

Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği *

Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü

Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi

* Çalışmanın kapsamlı versiyonu için bakınız: Binark, M ve Bayraktutan Sütcü, G. (2009)“Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği“, Dijital Oyun Rehberi-Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. İçinde, (Der.) Binark, M, Bayraktutan Sütcü, G. ve I. B. Fidaner. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Giriş

Dijital oyun, özellikle devasa çevrimiçi oyun ya da çok kullanıcıli oyun oynama edimi yakın zamanlarda Türk gençleri arasında en yaygın boş zaman etkinliklerinden biri haline gelmiştir. Bu tür dijital oyunların hızla yayılması gençlik kültürünü ve gençlerin toplumsal ağlarının şekillenişini etkilemiştir. İnternet kafelerde gerek sanal uzamda gerekse kafe ortamında geçirilen zaman gençler arasında *hareketsiz toplumsallaşma (immobile socialization)* olarak adlandırılabilen yeni bir toplumsallaşma biçimini ortaya çıkarmıştır (Bakardjieva, 2003; Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008a). Bu yeni toplumsallaşma biçimi, gençlerin sanal uzama taşıdıkları toplumsal ağlar aracılığıyla kendilerini gündelik yaşamda nasıl yeniden konumlandıklarını ve sanal uzamda toplumsal sermayelerini yeniden inşa etmeye niçin ve nasıl yatırım yaptıklarını açıklamaktadır.

Pierre Bourdieu’yu izleyerek söylersek, oyuncular gündelik yaşamda aile çevresinde, arkadaşlık ağlarında, okul ve iş yaşamında edindikleri özelliklerini ve kazanımlarını, özellikle devasa çevrimiçi oyunlarda kullanmakta bir başka deyişle çevrimdışı habituslarını çevrimiçinde yeniden konumlandırmaktadırlar. Bireyler habitusları doğrultusunda toplumsal yaşamda kendileri gibi olanlarla biraraya gelmekte, farklı olanlarla ise sınırları belirgin duvarlarla ayırmaktadırlar. Devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncuların gerçek yaşamdaki habituslarını oyun dünyasına¹ taşıdıkları ve

gerçek yaşamda üretilmiş habitusun sanal karakterin inşasında kullanıldığı görülebilir. Sanal oyun dünyasında yaratılan avatların söylemsel pratikleri ve edimlerinde, kişinin egosunun ve alter-egosunun, aidiyet tasarımının izini sürmek bu nedenle mümkündür. Dijital oyun dünyasında ne kadar farklı bir kimlik kurgusu üzerine yatırım yapılırsa yapılsın, belli olaylar ve durumlar karşısında sanal uzama taşınan toplumsal ve kültürel bagaj açılmakta ve verili ve doğal kabul edilen öğelerden yararlanılmaktadır. Bu çalışmada da sanal uzamda yaratılan ve dijital oyun dünyasında performe edilen kimliğin son kertede, bireyin “persona”nın bir uzantısı olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmada, gençlerinin gerçek yaşamdaki habituslarını devasa çevrimiçi oyunlardaki karakterleri inşa etmekte nasıl kullandıklarını çözümlmek için, *Silkroad Online*’ı (SRO) bir arayüzey olarak seçtik. Çünkü SRO dünyasında varolan Türk oyuncuların habituslarını yeniden konumlandırmalarında ilginç bir durum dikkat çekicidir: dijital oyun dünyasında Türk klanlarının (*guild*) ve Türk klan birliklerinin (*union*) oluşumu söz konusudur. Bu oluşum, devasa çevrimiçi oyun dünyasında oyuncuların etnik kimlik vurgusuna dayalı rol yapma pratiğine de dikkat çeker ve oyunun farklı sunucularındaki dijital oyuncuların çeşitli etkinliklerini biçimlendirir. Etnik kimlik vurgusunun sanal uzamda rol yapma ediminde altının çizilmesi ve buna bağlı gelişen etnik milliyetçi bir söylem/pratik SRO’daki Türk oyuncularının klan örgütlenmeleri içinde yer almalarına, klan ritüellerini yerine getirmelerine ve klan sınırlarını resmileştirerek sanal uzamda Türklüğü oynamalarına/performe etmelerine yol açmaktadır.

1 Ömeğin, Edward Castronova, dijital oyun dünyasındaki bu yeri, insanların yaşadıkları sentetik dünya olarak adlandırır ve bu sentetik dünyada gelişen iç olayların etkisiyle oluşan bir takım dış/gerçek yaşam göndermelerinin olduğunu belirtir (2005: 4, 7).

SilkroadOnline Dünyası

SRO, tüm dünyadan yaklaşık 12 milyar oyuncunun² dâhil olduğu ve bu sanal dünyaya girerken/girerken kendi sosyal ve kültürel sermayelerini yanlarında getirdikleri ücretsiz olarak oynanabilen bir devasa çevrimiçi oyundur. *SRO* diğer devasa çevrimiçi oyunlarla bazı ortak anlatı özelliklerine sahiptir. Oyunun Türk gençleri arasındaki yaygınlığı nedeniyle, yapımçı şirket 2007 yazından başlayarak premium kartı kullanımı gibi yeni bir ödeme sistemi geliştirmiş, *SRO*'nun Türkiye'deki İnternet kafelerde oynanmasını attırmaya yönelik girişimlerde bulunmuştur. *SRO*'da varlığı sürdürülebilmek için, oyuncuların dayanışma sergilemeleri gerekir ve bundan ötürü de klanlar kurulmaktadır. *SRO*'daki Türk oyuncular da Türk klanları kurmaktadır.

Çeşitli klan üyelerinin ve liderlerinin rol yapma pratiklerini incelediğimiz bu çalışmayı üç temel varsayım üzerine yapılandırdık: İlk varsayımımız, oyunda Türk klanlarının ve birliklerinin artan sayıda kurulmasının gerek Türkiye'de gerekse dünya genelinde artan yabancı düşmanlığı ve etnik milliyetçilik gibi politik gündemle yakından ilişkili olduğudur. İkinci varsayımımız, sanal kimliğin inşa biçiminin ve rol yapma pratiklerinin, oyuncuların kendilerini oyunun bir parçası olarak nasıl hissettiklerini anlamamızda yol gösterici olduğudur. Sanal kimlik dijital oyun dünyasında avatar ve onun rol yapma stratejisi ile temsil edilmektedir. Üçüncü varsayımımız, klan üyeleri ve liderlerinin gündelik yaşamın disiplini edilmesi için sanal cemaat örgütlenmesini önemli bir alıştırma olarak gördükleridir. Türk klanlarının liderleri, klan üyelerinin rol yapma stratejilerini düzenlemek için ekonomik ve yönetsel bir takım kurallar geliştirmekte, böylece klan üyelerinin davranışlarına ve söylemlerine bir disiplin kazandırmaktadır. Devasa çevrimiçi oyunlarda klanlar, oyuncuların karakter geliştirirken iyi eşyalar satın alabilmeleri için gereken

² Çalışmanın gerçekleştirildiği tarihlerde *SRO* dünyasında varolan oyunculardan yaklaşık 1.200.000'i Türk'tür.

temel nitelikleri kazanmalarına uygun oynama stratejilerinin paylaşılması hatta bunların ortak olarak yaşama geçirilmesi ile yardımcı olmaktadır (Taylor, 2006). Türk klanlarında olduğu gibi, klan üyeleri özellikle aynı etnik kökenden geliyorsa, üye oyuncular arasında etnik kimlik ortaklığının sergilenmesi üzerinden bir kimlik dayanışması oluşmaktadır.

Yöntem ve Örneklem

Yeni medya çalışmalarında niteliksel araştırma yöntemleri yeni medya kullanımı dolayısıyla ortaya çıkan farklı kültürel biçimleri ve bağlamaları daha görünür kılmaktadır. “Niteliksel araştırma yöntemini kullanan çok sayıda araştırmacı aynı durumun farklı düzeylerini incelemek ya da aynı olgunun farklı durumlarını incelemek için araştırmalarında çoklu yöntem yaklaşımını kullanmaktadır” (Mann ve Stewart, 2002:95). Bu çalışmada *ilk olarak*, 2006 yazından 2007 kışına değin hem *SRO*'da hem de bununla ilgili İnternet forumlarında katılımlı gözlem yürütülmüştür. *İkinci olarak*, oyun dünyasındaki farklı rol yapma stratejilerini deneyimlemek için bir avatar oluşturulmuş ve oyun dünyasında izleme (*lurker*) konumunda kalınmıştır. İzleme konumu aynı zamanda çevrimiçi kültürün (Chen vd., 2004: 165) kavranmasını ve Türk oyuncular arasındaki ortak rol yapma stratejilerinin öğrenilmesini sağlamıştır. *Üçüncü olarak*, klan oluşumunu, klanın idari ve ekonomik kurallarını daha yakından/içeriden inceleyebilmek için, oyunun Aege sunucusunda düzgün bir klan olarak ün kazanmış olan *SkY* dan izin alınarak, katılımlı gözlem yapabilmek amacıyla bir başka “uygun” avatar yaratılmıştır. *Dördüncü olarak*, Türk oyuncular arasında yaygın olarak kullanılan *TurkishFire*'in forumunda *SkY* klanı üyesi Harun Yıldız tarafından açık uçlu sorulardan oluşan bir anket gerçekleştirilmiş, anket sorularına verilen yanıtlar bu çalışmada da genel değerlendirme için kullanılmıştır. *Son olarak*, bu klanlardan ikisinin lideri ile Ağustos 2007 tarihinde yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler (Kivits, 2005) gerçekleştirilmiştir.

Bulgular

Çalışmanın bulguları yukarıda kısaca açıkladığımız varsayımlarımızla ilişkili olarak birbirini izleyen üç alt başlık altında ele alınacaktır.

Modern İşletmeler Olarak Klanlar

Bu çalışmada devasa çevrimiçi oyunlarda klanların modern kapitalist örgütlenmelere benzer bir şekilde çalıştığı düşünülmektedir. Klanlar, bir liderin bulunduğu, yazılı ve önceden belirlenmiş idari kurallara ve oyun sırasında gelişen/geliştirilen alışkanlıkların/geleneklerin olduğu hiyerarşik bir örgüt yapısına sahiptir (Bayraktutan-Sütcü, 2007). Oyuncu, oyunun resmi web sitesinde duyurulan ve ayrıca klan liderinin otoritesini de onaylayan bir takım resmi kuralları kabul etmek zorundadır. Türk klanlarının mevcudiyetinin görünüşteki nedenleri para kazanmak, birlikte savaşmak ve oyun dünyasında varlığını devam ettirebilmektir. T.L. Taylor, devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncular arasındaki dayanışmanın oyunun merkezinde yer aldığını belirtmekte (2006:32) ve oyundaki dayanışma türlerini çift olarak hareket etme, rastgele gruplar kurma, arkadaş grupları oluşturma, klanlar kurma, müttefik gruplar oluşturma ve melez gruplar kurma şeklinde sınıflandırmaktadır (2006: 37). *Osmanlılar* klanının lideri “Yavuz Sultan Selim” sanal bir topluluğun üyesi olmanın gerekliliğini şu şekilde açıklamaktadır:

“Oyunda günlük yaşamda tek başınıza yaşayamadığımız gibi oyunda da tek başınıza yaşayamazsınız. İllaki nasıl derler; bi çoban olması gerekiyo başınızda veya bi sürüye dahil olmanız gerekiyo. Çünkü oyunda yitik oluyosunuz, yani pek tanıyan olmaz; illaki bi yere ait olur. Çünkü online oyunların birazcık da amacı budur; birliktelik, gurup halinde durmak, gurup savaşları yapmak ve atıyorum gurup çekişmesi olması. Budur, zaten oyunun zevk alınan tarafı da budur.” (Görüşme tarihi, 31 Ağustos 2007)

Edward Castronova da çevrimiçi gruplar kurmanın gerekliliğine dikkat çeker ve bu grupları çeşitli eşyalar, oyun parası gibi oyun içi dünyadaki kaynaklarının kıtlığını paylaşmak amaçlı “zorunlu ortaklık” (2005: 115) olarak tanımlar. Sanal uzamda kurulu bir klanın varlığını sürdürebilmesi için bu hayali topluluğun belirli kurallarının ve düzenlemelerinin olması gerekmektedir. Örneğin, *SRO*'nun web sitesinde yayınlanan bir takım resmi kurallar ve düzenlemeler vardır. Bununla birlikte klanların çoğu kendi üyeleri için alternatif ve daha bağlayıcı kurallar koymaktadır. Bu kurallar bazen kimin “ideal bir oyuncu” olduğunu belirlemekte, staj/deneme devresi üzerinde durmakta, üye oyuncular arasında paylaşılan/paylaşılması gereken temel değerler ile inançları sıralamaktadır.

Johan Huizinga'ya göre hiçbir gösteri ya da oyun kurallar olmadan varolamaz. Oyunun kuralları tamamen bağlayıcıdır ve şüpheye yer bırakmaz tarzdadır (1970: 30). Huizinga'nın oyunda kuralların zorunlu olduğu açıklamasına dayanarak, ideal oyuncu üyenin kurallara tam anlamıyla uyan ve böylece oyunu daha ileri aşamalara taşıyan bir kişi olduğunu söyleyebiliriz. İdeal oyuncu üyenin tanımı farklı klan liderlerine göre değişebilmektedir. Örneğin, *TurkishFire*'in ilk liderine göre, *SRO*'da etkin bir oyuncu olmak üyelik için en önemli gereksinimdir. Etkin oyuncu, sanal karakterine ciddi şekilde yatırım yapan, böylece klanının gelir kaynaklarının artmasını sağlayan ve dolayısıyla da klanının *GuildLvUp*'ına katkıda bulunan oyuncudur. *TurkishFire* lideri, klan üyelerinin aynı zamanda dayanışma için de sıkı bir şekilde çalışmalarını bekler. Alt-düzey üyeler üst düzey üyelerden yardım istediğinde, bu yardım taleplerinin karşılanması gerekir. Örneğin, pazarda herhangi bir eşya satmadan önce ideal bir oyuncu üyenin eşyalarını klanının forum sitesinde göstermesi beklenir. Böylece, alt düzeydeki herhangi bir üye sunucudaki tüm oyunculara eşya sergilenmeden önce görebilir. Bu aynı zamanda klan üyeleri arasındaki dayanışmayı da geliştiren bir çeşit pazarda iç sı-

nırları koruma mekanizmasıdır. *Osmanlılar*'da klan üyesi olmak, aynı ilçede yaşamayı ve *SRO* oynarken aynı İnternet kafeyi kullanmayı gerekli kılmaktadır.

Osmanlılar'da olduğu gibi güvenilir bir grup arkadaş olmak, uygun toplumsal sermaye bağlantısı veya referansı üyelik için en önemli gerekliliktir. Katılımlı ve katılımsız gözlem çalışmasını yürüttüğümüz Aege sunucusundaki *SkY* klanı, Türk klanları arasında idari ve ekonomik kuralları tanımlamadaki farklılığı ile ön plana çıkmaktadır. Bu klanın üye alma politikası, adeta kapitalist bir örgütün işe alma politikası gibi yapılandırılmıştır. Klana üye olmak isteyen aday oyuncu, tıpkı bir iş sözleşmesi gibi klanın kurallarını kabul etmelidir. *SkY* üyelerinden biri, klanın şirkete benzer niteliğini şu şekilde açıklar:

“Tamamen arkadaşlıktır. Konuşacak güven veren bir guildimiz var ve üyeleri hepsi nerdeyse aynı öğrenim düzeyinde bu yüzden girdim. Klan aslında bi şirket gibi şirket nasıl sermaye ve çalışanlarının güveni ile ayakta kalıyorsa bizim klanda öyle. Ben idda ediyorum oyunda bizim gibi klan yoktur” (Aa).

Devasa çevrimiçi oyunlar kültür endüstrüsünün bir ürünü olarak Güney Kore gibi bazı ulusal ekonomiler için değer üretmenin yanı sıra (Jin and Chee, 2008: 38–58; Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008b: 80–98), sanal uzamda oyun içi ekonomiyi de üretmektedir. Örneğin, *SRO*'da temel etkinlikler ticaret etrafında dönmektedir. Oyuncular ve klanlar hem altın hem de ipek gibi değerli eşyaları elde etmek için savaşmakta, daha sonra bunları ya pazarda satmakta ya da *GuildLvlUp* için klanın kasasına transfer etmektedir.

“Esasen şöyle bir şey de var, biz 50 kişiyiz, biz ayda 50 dolar Kore'ye para ödüyörüz ya da Joymax'a. Adam başı, 2500 dolar, çok ciddi bir rakam bana göre ve bizim kapasitemize göre ciddi bir rakam bu. Bizim klan ayda 2500

doları sanki şey öder gibi ödüyor, veriyoruz biz bu parayı...” (Görüşme tarihi, 30 Ağustos ve 1 Eylül 2007).

Aslında bu oyun ücretsiz olmakla birlikte, “Blue King”in açıklamalarını izleyerek, üst düzeylerde *premium* vb. ayrıcalık kartları almadan oyuna başarıyla devam edilemeyeceğini söyleyebiliriz. Ayrıca, oyuncu gerçek yaşamda parası ödenen, sanal ipek almak zorundadır. Bu tür değişimler oyunla ilişkili çevrimdışı ekonomiyi geliştirmekte ve oyuncular oyunla ilişkili/bağlantılı bütçeye yatırım yapmak zorundadırlar (Castronova, 2005: 170–204; Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008b: 94–96). Bu nedenle, oyuncuların klanın ekonomik kurallarına uyması, klan kasasını geliştirmeleri kendi sanal kariyerlerinin³ de yararınadır. Oyun içi ekonominin gerçek yaşamla bağlantısının/transferinin olmasından dolayı klanlar artık kapitalist işletmeler gibi yönetilmek zorundadır ve oyuncular da oyun içindeki yatırımlarının sonuçlarının liderleri tarafından en iyi şekilde değerlendirilmesini beklemektedir.

Liderlik

Nick Yee'ye göre dijital oyunlar, bireylerin daha iyi birer çalışan olması için durmaksızın çalıştığı platformlardır ve buradaki iş gerçek yaşamda şirketlerde yürütülen işe büyük ölçüde benzemektedir (2006: 70). Liderler, klanlarının gelir kaynaklarını ve klandaki “kardeşliği” korumak için bir takım idari görevler üstlenmektedir. Lider sıradan bir oyuncudan daha fazla oyunda yer almakta ve oyunu daha stratejik oynamaktadır. Bunun doğal bir sonucu olarak, daha fazla yetenek puanıyla daha yüksek bir düzeye erişmektedir. Sıradan oyuncu *SRO*' da günde en fazla 2 saat harcarken, lider en az 4 saat harcamak zorundadır. Bu hemen hemen çevrimdışı dünyada yarım zamanlı çalışmaya denk düşmektedir. Klan üyeleri liderlerinin oyun dünyasındaki sorunlara ilişkin

³ Sanal kariyer ile ilgili bir tartışma için bakınız: Harun Yıldız (2007) “Homo Ludens'in Sanal Kariyeri”, *Folklor ve Edebiyat*, 50:57-70.

tüm çözümlere sahip olmasını ve herhangi bir zorlukla karşılaşıldığında ilk danışılacak kişi olmasını beklemektedir. Örneğin, *Osmanlılar* klanının lideri klan liderinin gerekli olduğu takdirde üyelere oyun parasından da vermesi gerektiğini belirtmiştir.

Lider grubu yönetirken gerçek yaşamda edindiği niteliklere başvurmak zorundadır, diğer bir deyişle, toplumsal ve kültürel sermayesini sanal uzama da nakletmek zorundadır. Lider böylece gerçek yaşamdaki habitusunu, dijital oyun dünyasında da sergilemektedir. Klan üyelerinin yönetilmesinde liderin kültürel sermayesi, klanın örgütlenme stratejisinin saptanmasını çoğu zaman belirlemektedir. Liderin etkileyici bir retorik sahibi olması da gerekmektedir. Örneğin, lider kimi sözleri ile klanın geçmişini inşa eder, gelecek tasarımı ile üyeler arasında “biz” kimliğini kurar ve ortak tarihi üretir: “siz şanslısınız, bizler için bunları yapan yoktu”, “gelecekte her şey çok iyi olacak, hepimizin birer hayvanı olacak” gibi.

Klan lideri MSN, cep telefonu gibi araçlarla bir çeşit hiper koordinasyon da sağlamaktadır. Hiper koordinasyon, “basit zaman/ yer ayarlamalarının ötesinde grup üyeleri arasındaki duygusal ve sosyal iletişimin ve grup normlarının gruba kendini kabul ettirmedeki gelişimini içermektedir” (Ring ve Yttri, 1999’dan akt. Ünal, 2005: 27).

Lider gündelik yaşamda sahip olduğu toplumsal ağ ilişkilerini de kimi zaman klan üyelerinin disipline edilmesinde kullanmaktadır. Bu noktada *SkY* klanında liderliğin daha stratejik bir konumunun olduğunu belirtelim. “Blue-King”, klanda yeni bir yapılanma politikası ilan etmiş ve üye oyuncularla uyumlu bir şekilde oynayabilecek yeni oyuncular aramaya başlamıştır. “Blue King” bu yeni hiyerarşik düzenlemeleri ve bunlara olan gereksinimlerini gerek *TurkishFire*’ın forum sitesinde gerekse *SRO Türk*’ün resmi web sitesinde açıklamıştır.

Klan liderleri üyelerin yükümlülüklerini yerine getirmeleri ve klanın oyunda başarısını temin etmek için belirli oynama stratejiler geliştirirler. Lider oyun içinde çeşitli buluşmalar düzenler, tüm üyeleri toplar, klanın kasasının idaresi veya diğer klanlardan ve *hacker*lardan gelecek olası saldırılar gibi belirli ancak gerekli konularda konuşur. Ayrıca, kimi zaman liderleri üyeleri eğlendirmek için üyelerin altın kazandığı bir takım “etkinlikler” (*event*) düzenler. *Osmanlılar*’ın üyeleri daima aynı İnternet kafede oyun oynar. *TurkishFire*’ın üyeleri çevrimiçi forumlarda aktiftir ve özellikle klanın forumunda *SRO* ile ilgili konuları tartışırlar.

Özetle, liderler bazı idari ve ekonomik kural- ların yanı sıra sanal dünyada cemaati hiyerarşik bir şekilde inşa eden bazı etik ilkeleri de belirlerler. Michel Maffesoli’ye göre bu sanal cemaatler “yeni-kabileler”dir. Zygmunt Bauman, yeni kabilecilik kavramını Maffesoli’nin tanımı üzerinden şu şekilde tartışır; “...doğru ve yanlış ya da güzel ve çirkin konusunda sadece kabile hakikatlerini ve kabile kararlarını tanıyan bir kabile dünyasıdır. Fakat bu aynı zamanda da, çok yaşamsal bağlamlarda orijinal kabile antikitesinden ayrılan bir *yeni* kabile dünyasıdır.” (Bauman, 2003: 318). Klan üyelerinin sayısının azalması, klanın nihai hedefine ulaşmak için gerekli çaba ve işbirliğinin zarar görmesi anlamına gelmektedir. İşte bu noktada da klan liderinin, liderlik vasfına iş düşmektedir: klan üyelerini “hayali cemaat”ın birliği/aidiyet tasarımı içinde tutma işi. Çalışmanın bundan sonraki bölümündeyseniz, üçüncü varsayım- ıyla ilişkili olarak oyun dünyası içinde Türk klanlarının nasıl var olduklarını ve sanal uzam- da Türklüğü/aidiyet tasarımı nasıl sergiledik- lerini tartışacağız.

Hayali Cemaatler ve Türk Klanlarının Kimlik Pratikleri

Benedict Anderson, ulusu “hayali cemaat” olarak tanımlarken, tarih, dil, gelenekler, alışkanlıklar gibi gerçek ya da tahayyül edilmiş işa-

retleyiciler tarafından birleştirilmiş ya da verilmiş bir coğrafya ile bağlanmış topluluk olarak tanımlar (1991:6-7). Anderson' u izleyerek, SRO içinde Türk oyuncuların klan örgütlenmeleri oluşturarak kendileri için yeni küresel ve sınırsız hayali cemaatlerini kurduklarını iddia edebiliriz. Türk oyuncular sanal uzamda etnik aidiyetliklerini göstermek için bayraklar, amblemler ve resimler gibi simgesel ve görüntüsel göstergelere başvurmaktadır, böylece kendileri ile ötekiler arasındaki farklar belirgin kılınır. Oyunda, tüm klan üyeleri bağlı oldukları klanı belirtmek için avatarlarının yanında bir "etiket" taşımaktadır. Aege sunucundaki Türk klanlarının adlarının yanında klanın Türkiye'den olduğunu gösteren "TR" kısaltmasını kullandıklarını görülmektedir. Örneğin "Ottomans TR, Tr Grand TR" gibi. Oyunda yardımcı hayvan olarak Türk oyuncular çoğunlukla gri kurt satın almayı seçme eğilimindedir. Dijital oyunlarda hayvan seçişleri hayali cemaatin kurgusunda anlamlı bir işleve sahiptir. Alphonso Lingis'e (1997: 16) göre, "Cemaatimizin kanıtını çevremizdeki hayvanlar, bitkiler ve minerallerde görürüz. Bu cemaate maddi çevremizi anlayarak, bu cemaatin üretilmesini motive eden nedenleri yeniden inşa ederek gireriz." Diğer SRO sunucularında da "KIZILELMA, GoK-TuKLeR, TuRKSuLTaNS" gibi Türk tarihini ve Osmanlı İmparatorluğunu ve "KuVaiMILLIYE, KOLORDU TR, OZEL HAREKAT, 57 ALAY, MEHTERAn, SANCAKTAR, AKINCILAR" gibi Türk ordusunun modern ve tarihi birimlerini temsil eden klan isimlerinin kullanıldığı görülmektedir. Bazı klanların adları Türk maddi kültürünün stereotiplerini yeniden üretmektedirler: "Turkish Delight" olarak bilinen meşhur şeker "Türklökumu" klanıyla temsil edilmekte ve Greek sunucusundaki "Galatasaray" klanı Türk futbol takımının adını ve popüler kültürel alandaki imgesini dijital oyun dünyasına taşımaktadır. Bazı klanlar ise İstanbul, Bursa gibi Türkiye'den şehir adlarını seçmektedir.

Klan üyelerinin gerçek yaşamda da aynı toplumsal ağları ve politik duruşları paylaşmalarını,

özlüce dersek, benzer habitusları, çevrimiçi örgütlenmelerde de bir araya gelmelerini kolaylaştırmaktadır. Türk klanları SRO'da Türk oyunculara saldıran yabancı klanlara karşı birlikler oluşturmaktadır. Bu nedenle, kanımızca devasa çevrimiçi oyunlardaki klan ve birlik gibi oluşumlar ulus gibi işlemektedir. Burada da Türk oyuncular oyun haritası üzerinde kendilerine ait sınırlar çizerek, belli aidiyet simgeleri oluşturarak, belli bir amaç etrafında birbirlerine bağlanmaktadır. Geleneksel kitle iletişim araçları ve şimdi de yeni medya bu hayali cemaat aidiyetini güçlendiren bir rol görmekte, etnik köken mitoslarından ve ulusal mirasla ilgili anlatılardan oluşan bir kolektif belleği dolaşıma sokmaktadır.

Devasa çevrimiçi oyunlarda klan üyeleri etnik milliyetçi pratikleri dolaşıma sokarak, ulusal sınırları ve ulusal kimlikleri yeniden oluşturmaktadır. Bu durumu Stuart Hall şu şekilde açıklar:

"Ulusal kültür, hem eylemlerimizi hem de kendimize ilişkin algulamalarımızı etkileyen ve düzenleyen anlamları kurmanın bir yolu olan söylemdir. Ulusal kültürler, bizim kendimizi özdeşleştirebileceğimiz "ulus"un anlamlarını yaratarak kimlikler oluşturur; bunlar ise ulus hakkında söylenen öykülerde, günümüzü geçmişe bağlayan bellekte ve onun inşa edilmiş algulamalarında mevcuttur." (Hall 1994:201'den aktaran De Cillia vd. 1999:155)

Türk klanları SRO'da kendileri için önemli "etnik uzamlar" inşa etmektedir. Anthony Smith bu etnik uzamları şöyle tanımlamaktadır:

"[Etnik uzamlar] tarihsel olarak benzersizdirler ve şiirsel alanlardır; tarihsel olaylar üzerinde belirleyici etkileri vardır ve zaman içinde etnik kurtuluşun ve tarihi anımsamanın tanıkları haline dönüşmüşlerdir: tüm bunlar "belleğin bölgeselleştirilmesi" genel sürecinin tüm bileşenleridir. Şiirsel manzaraya "atalara ait anavatan" olarak saygı gösterilir ve etnik

alan bir kültürel topluluğun karakteri, tarihi ve kaderi ana parçası haline gelir. Düzenli olarak anılırlar ve ne pahasına olursa olsun etnik veya bölgesel toplumun aleyhinde olmasın diye savunulurlar” (1999:151).

Osmanlılar klanı'nın bir üyesi, *Turkishfire* adlı forum sitesinde oyunun geçtiği Hotan'ın gerçek yaşamda tekabül ettiği yeri araştırarak, forum sitesinde diğer oyuncuları konuyla ilgili olarak bilgilendirmiştir. Bu bilgi üzerine, oyunun diğer oyuncuları da Çin ve Orta Asya topraklarında geçen bu oyunda “Türk kültürünün” izlerini aramaya/keşfetmeye çalışmışlar, foruma çeşitli uydu görüntüleri, fotoğraflar yüklemişlerdir. Böylece sanal uzamda Türk oyuncular geçmişin, tarihin, diğer bir deyişle eleğin izini sürer, “bellek kayıtlarını” sanal uzamda bir kere daha onarlar. Enzo Traverso'nun deyişiyle, “bellek, ister bireysel olsun ister kolektif, şimdiki zamanın daima filtre ettiği bir geçmiş görüntüsüdür” (2009: 11). Üstelik Traverso'nun da altını çizdiği gibi, günümüzde “bellek” “anma takıntısı”na dönüşür ve “bellek yerlerinin” değer kazanması, hatta kutsanması giderek bir “yer tapınmasına” dönüşür (2009:2). Bellek yerleri örneği üzerinden gidecek olursak, habitus'un sanal uzamda oynanan dijital oyunlarda nasıl konumlandırıldığına bir örnek de klanların oyunda üretilmiş olan coğrafyanın belli bir mekânında bir araya gelerek toplanmalarıdır. Adeta böylece klanın sınırları çizilmekte ve merkez bürosu tescil edilmektedir. Hatta bu mekân, bir şekilde klan içinde yere atfedilen değer ve önemle kutsanmaktadır. Bu özel mekânlar ya bir dağın tepesi ya da tapınakların içidir. Örneğin, yukarı adı geçen oyundaki Sky klanı oyun haritası içinde kendine ait bir “Sky Tepesi” kurgulayarak, klan toplantılarını bu tepede gerçekleştirmeye başlamıştır. Bu toplantılar sanal olmasına rağmen, klan lideri tarafından oyuncuların avatarlarının toplantı saati sırasında söz konusu tepeye gelmesi ve bir çember oluşturacak şekilde yan yana oturmaları istenmektedir. Bu tepede ritüel mitoslarında olduğu gibi, yetkili

kişi-burada lider- belli kuralları klan üyelerinin yararına gerçekleştirir. Klan lideri toplantı sırasında ayağa kalkarak söz alırken, klan üyelerinin bu tepede bulunurken saygılı davranmaları gerekir Böylece, *SkY* üyeleri kendileri için simgesel bir sınır çizer ve etnik bir uzamı çerçeveler. Mekânın bu şekilde özgülleştirilmesi, klan üyelerinin kolektif belleğine “*SkY* Tepesi” olarak yerleştirilmesi, artık klanın paylaşılan anılar üzerinden “adı” ve “cismi” olan bir topluluk olma hissini pekiştirir. Anthony Cohen'e göre, sınır çizmek cemaat kimliğini de belirlemek demektir (1999:8). Gerçek hayatta olduğu gibi *SRO*'da da görüldüğü üzere fiziksel olarak inşa edilmiş mistik uzamlar bulunmaktadır ve bu uzamlar üzerinde zihnen kabul edilmiş uzlaşımlar kurulur. Bu uzamlar farklı klanların ve onların habitusları arasında sınırlar mekanizması olarak işlerler. Bu süreçte, klan liderleri sahip oldukları simgesel repertuarı etkili bir şekilde kullanırlar (Cohen, 1999: 20, 57). Bu simgesel repertuar, klan üyelerini birleştirir ve sunucudaki diğer üyelerden farklılaştırır, ortak bir kimliği yeniden üretir. Avatar yaratımı simgesel repertuar kullanımına verilecek en iyi örneklerdendir. *SkY*'da, her üye diğer üyelerle uyum sağlayan bir avatar seçmek zorundadır ve klan lideri de bu avatar seçimini düzenlemek durumundadır. *Osmanlılar* da ise üyeler Türk tarihinden bir avatar seçer, yani “Yavuz Sultan Selim”, “Kanuni”vb. isimlerle kolektif bir belleği kullanırlar. Çalışmamızda bu hayali cemaatlerde, kahramanlığın önemli olduğunu ve kahramanların yaratıldığını/oluştüğünü da gözlemledik. Örneğin, “Blue King” tüm *SRO* sunucularındaki Türk oyuncular arasında bir kahramandır. O nasıl kahraman olmuştur/kahramana dönüşmüştür? “Blue King”, herhangi bir yabancı Türkler hakkında olumsuz bir fikir dile getirdiğinde, Türklerin onuru ile oynadığında, küresel sohbet ortamında hemen o oyuncuya yanıt vererek adeta ulusal sözcü gibi davranmaktadır. Türk kültürünü tanıtmak ve resmi tarihi anlatmak için yabancılarla iyi ilişkiler kurmaktadır.

Özetle, Türk klanları milliyetçi simgeleri kullanarak kendilerini diğer oyunculardan ayırt etmekte ve *SRO*'nun küresel dünyasında Türklüğü oynamaktan gurur duymaktadırlar. Yabancı klanlara karşı savaşlar düzenlenmekte veya *SRO*'da Türk ulus devletiyle ilgili bazı ideolojik anlatıları dolaşıma sokmaktadırlar. Cohen'e göre, "İnsanlar, simgesel olarak topluluğu inşa ederler; böylece onu anlamın deposu ve kaynağı olarak görürler ve kendi kimliklerinin gösterenine dönüştürürler" (1999: 134). Bu tür sanal örgütlenmeler inşa ederek dijital oyuncular belirli davranışlar, inançlar, alışkanlıklarından oluşmuş sıradanlaştırılmış ve doğal kılınmış milliyetçi ideolojiyi bir kere daha içselleştirirler. Türk oyuncular ritüeller üzerinden varolan habituslarını sanal uzamda yeniden yerleştirir, oyun dünyasını gerçek yaşamlarına benzer hale getirirler ve devasa çevrimiçi oyun dünyasında varolmayı etnik kökene temellenmiş klanlar olmadan düşünmezler ya da bu varoluş biçimini doğal görürler.

Sonuç

Türkiye'de ana akım medya ve hegemonik politik söylem, ulus-devletin birliğinin yok olacağı ve ulusal egemenliğin tehlike içinde olduğunun düşünülmesinden kaynaklanan bir kaygıyı sürekli olarak gündemde tutmakta ve dolaşıma sokmaktadır.⁴ Ulus devlete yönelik bu tehdit kaynakları, ister sahte isterse gerçek olsun, Türk klanlarının devasa çevrimiçi oyun dünyasındaki oyun oynama pratiklerini ve ko-

lektif hareketlerini de etkilemekte, sanal uzamda etnik milliyetçi söylemlerin ve pratiklerin yeniden üretilmesine meşru zemin hazırlamaktadır. Milliyetçi ritüeller ile Türklüğün mitleştirilmesi bir yandan gündelik yaşama ve rutinlerine bir yandan da sanal uzama yerleşmektedir. Türklüğü oynamak, bayrak sallamak/göstermek gibi hareketler üzerinden gerçekleşir ve Türk oyuncular arasında giderek popüler bir pratik haline gelir. Türk klanlarının birleşmesiyle oluşan birlikler yabancılarla savaşırken, Türk oyuncularının, diğer bir deyişle "tüm" Türklerin onurunu korurken, bir yandan zenofobiye pekişir. Anderson da ulusun daima derin ve yatay bir yoldaşlık duygusu ile kurulduğunu belirtmektedir (1991). *SRO*'daki Türk oyuncular da oyun dünyasında Türklüğe sahip çıkmayı sadece simgesel repertuarlara başvurarak gerçekleştirmezler. Sanal uzamda düşmanlara karşı ortak hareket etmeyi, bir nevi "kardeşliği" doğal görülür. Dayanışma içerisine giren oyuncular "bizden" iken, dışarıda bırakılanlar ya da kalanlar "yabancı unsurlar"dır. Böylece, "biz ve onlar/ötekiler" in inşası, çevrimiçi oyunlarda oyun oynama edimine etki eder. *SRO*'daki Türk klanlarının oyuncu üyeleri ve onların liderleri giderek oyun dünyasında ulusun/devletin sözcüleri gibi tüm ulus adına konuşabileceklerini düşünmeye başlarlar. Bundan ötürü, Türk klanlarının liderleri sanal kariyerlerini geliştirirler, klanlarını yönetmek için sıkı disiplin teknikleri geliştirirler ve klan üyeleri arasında birliğin ve sadakatinin önemini vurgulayan söylemleri uygulamaya sokarlar. Burada altını çizmek istediğimiz husus, yeni medyanın küresel ve yerel bağlamda heteroseksist, homofobik, zenofobik, militarist, etnik-milliyetçi söylemlerin denetimsiz bir şekilde kolaylıkla dolaşmasına girmelerine olanak sağlamasıdır. Bu gözlem, sadece Türkiye'deki siyasal ve toplumsal yaşama özgü değildir, farklı coğrafyalarda da etnik milliyetçi savunma mekanizmalarının üretimi giderek artmaktadır. Bu mekanizmalar, dijital oyuncuların habituslarını sanal uzama da nakletmeleri nedeniyle dijital oyunların dünyasına da taşınmaktadır. Oysa sanal uzamdaki dijital

4 Daha ayrıntılı bir çalışma için bakınız: Kevin Robins (1996) "Interrupting Identities: Turkey/Europe", Questions of Cultural Identity. Der. Paul du Gay, London: Sage. 61-86 ve Tanıl Bora (1995) Milliyetçiliğin Kara Baharı, İstanbul: Birikim. Türkiye'de artan etnik milliyetçilik tepkiler ve ana akım medyada bu eylemlerin doğallaştırılması için yakın tarihli üç çalışma için ise bakınız Esra Ercan Bilgiç (2008) Vatan Millet Reyting: Televizyon Haberlerinde Milliyetçilik. İstanbul Evrensel Basım Yayın; Tanıl Bora (2008) Türkiye'nin Linç Rejimi. İstanbul: Birikim ve Barış Çoban (Der.) (2008) Medya, Milliyetçilik Şiddet. İstanbul: Su Yayınevi. İnternet ortamında üretilen ırkçı söylemlerin değerlendirilmesi için bakınız: Hamza Aktan (2007) "Web otaklarından Sokağa: Türk İrkçılığının İnternetteki Tezahürleri", Birikim, Mart, 215, 43-48.

oyunlar kültürlerarası iletişim ve diyalogun kurulması, geliştirilmesi ve yeni toplumsal hareketlerin toplumsal ve siyasal söylemlerinin dolaşıma sokulması için de olanaklı bir dünya sunar ve/veya tasarımlar.

Kaynakça

[1] Anderson, B. (1991) *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. London: Verso.

[2] Aydın, Z. (2008) "Milliyetçiliğin Çatı Partisi"

[3] üühttp://www.turnusol.biz/public/makale.aspx?id=2122&pid=4&makale=Milliyetçiliğinin%20çatı%20partisi Erişim 13 Kasım 2008.

[4] Bakardjieva, M. (2003) "Virtual togetherness: an everyday-life perspective" *Media, Culture & Society*, 25, 291-313.

[5] Bauman, Z. (2003) *Modernlik ve Müphemlik*. (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

[6] Bayraktutan-Sütcü, G. (2007) "Devasa Online Oyunlarda Klan Kültürü ve Liderlik Olgusu", *Folklor ve Edebiyat*. 50: 41-56.

[7] Binark, M. ve G. Bayraktutan-Sütcü (2008a) "Türkiye'de İnternet Kafeler: İnternet Kafeler Üzerine Üretilen Söylemler ve Mekan-Kullanıcı İlişkisi", *Amme İdaresi Dergisi*, 41(1): 113-148.

[8] Binark, M. ve G. Bayraktutan-Sütcü (2008b) *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

[9] Castronova, E. (2005) *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: The University of Chicago Press.

[10] Chen, S.L.S., G.J. Hall ve M. D. Johns. (2004) "Research paparazzi in cyberspace: The

voices of the researched" *Online social research: Methods, issues and ethics*, (Der.) M. D. Johns, S. S. Chen ve G.J. Hall, New York: Berg, 157-175.

[11] Cohen, A.P. (1999) *Topluluğun simgesel kuruluşu*. (Çev. Mehmet Küçük). Ankara: Dost Yayınları.

[12] De Cillia, R., Reisigl, M., ve Wodak, R. (1999) "The discursive construction of national identities", *Discourse & Society*, 10(2), 149-173.

[13] Huizinga, J. (1970) *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Bungay, Suffolk: Paladin.

[14] Jin, D.Y. ve F. Chee. (2008) "Age of new media empires: A critical interpretation of the Korean online game industry", *Games and Culture*, 3(1), 38-58.

[15] Kivits, J. (2005). "Online interviewing and the research relationship" *Virtual methods: Issues in social research on the Internet*, (Der.) C. Hine, New York: Berg. 35-49.

[16] Lingis, A. (1997) *Ortak Birşeyleri Olmayanların Ortaklığı*. (Çev. Tuncay Birkan) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

[17] Maffesoli, M. (1996) *The time of the tribes: the decline of individualism in mass society*. London: Sage.

[18] Mann, C. ve F. Stewart. (2002) *Internet communication and qualitative research- A handbook for researching online*. London: Sage.

[19] Smith, A. (1999) *Myths and memories of the nation*. New York: Oxford University Press.

[20] Taylor, T.L. (2006) *Between worlds: Exploring online game culture*. London: The MIT Press.

[21] Traverso, E. (2009) *Geçmişî Kullanma Kılavuzu*. (Çev. Işık Ergüden). İstanbul: Versus.

[22] Ünal, S. (2005) “Türkiye’de Üniversite Gençliđinin Cep Telefonu Kullanma Pratikleri: Ankara Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışması”. Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

[23] Yee, N. (2006) “The Labour of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play”. *Games and Culture*. 1(1): 68-71.

[24] www.joymax.co.kr

[25] www.silkroadonline.net

Görüşmeler

[1] “Blue King”, *SkY* klanının lideri

[2] “Yavuz Sultan Selim”- *Osmanlılar* klanının lideri

[3] Aa (Anket katılımcısı)