cognitive approach to online game cheating. *Computers in Human Behavior*, s. 2557-2567.
- Wu, Y., & Chen, V. H. (2018). Understanding online game cheating: Unpacking the ethical dimension. *International Journal of Human–Computer Interaction*, s. 786-797.
- Yan, J., & Choi, H. (2002). Security Issues in Online Games. *The Electronic Library*, MCB, UP, Ltd, 125-133.
- Yan, J., & Randell, B. (2005). A systematic classification of cheating in online games. *Proceedings of 4th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games*, s. 19.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (6 b.). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zagal, J. P. (2009). Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay. *Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*, *Proceedings of DiGRA 2009*. West London.
- Zetterström, J. (2005). *A legal analysis of cheating in online multiplayer games (Doktora Tezi)*. Gothenburg: Göteborg University.

EKLER

Ek-1 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Demografik Sorular

Yaşınız?

Mesleğiniz?

İlgi alanlarınız?

Hangi çevrim içi oyunları oynuyorsunuz?

En çok oynadığınız çevrim içi oyun hangisi?

Haftalık ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz?

Oyunlarda daha önce hile yaptınız mı?

Oyunlarda ileride hile yapmayı düşünüyor musunuz?

Hile sebebiyle yasaklanmış bir oyun hesabınız var mı?

1. Çevrim içi oyunlar katılımcıların hayatlarında ne anlam ifade ediyor?

- Ne zamandır oyun oynuyorsunuz?
- Oyunlarla süregelen serüveninizi kısaca anlatabilir misiniz?
- Ne zamandır çevrim içi oyun oynuyorsunuz?
- Ne zamandır CS:GO oynuyorsunuz?
- Oyunlar boş vakitlerinizin ne kadarını kapsıyor?
- Oyun oynamak sizin için ne anlam ifade ediyor?
- Günlük hayatınızda oyunun önemini nasıl tarif edersiniz?
- İleride de oyun oynayacağınızı düşünüyor musunuz?
- Oyun oynamak sizi tanımlıyor mu?
- Kendinizi oyuncu (gamer) olarak tanımlar mısınız?
- Oyuncu (gamer) ifadesi sizin için ne anlam ifade ediyor?
- Çevrim içi oyun oynama motivasyonlarınız nelerdir?
- Çevrim içi oyunların sizin üzerinizdeki iyi-kötü etkileri nelerdir?
- CS:GO'yu diğer çevrim içi oyunlardan sizin için ayıran şeyler var mı? Varsa nelerdir?

1.1. Çevrim içi oyunlar katılımcılar için nasıl bir sosyalleşme ortamı sağlıyor?

- Çevrim içi oyunlar vasıtasıyla sosyalleşiyor musunuz? Nasıl sosyalleşiyorsunuz?

- Oyun içi etkileşimler sizin için oyun dışındaki etkileşimlerden farklı mı? Bu farklılığı nasıl yorumlarsınız?

- Gerçek hayattaki arkadaşlarınızla birlikte oyun oynuyor musunuz?

- Birlikte oynadığınız kişilerle arkadaşlık kuruyor musunuz?

- Bu arkadaşlıklarınızdan gerçek hayata aktarılan arkadaşlıklar oluyor mu?

- Kurduğunuz bu oyun arkadaşlıkları sizin için ne ifade ediyor?

- Oyun ortamında sanal bir kimliğe bürünüyor musunuz?

- Oyun topluluğu nedir, sizin için ne anlam ediyor?

- Oyun topluluğunda karşılaştığınız kurallar, normlar nelerdir? Bu kuralları örneklendirebilir misiniz?

- Bu kurallar sizin için ne ifade ediyor?

- Oyun topluluğunun bir parçası olduğunuzu düşünüyor musunuz?

1.2. Çevrim içi oyunlarda oyun kuralları ve oyun hedefleri katılımcılar tarafından nasıl anlamlandırılıyor?

- CS:GO oyununun oyun içi amaçlarını nasıl tarif edersiniz?

- CS:GO oynarken ulaşmaya çalıştığınız hedefler var mı? Varsa nelerdir?

- CS:GO'yu düzenli olarak oynamanızı sağlayan motivasyonlar neler?

- CS:GO'da iyi bir oyuncu olabilmek için gerekli yetenekler sizce nelerdir?

- Oyundaki yeteneklerinizi göstermek ve bunların takdir edilmesi sizin için önemli mi?

- CS:GO oynarken kendini başarılı ya da başarısız hissettiğiniz oluyor mu?

Örneklendirebilir misiniz?

- CS:GO'yu ya da başka bir çevrim içi oyunu bırakmak istediğiniz ya da bıraktığınız oldu mu? Olduysa nedenleri neydi?

2. Çevrim içi oyun hilesi katılımcılar tarafından nasıl algılanıyor?

- CS:GO'da hile olduğunu düşündüğünüz uygulamalar nelerdir?

- Oyundaki açıkların ve bugların kullanılması hile midir?

- Oyunda harici yazılımlar kullanmak hile midir? Bu tür yazılımların kullanılmasının meşru olabildiği durumlar var mı? Varsa örneklendirebilir misiniz?

- Oyun ortamında hilenin ne olup olmadığıyla ilgili (oyuncular arasında) genel kanılar var mı?

- Oyun şirketinin bu uygulamalarla ilgili yaklaşımı sizin yaklaşınıza etki ediyor mu?
- CS:GO'da ne sıklıkla hileyle karşılaşıyorsunuz? Etkileyen faktörler sizce nelerdir?
- Karşılaştığınız, kullandığınız veya bildiğiniz hile türleri hangileridir?
- Overwatch uygulaması hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce etkili mi, ne kadar etkili?
- Overwatch uygulamasına katılım sağlıyor musunuz?
- VACBAN uygulaması hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce etkili mi, ne kadar etkili?
- Oyunda hileyle karşılaştığınızda raporlama yapıyor musunuz? Ne sıklıkla yapıyorsunuz?
- Trust Factor uygulaması hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce etkili mi, ne kadar etkili?
- Çevrim içi oyun hilesine karşı daha etkili önlemler nelerdir?

2.1. Çevrim içi oyun hilesinin algılanışında etkili olan şeyler nelerdir?

- Oyunda hileye rast geldiğinde şüphelendiğin kişiyle ilgili nelere dikkat ediyorsunuz?
- Oyunda hile kullanan biriyle karşılaştığınızda oyuncunun profiline bakıyor musunuz?
- Oyuncunun profilinde hangi bilgiler hileyle ilişkili ipucu veriyor?

2.2. Katılımcılar çevrim içi oyun hile davranışını etik açıdan nasıl yorumluyor?

- Çevrim içi oyun hilesi oyun deneyimini nasıl etkiliyor?
- Çevrim içi oyun hilesi oyun topluluğunu nasıl etkiliyor?
- Çevrim içi oyun hilesi oyun şirketlerini nasıl etkiliyor?
- Çevrim içi oyun hilesini ahlaki açıdan nasıl yorumlarsınız?
- Oyunda hile yapmak veya yapmamak bireyin etik algısını şekillendiriyor mu?
- Hile oyunun doğal bir parçası mı?
- Hilenin diğer oyuncular üzerindeki etkilerini nasıl yorumluyorsunuz?
- Oyun hilesinin sizce somut etkileri var mı? Varsa nelerdir?
- Oyun içi etkileşimlerle günlük hayattaki etkileşimlerin ne gibi benzer yanları var?
- Oyun ortamındaki sosyal normlarınızla gündelik hayattaki normlarınız arasında nasıl bir ilişki var?

- Oyunda hile kullanmakla gerçek hayatta hile yapmak arasında nasıl bir ilişki kuruyorsunuz?
- Gerçek hayatta hile yapmakla oyunda hile yapmanın sonuçları, etkileri tamamen farklı mıdır?
- Hile yazılımı üretmenin yasal sonuçları olmalı mı?
- Hile kullanmanın yasal sonuçları olmalı mı?

3. Çevrim içi oyunlarda hile yapmaya karar verme sürecinizde etkili olan faktörler nelerdir?

- İlk kez ne zaman hile yaptınız?
- Hile yapmaya nasıl karar verdiniz?
- Kullanmış olduğunuz hile türleri hangileridir?
- Hile yazılımlarına nasıl ulaştınız?
- Kullandığınız ücretsiz ve ücretli hile yazılımları oldu mu?
- Pay to win sistemler hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Hile kullanmanızda temel motivasyonlarınız nelerdir?
- Hile kullanmanızda etkili kişisel faktörler var mı? Varsa nelerdir?
- Hile kullanmanızda etkili çevresel faktörler var mı? Varsa nelerdir?
- Hile kullanmanızda etkili oyundan kaynaklanan faktörler var mı? Varsa nelerdir? Varsa nelerdir?

Ek-2 Etik Kurul Kararı



T.C.
İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Başkanlığı

Sayı : E-43037191-604.01.01-1256

12/01/2022

Konu : Etik Kurul Kararı

Sayın Ömer Furkan ALP
Prof. Dr. Ayşen AKYÜZ

Üniversitemiz Sosyal Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kuruluna yapmış olduğunuz “Çevrim İçi Oyunlarda Hile Davranışının Oyun Topluluğundaki İz Düşümleri” isimli başvurunuz incelenmiş olup, etik kurulu kararı ekte sunulmuştur.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof.Dr. Ali BÜYÜKASLAN
Sosyal Bilimler Bilimsel Araştırmalar
Etik Kurulu Başkanı

Ekler:

-Karar Formu (2 sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Evracınızı <https://turkiye.gov.tr/istanbul-medipol-universitesi-ebys> linkinden E9211FF0XC kodu ile doğrulayabilirsiniz.

Medipol Üniversitesi Kavacık Yerleşkesi (Ana Yerleşke Rektörlük)
Kavacık Mah. Ekinçiler Cad. No: 19, Kavacık Kavşağı, 34810 Beykoz/İstanbul
T: 444 85 44 F: 0212 531 75 55
E-Posta: bilgi@medipol.edu.tr İnternet Adresi: www.medipol.edu.tr
Kep Adresi: medipoluniversitesi@hs03.kep.tr

Ayrıntılı Bilgi İçin: Çiğdem YILMAZ KORUK
Tel: 0216 681 1701
E-Posta: ckoruk@medipol.edu.tr



İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
ETİK KURULU KARAR FORMU

BAŞVURU BİLGİLERİ	ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI	<i>Çevrim İçi Oyunlarda Hile Davranışının Oyun Topluluğundaki İz Düşümleri</i>			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACI UNVANI/ADI/SOYADI	Ömer Furkan ALP			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ UZMANLIK ALANI	Araştırma Görevlisi			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ BULUNDUĞU MERKEZ	İstanbul			
	DESTEKLEYİCİ	-			
	ARAŞTIRMAYA KATILAN MERKEZLER	TEK MERKEZ <input type="checkbox"/>	ÇOK MERKEZLİ <input checked="" type="checkbox"/>	ULUSAL <input checked="" type="checkbox"/>	ULUSLARARASI <input type="checkbox"/>

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
ETİK KURULU KARAR FORMU

Değerlendirilen Belgeler	Belge Adı	Tarihi	Versiyon Numarası	Dili
	ARAŞTIRMA PROTOKOLÜ/PLANI			Türkçe <input checked="" type="checkbox"/> İngilizce <input type="checkbox"/> Diğer <input type="checkbox"/>
BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU			Türkçe <input checked="" type="checkbox"/> İngilizce <input type="checkbox"/> Diğer <input type="checkbox"/>	
Karar Bilgileri	Karar No: 6	Tarih:12/01/2022		
	Yukarıda bilgileri verilen Sosyal Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu başvuru dosyası ile ilgili belgeler araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş ve araştırmanın etik ve bilimsel yönden uygun olduğuna "oy birliği" ile karar verilmiştir.			

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU	
BAŞKANIN UNVANI / ADI / SOYADI	Prof. Dr. Ali BÜYÜKASLAN

Unvanı/Adı/Soyadı	Uzmanlık Alanı	Kurumu	Cinsiyet		Araştırma ile ilişki		Katılım *		İmza
Prof. Dr. Ali BÜYÜKASLAN	İletişim Çalışmaları	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	Uygundur
Dr.Öğr.Üyesi Sinan SEÇKİN	Hukuk	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	Uygundur
Doç. Dr. Serhat YÜKSEL	Finans	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	Uygundur
Dr. Öğr. Üyesi İhsan EKEN	Medya ve Reklam Araştırmaları	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	Uygundur
Doç.Dr.Ferah ÇEKİCİ	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	Uygundur

* :Toplantıda Bulunma

COVID-19 (Pandemi) nedeniyle etik kurul kararında, kurul üyelerimizden uygunluk alınmıştır. Araştırmacı tarafından talep edilirse, COVID-19 (Pandemi) sonrası ıslak imzalı karar formu hazırlanabilir.

SB Bilimsel Araştırmalar Etik Kurul Sekreteri
Çiğdem U. MAZ KORUK