

NOT: PANEL TANITIM YAZISI İLE DÖRT BİLDİRİ TEK PDF'E KAYITLANMIŞTIR

PANEL TANITIMI SANAL UZAMDA OYUN KÜLTÜRÜ ve DİJİTAL OYUNLAR

Mutlu Binark*

Yakın zamanlarda Türkiye’de de yeni iletişim teknolojileri gündelik yaşamın her alanına giderek daha fazla dahil olmaya başlamış, İnternet’in eğitimden, ticarete, eğlenceye ve iletişim yoğun kullanımına, cep telefonlarının da farklı kullanım olanaklarıyla eklenmesiyle, birey yeni bir medya ortamı ile karşı karşıya kalmıştır. Bu yeni medya ortamının bireyin kamuya ilişkin her türlü durumu ve olguları etkileyen ekonomik, siyasal, toplumsal ve kültürel kararın alınmasında siyasal ve toplumsal olarak eyleyen olarak katılmasına açılım sağlayıp sağlamadığı, “Sanal Uzamda Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar”ı irdeleyen bu panelde çeşitli boyutlarıyla ele alınacaktır. Dijital oyun oynama edimi üzerine genel olarak varolan kanı, gençlerin bu edimle çok fazla zaman kaybettikleri ve toplumsal yaşamdan izole olduklarıdır. Oysa, dijital oyun kültürü ve dijital oyun oynama ediminin kendisi incelendiğinde gençlerin gerçek yaşamın benzeri toplumsal ağ örgütlenmesini siber uzamda da üretip, yaşattıkları görülebilecektir. Üstelik, bu oyun oynama edimi kapitalist pazar ekonomisinin üretim ilişkileri ve çalışmaya yaşamına yön veren “ciddi kuralları” gibi bir takım uyulması gereken kurallara ve yaptırımlara sahiptir, dolayısıyla oyuncu sürekli olarak uygun davranmaya disipline edilmektedir. Bu panelde yer alan bütün çalışmalarda sanal uzamdaki oyun kültürü ve oyun oynama edimi mikro ölçekte gerçekleştirilen etnografik alan araştırmalarıyla ele alınmaktadır. Dijital oyun kültürü çalışmaları bir çok disiplinin kesişme noktasında yer almaktadır: iletişim, siyaset bilimi, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, eğitim bilimi, kültürel çalışmalar ve toplumsal cinsiyet çalışmaları vd. Dijital oyun kültürü irdelenirken farklı disiplinlerden yöneltebilecek sorular göz önüne alınırsa, bu oyunların günümüzdeki etkileri ve toplumsal işlevleri daha iyi kavranabilir. Bundan ötürü, bu özel panelde, dijital oyun kültürü, kadın çalışmalarını, iletişim bilimlerini, kültürel çalışmalar ve

* Doç.Dr. Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi RTS Bölümü Öğretim Üyesi

siyaset bilimini kesiřtiren arařtırma sorunsallarına sahip alıřmalarla aımlanmaya alıřılmaktadır.

Panelin ilk sunuřunda Mutlu Binark dijital oyunların trlerini, sektrn yazılımı retmesini, pazarlamasını, ieriğinin hangi anlatılardan beslendiğini aıklamakta ve kullanıcıların-oyuncuların kullanım pratiklerine iliřkin genel bir ereve izmektedir. İdil Soysekin'in alıřmasında ise bireyin gerek yařamdaki kimliğinin kurucu bazı gelerini sanal uzama nasıl tařıdığı, cinsiyeti ve heteroseksist erkek egemen ideoloji gibi egemen toplumsal zihin rntlerinin evrimdiři ve evrimii oynanan bu dijital oyunlara ne řekilde aktardığı metin bazlı toplumsal veya macera oyunları olan MUD'lar zerinden ortaya konmaktadır. Sanal uzamda oyun kltrnn farklı boyutları olduđu ve gndelik yařama bu boyutlarıyla eklenmesi yeni olgularla birlikte ele alınırken, oyun kltrnn sanal uzama aktarılmasının bireyi kapitalist retim ve toplumsal iliřkiler ağı ierisinde nasıl konumlandığı, bu zel dosyada "yeni kabilecilik" ve "sanal kariyer" gibi yeni kavramlar erevesinde tartıřılmaktadır. Gnseli Bayraktutan-St alıřmasında devasa online oyunlar (MMOPRG) zerinden yeni cemaatilik olgusunu, klan ve kabile rgtlenmesinin yapısını ve bu yapının ardında sanal uzamda retilen erkek egemen, cinsiyeti ve biz/teki ayrımını srekli reten, xenonofobik otoriter lider ve onun iktidar tasarımını irdelemektedir. Harun Yıldız ise, oyun oynama řeklinde kullanılan zde haz alma temelli boř zamanın artık kapitalist alıřma yařamına dahil olduđunu, *homo ludens*'in devasa online oyunlarda kazandığı veya kazanmak iin eřitli yatırım stratejileri geliřtirdiğı sanal kariyeri kavramı ile tartıřmaktadır.

DİJİTAL OYUNLAR:SEKTÖR-İÇERİK VE OYUNCULAR

Mutlu Binark, Doçent Doktor

Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi RTS Bölümü Öğretim Üyesi

Gerçek yaşamda bireylerin toplumsal kurallara uymalarını sağlayan toplumsallaştırıcı kurumlardan biri olan oyun ve oyun kültürü, sanal uzamda konsol, bilgisayar veya devasa online oyun şeklinde alt türler içerisinde gerçekleşmektedir. Kısaca dijital oyunlar olarak adlandırılabilir tüm bu oyunlar, iletişim sürecinin üç temel ögesinin, sektörün/üreticinin, metnin/içeriğin ve oyuncunun/tüketicinin birlikte ele alınmasıyla bütünlüklü bir yaklaşımla irdelenmelidir.

Dijital oyun üretimi denilince, artık sadece yazılım ve bu üretilen yazılımın dağıtılması ve pazarlanması değil, yan ürünleri de içeren çeşitli popüler kültür metinlerinin dikey ve metinlerarasılığı üzerinden işleyen geniş bir pazar aklımıza gelmektedir. Türkiye’de dijital oyun sektörü denildiğinde ise, ilk olarak yurtdışında yazılan ve piyasada satılan bilgisayar ve konsol oyunları, İnternet cafe’lerde ücretli ya da ücretsiz oynanan online oyunların pazarlanması; ikinci olarak da, yerli üretimlerin piyasaya sürülmesi söz konusudur. Yerli yazılım sektörü¹ İstanbul² ve Ankara³ gibi büyük kentlerde yoğunlaşmış olup, üretimleri de sınırlı sayıdadır. Buna karşın dijital oyun kültürünü konu edinen çok sayıda dergi yayını ve televizyon programı⁴, yan ürünler olarak tüketilen yerli üretimler arasında sayılabilir. Halihazırda dijital oyun kültürünü tanıtan dergiler arasında *Level*, *Electronic Gaming*

¹ Türkiye’de oyun yazılımı üzerine: www.oyunuyapimi.org adlı siteden güncel bilgilere ulaşılabilir. Bu sitede 10 Ekim 2006 tarihinde verilen bilgiye göre, Türkiye’de hali hazırda *Kabus 22*, *İstanbul*, *Mount and Blade ve Hükümrân Senfoni* adlı oyunlar yapım aşamasının farklı evrelerindedir.

² İstanbul’da hizmet vermekte olan Son Işık Oyun Stüdyosu tarafından yayıncılığını Vestel’in yaptığı “Kabus22” adlı oyun tasarlanmış olup, deneme sürümü Eylül 2006’da piyasaya demo olarak sunulmuştur. Bu konuda bakınız: www.kabus22.com. Yine İstanbul’da kurulmuş olan Sobe firması tarafından İstanbul adlı oyun yazılmıştır. Oyun yazarı Mevlüt Dinç’tir. Bakınız: www.sobee.com.tr

³ Ankara’da 2005 yılında kurulan İmengi Tasarım ve Bilgi Teknolojileri Reklam Kültürel Hizmetler Limited Şirketi tarafından Ceiron ve Ceidot adlı iki farklı marka adı ile alternatif gerçeklik kurgusu içinde çok oyunculu stratejik rol yapma oyunu tasarlanmaktadır. Oyunun adı “Soverign Symphony” (Hükümrân Senfoni” olup, oyunun teknik videosu 9 Ekim 2006’da web sitesinde yayınlanmıştır. Oyunun yazılımının 2008 yılında tamamlanması planlanmaktadır. Bakınız: www.imengi.com

⁴ Örneğin Teknoloji Kanalında, Cuma akşamları saat 21:00-22:00 akşamlarında canlı olarak “Oyun Dünyası” adlı program yayınlanmakta, bu programda yapımcılar dünyada ve Türkiye’de piyasaya sürülen yeni oyunları, oyunlardaki up-date’leri irdelemekte, yurtdışındaki dijital oyun yarışmalarını ve festivallerini tanıtmakta, bu yarışmalara Türkiye’yi temsilen katılan yarışmacılarla görüşmeler de gerçekleştirilmektedir. www.teknolojikanali.com

Monthly, Chip Online sayılabilir. Farklı yayın grupları tarafından üretilen bu dergilerin ortak özellikleri, erkek egemen dünyayı verili ve doğal kabul eden, çoğunlukla gayri-resmi, tekno-fetişizm ve tekno-ütopyanizmden beslenen bir söyleme sahip olmasıdır. Bu dergilerin söylemleri ve irdeledikleri dijital oyun dünyasına bakışları da neo-liberal ideoloji tarafından yoğrulmuş olup, enformasyon(el) toplum olgusu aşkınlaştırılmıştır. Bu dergilerde ayrıca gündelik yaşam gerçeklerinden, dünyadaki ve Türkiye’deki toplumsal, siyasal, ekonomik ve kültürel sorunlardan beslenen içerik ile bu sorun ve olguların dijital oyun kültürü dolayısıyla tartışılmasına yönelik bir çaba görülmemektedir.

Dijital oyun dünyası ise temelde, gereken teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre üç oyun biçemi üzerinden sınıflandırılabilir: konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar. Ayrıca bu oyunlar, oyuncu katılım sayısı temelinde tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt türe de ayrıştırılabilir. Çoklu oyunculu dijital oyunlar, eş anlı etkileşime olanak tanınması ve oyuncular arasında belli bir deneyimin paylaşılması nedeniyle tek kişilik oyunlara göre yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sunmaktadır. Video oyunlar şeklinde ilk tecimsel konsol oyunlarından, Commodore-Atari, Nintendo, Sega, Sony Playstation ile Microsoft ile ittifak yapan XBox markaları ile piyasaya giren hem konsol oyunları donanımı üretimi ve hem de yazılımı üretimi ile PC oyunları genel başlığı altında toplanacak bilgisayar oyunları üretiminden günümüzde gelinen nokta İnternet üzerinden oynanan ve gitgide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir. Hatta, cep telefonları ile oynanan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlarda giderek yaygınlaşmaktadır. Cep telefonları yoluyla oynanan oyunlar artık 1990’ların başında üretilip, piyasaya sürülen yaygın olarak Tetris adlı oyun ile bilinen Game Boy’un vb.lerinin yerini almıştır. Hatta cep telefonu donanım üreticileri, cep telefonlarına entegre edilebilecek mini-konsollar dahi tasarlamışlardır. Örneğin Nokia kullanıma sunduğu N-Gage aksesuarı ile, cep telefonu ile dijital oyun oynama ediminin gelişmesini desteklemektedir. İnternet üzerinden çevrimiçi oynanan oyunlar da, PC oyunları, metin temelli MUD’lar (multi-user dungeon)⁵ ve üç boyutlu grafik temelli MMOPRG’ler (massive multiplayer online role-playing game)⁶ olmak üzere farklılaşmaktadır. *Level* dergisi ise dijital oyunları, hem tematik hem de teknolojik özelliklerine göre şu şekilde sınıflandırmaktadır:

⁵ MUD’lar “çok kullanıcı zindan olarak” Türkçe’ye çevrilebilir.

⁶ MMOPRG’ler Türkçe’ye “devasa online oyun” şeklinde çevrilmiştir. Fantezi rol oynama ediminin (fantasy role playing-FRP) çevrimiçi olarak çoklu oyuncular ile gerçekleşmesine temellenen bu oyun üç boyutlu grafik tasarımlara, müzik ve ses efektlerine sahiptir. Oyuncu grafik bir zemin üzerinde “avatar” sanal bir karakter yaratarak, öyküsü ve akışı belirli bu dünyada rolünü ve bu role düşen görevleri icra eder.

- Ağ Oyunları (Örneğin Counter-Strike, UT2004, Battlefield serisi)
- Aksiyon Oyunlar (Örneğin Max Payne, Splinter Cell, Tomb Raider, GTA)
- First Person Shooter (FPS)
- Macera Oyunları
- Motorsporları ve yarış oyunları
- Rol Yapma/Canlandırma Oyunları (RPG)
- Simülasyon Oyunları
- Spor Oyunları
- Strateji Oyunları

Dijital oyunların üretimi süreci, ilk olarak, öykü ve karakterlerin tasarımı, prototiplerin üretimi; ikinci ve/ya eş anlı olarak, bu tasarıma finans kaynakları bulunması; üçüncü olarak, bu finans kaynaklarının platform üreticisi, lisans sahibi, yatırımcı, yayıncı vb. olarak ayrıştırılması; dördüncü olarak, demo üretimlerin hazırlanması ve denenmesi; beşinci olarak, ön testlerin sonuçlarına göre lisanslama ile ilgili gerekli işlerin yapılması; altıncı olarak, oyunun üretim aşamasında yerleştirilmesi; yedinci olarak, oyunun yazılması/basılması; sekizinci olarak, oyunun dağıtılması ve uygun pazarlama stratejilerinin kullanılması; dokuzuncu olarak, satış gelirlerin elde edilmesinden oluşur (Kerr, 2006:42). Dijital oyun üretimi sürece ilişkin bu açıklamadan görüleceği üzere, yazılım sektörü meta üretimi yapan önemli bir kültür endüstrisidir. Anyspec'den Erol Bozkurt dijital oyun yazılımını üç katmana ayrıştırarak açıklamaktadır: ilk ve öncelikli katman oyunun akışı ve mantığına yönelik programlamadır ki bu sinopsisi, senaryoyu ve karakterizasyonu içermektedir. İkinci katman, oyun dünyasının temel dinamiklerine yönelik programlamadır ve bunu üçüncü katman izler: grafik programlama.⁷ Endüstrinin hali hazırda yatırım yaptığı türler, donanım biçimi, yatırım maliyetleri ve oyuncu sayısına göre de şu şekilde sınıflandırılmaktadır: ilk olarak, sabit donanımla oynanan, oyun geliştirimi maliyetli olan, geliştirim süresi yaklaşık 18 ay süren ve ortalama 12 ile 40 kişi tarafından oynanabilen kartuş ve ya cd de satılan konsol oyunları (örneğin PS2'deki *Final Fantasy*;; XBox'daki *Halo*; Xbox 360'da *Lost Odyssey*, *Halo 3*, *Gears of War*, *Dead Rising*, *Saints Row*; Game Cube'deki *Donkey Kong*; PS3'de *Heavenly Sword*, *Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots*, *Final Fantasy XIII*, *Devil May Cry IV*, *Tekken 6*; Nintendo Wii'de *The Legend of Zelda:Twilight Princess*, *Super Mario Galaxy*, *Red Steel*, *Metroid Prime 3:Corruption*); ikinci olarak, oyun geliştirim maliyeti daha az, geliştirim

⁷ A.Ü. KASAUM'da Erol Bozkurt'un 13 Ekim 2006 tarihinde gerçekleştirdiği sunumdan.

süresi yaklaşık 15 ay olan ve ortalama 12 ile 15 kişi tarafından oynanan, cd.de satılan PC oyunları (örneğin *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *Quake*, *Black and White*), üçüncü olarak geliştirimi çok uzun süren ve çok maliyetli olan, cd.de satılan veya İnternet'ten ücretli veya ücretsiz indirilen ancak sadece çevrimiçi oynanabilen devasa online oyunlar (örneğin, Blizzard/Vivendi'nin *World of Warcraft*, NC Soft'un *Lineage II*'si); dördüncü olarak, düşük maliyetli, geliştirimi 6 hafta ile 3 ay arasında değişen, çevrim içi satılan az oyuncuyla oynanabilen küçük oyunlardır (örneğin cep telefonları için *Snake*, *Frogges* veya çeşitli PDA oyunları) (Kerr, 2006: 46-47). Oyunun oynanacağı donanımın da nasıl bir donanım olacağına tasarım aşamasında karar verilmek zorundadır. Örneğin, Sony PS2, Sony Ps3, Sega Dreamcast, Nintendo 64, Nintendo Wii, Microsoft Xbox360 gibi konsolların sabit olması, aynı donanımda oynanacak oyunların fiyat politikasını etkilemektedir.

Dijital oyunların türleri gelişirken oyunun oynama biçimini ve gerekli unsurlarını da değiştirmektedir. Oyun kartuş, cd., dvd. veya İnternet'ten indirmeye değin farklı şekillerde temin edilebilmektedir. Örneğin, oyun biçimindeki değişmeye örneği şu şekilde verebiliriz: devasa online oyun oynamak isteyen kişinin mutlaka çevrimiçi olması gerekmektedir. Devasa online oyunlar arasında en popüler olanları *EverQuest*, *Knight Online*, *Ultimate Online*, *World of Warcraft*, *Guild Wars*, ve yakın zamanlarda bir Güney Kore firması olan Joymax'ın ürettiği *SilkroadOnline* sayılabilir. Devasa online oyunların, konsol oyunları ve PC oyunlarından farkı, oyuncu ve/ya oyuncuların eş anlı olarak oyuna yaptıkları zaman yatırımlarının toplumsal, kültürel ve siyasal maliyetinin görece yüksekliğidir. Bu oyunlarda başarılı olabilmek için, sanal karakterin görevlerini yerine getirmesi, klan tarzı örgütlenmelere dahil olması, oyunun uzamında ve zamanında daha fazla zaman geçirmesi gerekmektedir. Bu durumun oyuncunun gerçek dünyasına bir yansıması ve gerçek dünyadaki sosyal ağlar ile kimlik tasarımlarının bu dünyaya aktarılması da söz konusudur. Devasa online oyunların konsol ve PC oyunlarından bir diğer farkı da, yukarıda kısaca söz edilen üretim maliyeti fazla ve üretim sürecinin uzun olmasıdır. *Ultimate Online*'in yaratımı iki yıl sürmüş ve betası 25.000 kişi tarafından denenmiştir. Bu oyunun geliştiriminin 15 milyon euro civarında olduğu tahmin edilmektedir (Kerr, 2006:47). 2003 yılında San Fransisco merkezli Linden Lab. Tarafından geliştirilen *Second Life* dünyasında, oyuncular bir karakter yaratmakta ve bu karakteri çevrimi ortamda yaşatmaya çalışmaktadır. Bu dünyada "linden" adlı bir dolara eş para birimi kullanılmakta olup, bu aran oyunda kullanılması için kredi kartıyla harcama yapılması gerekmektedir. Halihazırda bu oyunun sunduğu zeminin 690.000 vatandaşı bulunmaktadır (Kıvırcık, 2006:130).

Dijital oyunların içerik/metin kısmına gelince, oyunlar temel öykülerine göre, macera, korku, alternatif gerçek tasarımı rol yapma/canlandırma olmak üzere sınıflandırılabilir. Dijital oyunların metni bazında önemli olan oyuncuya seçeceği karakterlerin verili kimliklerinin nasıl sunulduğu, görsel ve işitsel ikonografinin temel öğelerinin neler olduğu, öykünün beslendiği metinlerarasılığın boyutu, olay örgüsünün nasıl geliştiği, diğer oyuncularla etkileşime ne düzeyde ve hangi biçemlerde olanak tanıdığı irdelenmesi gereğidir. Örneğin, oyunların çoğu başat mitleri, verili toplumsal önyargılarını, tanımlanmış cinsiyet rollerini, ırkçı söylemleri ve simgeleri sanal uzama taşımaktadır. *SilkroadOnline*'deki Türk klanlarından sadece birisi olan Turkishfire'in forum sitesinde "Türk'ün Türk'ten başka dostu var mıdır?" konulu bir anket uygulanmış, yanıtlar Metin I'de görüleceği üzere şu şekilde olmuştur:

Metin I. www.turkishfire.forumup.com/erişim2 ekim 2006.


Türkün Türkten başka dostu var mı?Sadece fikir


Elbette var ama bir o kadar da Türk Türke düşman	56%	[25]
Dünyanın bir ucundan Türk sınırlarına yaklaştıkça sevilme oranımız artıyor.İçimizde daha da büyüyor...	13%	[6]
Aslında kimsenin kimseyle problemi yok pozitif düşünüp oyundan keyif alalım	29%	[13]

Toplam Oylar : 44

Bu yanıtlar, *SilkroadOnline*'deki Türk oyuncuların kurduğu, yabancıların üye alınmadığı klan örgütlenmelerinden bazılarının "Türk'ün Türk'ten başka dostu yoktur" anlayışı çerçevesinde birleşip "union" (kabile) oluşturma çağrısı ve bunun gerçekleşmesiyle sonuçlanmıştır Metin II'de union oluşturma çağrısını, Metin III'de ise Türk klanların toplantısı (Bakınız Şekil I), oluşturulan union ve alınan kararlar görülmektedir:

Metin II. www.turkishfire.forumup.com/erişim2 ekim 2006.

BlueKing  Tarih: Cmt Tem 29, 2006 7:41 pm Mesaj konusu: Türk Guild Başkanlarına Çağrı

 Herkese Selamlar;



SilkRoad ın ilgi ve beğenisinin artması üzerine Türk player rakamında önemli bir artış gözlenmektedir.Bu bağlamda yeni oluşan grup ve gruplaşmaların bilinçli bir şekilde oyuna başlamaları mevcut oyuncuların düzeni ve Türk playerların geleceği açısından önem temsil etmektedir. Hiç bir SilkRoad oyuncusu ko kaçkını playerlarla kalitesiz, küfür kültürünü kendilerine kimlik bellemiş dağınık ve barbar oyuncu düzenini (ki zaten bunu SilkRoad kaldırmaz-Oyunun zorluğu bu kesimi püskürtür) yansıtmayacak veya varsa temizliyecek bir anlayış için Tüm klan liderlerine buradan çağrıda blunuyorum.

Bu bağlamda öncelikle Türkler arası iletişimin sağlanması - kavga ve tartışmaların son bulması veya hiç bir şekilde SilkRoad da yer almaması.Türk kervanlarının Türk hırsızlar tarafından soyulmaması veya Hunter ların

Kayıt: 05
Oca 2006
Mesajlar: 78
Nerden:

İzmir	<p>Türk hırsızlara dalmaması gibi gizli bir müttefik düşünce ve bu gibi bir bilinç kazanmak adına tüm klan liderlerini 1 member ı ile toplantıya çağırıyorum.(dier serverlardan arkadaşlarda gelebilir buluşma server ı aege olacaktır)</p> <p>Bilindiği üzere Almanlar ve Fransızların vb bir çok devletin önemli birleşmeleri gözlerden kaçmazken çok sayıda Türk oyuncu olmasına rağmen dağınık bir düzende başansağma sorunlu şekilde ilerlemeye çalışmaları gözönündedir.Bütün bunların son bulması ve oyundaki vietnamlı hegemonyasının ortadan kalkmasını ve Türklerinde olmaları gereken yerlerde olmasını temenni ediyorum.</p> <p>Başlıca problem olduğunu düşündüğüm konular kabaca:</p> <p>a-Oyuna başlayan Türk grupların sp kasma ve skil kombinizasyonları hakkında bilinçsiz giriş yaparak sonuçtada zayıf çarlar büyüterek zaman kaybetmelerini önleme adına bilinçlenme</p> <p>b- Klanlar arasındaki iletişimsizliklerin son bulması tartışma yaşayan üyelerin klan masterları tarafından doğru yönlendirilmesi ve belki de ileriye yönelik oluşabilecek bir türk birliğinin temelini atılma sinyalleri.</p> <p>c- Küfürlü ve kalitesiz oyuncu profilinin oluşmaması yok edilmesi veya birlik içinde barındırılmaması.Büyüklerin küçüklerine doğru örnek olup yönlendirilmesi.</p> <p>d- bazı üyelerin ağızlarından : MaNNia (g Romania)=All Turks Noob TR mean fcing noob Pascalle (g Conversity) You are and all Turks names same =shish kebaps.All Turks shit. bu tip cümlelere cevap verebilecek bir Türk varlığı ve saygınlığının olması yani demek istediğim olay kimseyi susturmak değil.Ama Türklerin oyunda zayıf olduğu için elaleme at koşturcak alan açılması.</p> <p>Bu yazıya hemen bir eleştiri veya bir cevap amacıyla kanı kaynayan Türk arkadaşlara diyorum ki:bizim devletimizde her maça hakemlik yapabileceğini düşünen, her ülkenin başbakanlığını yapabilecek kadar her konuya ve her olaya yorum yapan ama iş icraata gelince hiç ses çıkarmayıp 3 maymunu oynayan gelecekte ŞEREFLİ MAĞLUBİYET kelimesini bize hiç unutturmayacak yeterince insan var. Bu çağrı icraat çağrısı lv70%99 oldum oyun adına biraz üretmek istiyorum.Bu yazıya didişmeyin..</p> <p>Toplantı yapmak isteyen ve gelmek isteyen klanların bu yazı altında kendi isimlerini ve gelecek memberının ismini yazması yeterlidir.Tarih ileriki aşamada toplu olarak belirlenip bu yazının altına eklenecektir.Ve de global chatlerden oyun içinde duyurulacaktır.Saygı duyanlarada duymayanlarada şimdiden sonsuz teşekkürler.</p> <p>Aege Server Sky guild Master : BlueKingTR</p> <p>BLUEKING-Hayat Sana Bir Sürü Limon Sunabilir-Sen Limonlardan Limonata Yapabilmelisin...</p> <p>En son BlueKing tarafından Cmt Tem 29, 2006 9:57 pm tarihinde değiştirildi, toplamda 1 kere değiştirildi</p>
-------	---

Metin III. www.turkishfire.forumup.com/erişim2_ekim_2006.

BlueKing	<p>Tarih: Pzr Ağu 27, 2006 11:04 pm Mesaj konusu: Turk guildleri 2. toplantı</p>	
 <p>Kayıt: 05 Oca 2006 Mesajlar: 78 Nerden: İzmir</p>	<p>Herkese teşekkürler . Türk klanlarının aege serverındaki 2. toplantısında sonuçlandı.İlk toplantıda yer alan tarafların onayıyla yapılan 2. toplantı oldukça olumlu geçti buradan toplantılara katılan ve bize destek olan guildlere ve başkanlarına :</p> <p>Turkishfire(AKSOYTURK) Dehşet(ChengizKhan) _Dreamover_(HorriFC) King Turks(ANACONDA77) Hero turks(Lord Bugra) Panterler(Yaralisurat) Turkiyem(Lorikam) osmanlılar(YAVUZSULTAN) SeverOfLife(PlazmiC) Turk_Lokumu(soulelandil) The_Lords(LordKanda)</p> <p>Ve daha klansız gelen arkadaşlar tek tek teşekkürler.</p>	

Ne mi yaptık? 2 toplantıya 100den fazla kişi katıldı. iyi bir rakam..

a-kaliteli player ve güçlü bir çar yaratma

b-hack yöntemleri ve korunma çeşitleri

c-scammerler yöntemleri ve korunma çeşitleri

d-ikili işkilerde ks küfür vb durumlardan yerli ve yabancı farketmez kaçınılması.

Ayrıca tanışıldı - kaynaşıldı bu bağlamda yeni oluşum sürecinde olan 8 klan birleştirilerek union oluşturuldu. Toplantılar sonunda 8 klanın katıldığı bir event organize edildi ve 1.200.000 gold (nacizane) ödül dağıtıldı.

Event organizasyonu ve toplantılar oluşturulurken bana yardımcı olan klan arkadaşlarıma ayrıca çok teşekkür ederim.

BlueKingTR

Türk guildlerinin gizli ekurisi guild : Sky

BLUEKING-Hayat Sana Bir Sürü Limon Sunabilir-Sen Limonlardan Limonata Yapabilmelisin...

Şekil I. Türk klanlarının union oluşturmak için toplanmasından screen shot-kayıt tarihi:25.08.2006 saat:22:35:59



Turkishfire'in (Bakınız Şekil II) forum sitesinde yapılan bir tartışmada, yabancı bir takım klanların Nazizmi imleyen simge kullandıkları saptandığı ve bunların kullanımının kaldırılması için ana sunuculardaki moderatörlere iletileceği belirtilmektedir. Burada

belirlenmesi gereken ilginç bir husus, yabancı klanların Nazizm simgelerini kullanmasından rahatsız olan bu Türk klanı üyelerinin, avaturların üzerinde “TR” kısaltmasını ekleyerek hem klanlarının hem de kendilerinin milli ve etnik kimlik aidiyetlerini ifade etmeleridir. Hatta Türk üyelerin olduđu klanlar kendilerine “Türk olmayı” imleyen logolar ve simgeler tasarlamaktadır. Turkishfire’in forum sitesinde bu konuyla ilgili bir tartışmada bir oyuncunun klan simgesi olarak Atatürk’ün fotoğrafının kullanılmasını önerdiği de görülmüştür. *Silkroad Online*’in tartışıldığı bir diğler forumda (forum.donanimhaber.com) da yüzbaşı, onbaşı rütbeleri alan “Turkish-Hack Guild” üyeleri, Hz. Muhammed aleyhine Batı dünyasında sarf edilen hararet içeriği taşıyan metinlere yönelik olarak, bu sitelerin hacklenmesi önerisini geliştirip, tartışmaktadır.⁸ Bu öneri tartışılırken klan üyelerin ürettiği söylem hem ırkçı hem de cinsiyetçidir. “Türk’lerin Türklere başka dostu yoktur” önyargısı sanal uzamda da teyit edilmekte, üstelik oyun içinde “Türklüğe” ve “İslamiyete” yönelik sözlü tacizler union oluşturmak ya da belli siteleri hacklemeyi örgütlemek şeklinde “ciddiye” alınmaktadır (Bakınız Metin IV).

⁸ Kayıt: http://forum.donanimhaber.com/m_9563079/tm.htm

Metin IV: Kayıt http://forum.donanimhaber.com/m_9620379/tm.htm

Dragon Rider
Yüzbaşı
★★★★



Mesaj: 655

1 Ekim 2006; 14:54:47

PM Adres Blok Şikayet

2 gün önce GM'lere ana avrat küfür ederek başladı...Sonra serverdaki oyuncuların çoğunu sövmeye başladı...Sonra Turk'lere ve dinimize küfretti...Sonra guildleri sövmeye başladı...Ve halen devam ediyor...

Evt Red Sea'de Heavenly isimli şahıs server'da milleti kusturacak seviyeye geldi...Belki 500 den fazla global atmıştır adam makineli tüfek gibi küfür,hakaret vs... yağıdırıyor...

Eet bu rezillik olsada asıl rezillik GM'lerin hala bu adamın global atmasını engellememeleri...Onu bırakın ben GM'lerin 2 gündür server'a adım atıp atmadığından şüpheliyim...Burdan çok rahat iddia ederim ki Silkroad çok rezil bir yöne doğru ilerliyor...Botter'lar vs.. derken şimdi de böyle şeyler çıkmaya başladı...Bir sürü kişi bu adam yüzünden Global attı adamı susturabilmek için.

[Ekteki dosya \(1\)](#)

Dijital oyunların dünya tasarımları da gerçek dünyadaki verili ve egemen popüler kültürel kodlardan beslenmektedir. Örneğin, *SilkroadOnline*'a bakacak olursak, bu alternatif dünya tasarımı, oryantalist imgelerden beslenen bir mizansene ve karakterizasyona sahiptir. Oyunlar genelde iyi ve kötüler arasındaki egemenlik mücadelesine temellenmektedir.

Şekil II: Turkishfire'in forum sitesi görsel tanıtımı



Sanal uzamda oyun kültürünün üçüncü saçı ayağını da kullanıcı-oyuncu oluşturmaktadır. Dijital oyun kültüründe oyuncu tarafından geliştirilen oyunsu tavrın, gerçek yaşamda oynanan oyunlardakinden farkı oyuncunun “oyunda/oyunun içinde” olmasıdır. Oyuncu, dijital oyunun zamanı ve uzamına bağlanmıştır ve oyundaki varlığının başarısı bu adanmışlığın yoğunluğuna bağlıdır. Özellikle devasa online oyunlarda ortalama bir oyuncunun geçirdiği zaman haftalık 5.7 oturum civarındadır. *Ultimate Online*'nin bir oturumu ise yaklaşık olarak 4 saat sürmektedir (Hand ve Moore, 2006:172). Bu veriler ışığında, oyuncunun oyun dünyasına “bağlanmasının” ya da diğer bir deyişle “adanmışlığının” gerçek yaşama ve toplumsal ilişkilere etkisinin boyutları daha kavranabilir hale gelecektir. Dijital oyunların dünyasında habitus'unu inşa etmek isteyen birey “sanal kariyer” yapmak zorunda kalmaktadır.⁹ Oyuncunun sanal uzamdaki habitus'u, oyuncunun gerçek yaşam-sanal uzam arasındaki geçişlerini ve diğer oyuncularla kurduğu toplumsal ilişkileri belirlemektedir. Özellikle devasa online oyunlarda, oyuncuların birlikte “parti yapmaları”-birlikte ortak hedefe karşı mücadele etmeleri ve güçlerini birleştirmeleri- ya da “LAN partileri”-oyuncuların belli kuralları ve uzlaşmaları yaratabilmek için bir araya gelmeleri, sanal uzamdaki oyun kültüründe Michel Maffesolli'nin deyişiyle “yeni bir tür kabileciliğin” ortaya çıkmasına da yol açmıştır. Bu tür sanal uzamda kurulan klan yapılanmalarında, lider ve onun yardımcılarının sıradan üye oyuncuların oyunun temel hedefine daha kolay ve disipline bir şekilde ulaşmalarını sağlayacak bir takım stratejiler geliştirmekte olduğu, adeta sanal bir örgüt kültürü yarattıkları görülmektedir. Tıpkı ulusun hayal edilen bir cemaat olması gibi, sanal uzamda da imgelemiş ve kurulmuş bir aidiyet tasarımı ve bu kimlik paylaşımı çerçevesinde oyuncular bir araya gelerek oyun oynamakta, toplumsal ilişkiye girmektedir. Bu hayali sanal örgütlenme bir takım

⁹ “Sanal kariyer” tartışması için bu özel dosyada yer alan Harun Yıldız'ın çalışmasına bakınız.

simgelerle ve materyal kullanımlarıyla oyuncuların zihinlerinde yaşama geçirilmektedir. Örneğin, *SilkroadOnline*'de Sky klanının kurt sahibi olması gibi. Bu konuda klan üyeleri arasında bir sormaca uygulanmış, klanın satın alacağı hayvan-simge için oylamaya katılan 73 kişiden %41'i kurtun satın alınmasını istemiş ve Tarkan çizgi romanına gönderme yapmışlardır.¹⁰ Metin V'de görüleceği üzere, Otoman Klanının bir mensunu, oyunun geçtiği Hotan'ın gerçek yaşamda tekabül ettiği yeri araştırarak, forum sitesinde diğer oyuncuları bilgilendirmiştir. Bu bilgi üzerine, oyunun diğer oyuncuları da Çin ve Orta Asya topraklarında geçen bu oyunda "Türk kültürünün" izlerini aramaya/keşfetmeye çalışmışlar, foruma uydu görüntüleri, fotoğraflar yüklemişlerdir.

¹⁰ Turkishforum'a 2 Ekim 2006 tarihinde erişilerek bu sormacanın yanıtları elde edilmiştir.

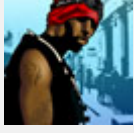
Metin V: http://forum.donanimhaber.com/m_9604702/tm.htm

LORD WESTSIDE

30 Eylül 2006; 18:52:11

Yüzbaşı

★★★★



Mesaj: 748

internette dolanırken rastladım.bakın belki hoşunuza gider.işte gerçek hotandan bir resim.



Alayına İsyân Ölümüne OTTOMAN
LORD_KARAKAN for OTTOMAN_TR Level 70 Full Str
Thief Gördümmü Türk Yabancı Farketmez.KESERİM!!!

SoulRever

Yüzbaşı

☆☆☆☆



Mesaj: 482

1 Ekim 2006; 20:31:22

PM Adres Stat Şeyler

kapının girişindeki yazı arapça mı banamı öle geliyor ?



Bu Vatan Bizimdir , Bizim Kalacaktır !

AB ye ve IMF ye Hayır MİLLİ EKONOMİ MODELİ ne EVET

Oyuncunun sanal uzamda kendini konumlandırması gerçek yaşamdaki varlığını maddi olarak da etkilemektedir. Örneğin, kimi zaman bazı oyuncular oyunda kazandıkları sanal altını, banka hesabı ya da posta hesabı vererek “gerçek YTL” karşılığı başka bir oyuncuya satmaktadır. Sanal para, gerçek paraya dönüşebilmektedir. Oyunda başarılı olmak için harcanan zaman ve “level kasılması”, kapitalist pazar ekonomisinde oyuncunun küçük burjuvaziye dönüşmesine katkıda bulunmaktadır. Habitus’un sanal uzamda oynanan dijital oyunlarda nasıl konumlandırıldığına bir diğer örnek ise klanların oyunda üretilmiş olan coğrafyada belli bir mekanda bir araya gelerek toplanmalarıdır. Adeta böylece klanın sınırları çizilmekte ve merkez bürosu tescil edilmektedir.¹¹ Şekil I’de de Türk üye içeren tüm klanların toplantı yaptığı özel mekan görülmektedir.

Çevrimiçi oyunları oynarken oyuncuların karşılaştığı ana sorun LAG’lar, yani sunucu ve istemci arasındaki şebeke trafiğine bağlı olarak ping süresinin artması durumudur (Maşlak, 2006:93). Özellikle devasa online oyun oynanırken, LAG’lar meydana gelirse, ekrana gelmesi gereken görüntüler atlanmakta, oyuncu bu süre zarfında her hangi bir şekilde oyuna

¹¹ Özel dosyada yer alan Günseli Bayraktutan-Sütçü’nün çalışmasında dijital oyun kültüründe ortaya çıkan yeni kabilecilik olgusu ve örgütlenme yapısı ayrıntısıyla tartışılmaktadır.

katılamamakta ve görüntünün normal akışına dönmesini beklemek zorunda kalmaktadır. Ancak, görüntü normale dönse de oyunda bu süre “yaşanmış” ve öykünün akışı devam etmiş olmaktadır. Örneğin, *SilkroadOnline* dünyasında LAG sorununu protesto etmek için Aege sunucusunda tüm oyuncular Jangan’dan Botan’a birlikte yürüyüş yapmışlardır. Çünkü bu oyunun özellikle Türk oyuncular arasındaki diğer popüler oyun *Knight Online* ile karşılaştırıldığında en büyük handikapı LAG’lardır. Bu nedenle LAG’ları protesto etmek için bu türden gerçekleştirilen sanal bir toplumsal eylem, oyuncuların bu soruna verdikleri önemi göstermektedir. Ancak, aynı dünyada tüm oyunculara açık “all” platformunda dünyada olup biten toplumsal, siyasal, ekonomik veya kültürel olaylara ilişkin yorum veya iletilere rastlanmamıştır. Bu da, sanal uzamın bir takım teknik alt yapı sorunların, oyuncular tarafından kendi öznel dünyaları ile gündelik yaşamları için daha önemli görüldüğünü göstermektedir. Burada sanal uzamda oyun oynama etkinliğinin ardında yatan nedenler de etkili olmaktadır. Bu oyunlarda temel amaç hep başarılı olmak ve kazanmaksa, zaten doğal olarak bu oyunlar gerçek yaşamdaki iktidar ilişkilerinden farklı bir dünya tasarımı sunmamaktadır. Hatta, bu oyunların anlatıları, gerçek yaşamdaki her türlü iktidar ilişkisini, cinsiyetçiliği, ırkçılığı, faşizmi, neo-faşizmi, otoriteryanizmi, lidere tapıcılığı, kitle psikolojisini doğal kılmaktadır. Tıpkı “*Hükümran Senfoni*”nin tanıtım metninde belirtildiği üzere: “Ve Hükümran Senfoni’de hangi enstrüman olacağınıza siz karar vereceksiniz”, ya da “Egemenliğin peşinde sadece bir piyon olmak...” (Okyay ve Göker, 2006:18-19).

Oyun dünyasının anlatısında milli ve etnik kimlikler avatar adı ve klan adı seçimiyle ifade edilirken, güncel siyasal olaylara ilişkin olarak oyuncular arasında gündem yaratımı veya gerçek dünyanın belirli gündeminin sanal uzama aktarılmasına yoğun olarak rastlanılmamaktadır. Ancak, forum sitelerinde “Boykot İsrail”, ya da “AB ve IMF’ye HAYIR, Milli Ekonomi Modeline EVET” şeklinde logo ve sloganların avatar bilgilerine eklendiği görülmüştür (Bakınız Metin V).

Bilgisayar dolayımı iletişimin özelliklerini inceleyen Nancy Baym, çevrimiçinde yaratılan benliklerin/kimliklerin çevrimdışı kimlikler ile tutarlı olduğuna dikkat çekmektedir (aktaran Castells, 2005:481). Sanal oyun dünyasında yaratılan avatarların söylemsel pratikleri ve edimlerinde bu nedenle kişinin egosunun ve alter-egosunun izini sürmek bu nedenle mümkündür. Ne kadar farklı bir kimlik kurgusu üzerine yatırım yapılırsa yapılsın, belli olaylar ve durumlar karşısında sanal uzama taşınılan toplumsal ve kültürel bagaj açılmakta ve

verili ve doğal kabul edilen öğelerden yararlanılmaktadır.¹² Örneğin *SilkroadOnline*'de atasözleri ve dil kullanımını inceleyen bir oyuncunun www.forum.doanimhaber.com sitesine yazdığı, “fazla noob player usandırır”, “bersekr çıktı yiğitlik bozuldu”, “bakarsan 70 bakmazsan noob olur”, “70 oldum deme ne olacağım de”, “noob hotan a teeport olmuş ‘ahh jangan’ demiş”, “60 lık atın b.ku seyrek düşer”, “borç noob un kamçısıdır”, “akılız masterın cezasını memberlar çeker”¹³ vb. bir takım kullanım örneklerine bakıldığında, oyuncuların gerçek yaşamdaki söylemleri ve zihin örüntülerine ilişkin ipuçları elde edilmektedir. Bu nedenle, sanal uzamda yaratılan ve dijital oyun dünyasında performe edilen kimlik son kertede, bireyin “persona”nın yansımasıdır, denilebilir.

KAYNAKÇA

Castells, M. (2005) *Enformasyon Çağı:Ekonomi, Toplum ve Kültür-Ağ Toplumunun Yükselişi. Birinci Cilt.* (Çev. Ebru Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Crawford, G. Ve J. Rutter (2006) “Digital games and cultural studies”, *Understanding Digital Games*, İçinde. (Der.) Jason Rutter ve Jo Bryce. London:Sage. 148-165.

Hand, M. ve K. Moore (2006) “Community, identity and digital games” *Understanding Digital Games*, İçinde. (Der.) Jason Rutter ve Jo Bryce. London:Sage. 166-182.

Kerr, A. (2006) “The business of making digital games”, *Understanding Digital Games*, İçinde. (Der.) Jason Rutter ve Jo Bryce. London:Sage. 36-57.

Kıvırcık, C. (2006) “Bu hayatta olmadı, ya sanal hayatta!”, *Electronic Gaming Monthly*. Ekim, 1(5):130.

Maşlak, E. (2006) “Online Oyun Oynamak”, *Electronic Gaming Monthly*. Eylül, 1(4): 92-93.

Oktay, M. ve A. Göker (2006) “Hükümran Senfoni”, *Electronic Gaming Monthly*. Eylül, 1(4): 18-21.

¹² Özel dosyada yer alan İdil Soyseçkin'in çalışmasında, MUD'larda oyuncuların dilsel pratikler dolayısıyla erkek egemen ve heteroseksist cinsiyet rejimini yeniden nasıl ürettikleri tartışılmaktadır.

¹³ Bu dil kullanım pratikleri foruma mai_mai adlı avatar sahibi tarafından en son 1 Ekim 2006 tarihinde saat:20:47:33'de girilmiştir. Erişim: 2 Ekim 2006.

Pala, Ş. (2005) “Anlam Ufuklarında Bir Kaynaşma: Oyun ve Spor”, *Toplum ve Bilim*, S:103, 21-43.

Toker, N. (2005) “Oyuna girme-Oyunu Seyretme:Platon’a Karşı Aristoteles”, *Toplum ve Bilim*, S:103, 7-20.

SİBERUZAMDA BİR DÜNYA: MUDlarda TOPLUMSAL CİNSİYETİN ŞEKİLLENİŞİ

İdil SOYSEÇKİN, M.S.

19. yüzyılın ilk yarısında elektrikli telgraf, ikinci yarısında telefon icat edilirken, 20 yüzyılın başları kablosuz iletişimin icadına tanıklık etti. Ve bilgisayar teknolojisiyle, iletişim teknolojisi büyük bir ivme kazandı (Özdemir, 2005). Bu teknolojinin en önemli armağanlarından olan Internet ve onun bir getirisi bilgisayar dolayımıli iletişim hayatımızın doğal ve neredeyse ayrılmaz bir parçası haline geldi. Gündelik yaşamımızda sohbet ederiz, tartışırız, aşık oluruz, oyun oynarız, arkadaşlar ediniriz, arkadaşlarımızla vakit geçiririz, duygusal yükselmeler ve düşüşler yaşarız. Ölümlü bedenlerimizi yanımıza almak zorunda kalmayışımız dışında, tüm bunlar sanal topluluklarda da mümkündür (Kitchin, 1998; Rheingold, 2001). Fiziksel bir gerçekliğe gereksinim duymadan, insanlar yeni mekanlar, yeni roller ve yeni kimlikler yaratabilirler (Waskul & Douglass, 1997).

Siberuzam terimini ilk kez William Gibson *Neuromancer* adlı romanında kullanmıştır. Gibson’a göre siberuzam:

“Her ülkedeki milyarlarca yasal operatör tarafından deneyimlenen rızai bir halüsinasyondur... Beşer sistemi içerisindeki her bilgisayarın veritabanından soyutlanan dataların grafik bir temsilidir. Tasavvur edilemez bir karmaşadır. Zihnin yok alanında (nonspace) gezinen ışık demetleridir, veri kümeleri ve burçlarıdır. Şehir ışıkları gibi, azalan” (Gibson’dan aktaran Kollock ve Smith, 1999:17).

Howard Rheingold (2001) siberuzamı “kelimelerin, insan ilişkilerinin, verilerin, zenginliğin, ve gücün insanlar tarafından bilgisayar dolayımıli iletişim teknolojileri kullanılarak bildirilen kavramsal uzamı” olarak tanımlar (76). Eğer kültür ve iletişim birbiriyle yakından

bağlantılıysa (Fornäs 1998; Lee, 2000; Strate et.al, 2003), bilgisayar dolayimli iletişimle gelen pratikler hem gerçek yaşamın kültürel örüntülerini etkileyecek hem de sanal gerçeklikte yeni örüntüler yaratacaktır. E-postalardan tartışma gruplarına, haber listelerinden oyunlara siberuzam insanların deneyimler, mekanlar kimlikler ve ilişkiler kurmasına izin verir (Waskul & Douglas, 1997; Turkle, 1997). Mekan ve kimlik yaratımını ön planda tutan bilgisayar dolayimli iletişim ortamlarından birisi de MUD'dır. MUD (*Multi-User Dungeon/Çok Kullanıcılı Zindan*) Net üzerinde oynanan metin tabanlı bir oyundur. Çok Kullanıcılı Zindan adlandırması, 1970'lerin sonu ve 1980'lerin başında liselerde ve üniversitelerde çok popüler olan, bilgisayarsız oynanan rol kesmeye dayalı fantezi oyunu *Zindanlar ve Ejderhalar'a* (*Dungeons and Dragons*) dayanmaktadır (Turkle, 1997). MUD odaların, çıkışların ve diğer nesnelerin tasvirlerinin veritabanından oluşan, dünyanın her yerinden telefon hatlarıyla bağlanan ve kullanıcıların birbiriyle etkileşimde bulunduğu bir yazılım programıdır (Curtis & Parc, 1991; Reid 1999; Mortensen, 2003).

Bu çalışmanın amacı sanal uzamda, MUD özelinde toplumsal cinsiyetin sosyal ve iletişimsel pratikler içerisinde nasıl bir konumlandırıldığını anlamaya çalışmaktır. Çalışmada şu sorulara yanıt aranmıştır: Siberuzama özgü bir kültürden bahsetmek mümkün müdür yoksa burada sadece çevirimdışı yaşamın kültürel örüntülerinin basitçe bir yeniden üretimi mi söz konusudur? Toplumsal cinsiyet siberuzamda nasıl inşa edilmektedir? Egemen cinsiyet rejiminden beslenen verili toplumsal cinsiyet rol ve tanımlarının sanal uzamda ortadan kalkması olası mıdır? Bu soruların yanıtları MUDlar dolayımıyla araştırılmıştır. Bu çalışmanın öncülü araştırmalarda siberuzamda kimliklerle oynama olanağı nedeniyle "ötekini" anlamının da mümkün olduğunun iddia edilmesidir. Bu bağlamda, siberuzam kültürü verili ve belirli cinsiyet tanımlamalarından ve rollerinden muaf bir alan olarak algılanmaktadır (Curtis & Parc, 1991; Bruckman, 1993; Mazur, 1994; Reid, 1994; Mortensen, 2003; Turkle, 1997). Ancak bu çalışmada, siberuzamın egemen cinsiyet rejimini ortadan kaldırma potansiyelinin olup olmadığı tartışmaya açılacaktır.

MUD Tarihi¹⁴

MUDların kökeni metin tabanlı macera oyunlarında bulunur. Bu oyunların ilki 1967 yılında Will Crowther ve Don Woods tarafından yazılan “ADVENT” adlı oyundur. Düşmanla savaşmaya, engelleri aşmaya, canavarları öldürmeye ve sonunda defineyi bulmaya dayanan bu macera oyunu “Tolkieneks” bir ortamda geçmektedir. 1970’lerin sonuna kadar, bu oyunlar tek oyuncuyla oynanırdı. Ne zamanki ABD’deki araştırma enstitüleri ARPANET’e katıldı, interaktif çok kullanıcıli oyunlar gelişmeye başladı. 1979’da Essex Üniversitesi’nde Roy Trubshaw ve Richard Bartle çok kullanıcıli bir metin dünyasını ARPANET’e koydular ve adına MUD dediler (terimin türe dair kullanımıyla karıştırılmaması için, yaygın olarak MUD1 diye atıfta bulunulmaktadır). Başlangıçta oyun yalnızca o üniversitedeki öğrenciler tarafından oynanabiliyordu. Ama yaklaşık bir yıl sonra üniversite dışından oyuncular da evlerindeki çevirmeli modemleri kullanarak erişim elde ettiler. Neredeyse aynı zamanlarda, Alan Kleitz, bağımsız olarak, adına “*E*M*P*I*R*E*” dediği benzer bir program yaptı. Belli bir süre sonra MUD1 temelli oyunlar oynayanlar kendi MUA’larını (*Multi-User Adventure-Çok Kullanıcıli Macera*) yazmaya başladılar. İzleyen 10 yılda, geliştirilen bütün MUDlar fantazi tipi oyunlar oldu.

1989’da MUD dünyasında önemli bir deęişim yaşandı. Carnegie Mellon Üniversitesi’nden mezun bir öğrenci James Aspnes canavarları, sihirli sözcükleri ve savaşa yönelik komutları çıkararak ilk sosyal MUD’ı yaptı. Yazılıma TinyMUD adını verdi. Bu yaklaşım skor puanlarını veya dięer oyuncularla mücadele etmeyi sevmeyen insanları cezbettiler. Oyunları iletişime ve dünya yaratımına odaklanmıştı. 1990lardan başlayarak, MUD programlarının sayısında hızlı bir artış yaşandı. Her ne kadar işletimde olan yüzlerce farklı MUD bulunsa da, genel olarak iki farklı tip MUD’dan bahsedilebilir: Savaşa ve rekabete dayanan macera tipi MUDlar ve sosyal etkileşime ve sanal dünya inşasına odaklanan sosyal MUDlar.

¹⁴ Ayrıntılı MUD tarihi için bakınız: Richard Bartle (1990), Elizabeth Reid (1994, 1999), Amy S. Bruckman (1993, 1997), Noel Germundson (1994), Sherry Turkle (1997) ve Torill Mortensen (2003).

MUD DÜNYASINDA BİR SEYAHAT¹⁵

“MUDlar sanal toplulukların ilk etkilerinin incelenmesinde yaşayan laboratuvarlardır... Sihirin gerçek, kimliğin akışkan olduğu siberuzamın vahşi yanına hoşgeldiniz.” (Howard Rheingold, elektronik nüsha)

Yukarıda da belirtildiği gibi MUDların iki kategorisi vardır; sosyal ve macera. Her ne kadar herbir kategoriye ait belli bir MUD programından söz edilebilirse de, aralarındaki ayrım yalnızca programlama farkına dayanmamaktadır. MUDlar arasında fark büyük oranda sundukları etkileşime bağlıdır (Reid, 1994). MUDlara istemci (*client*) programları yoluyla bağlanılır. Bağlanılacak MUD’ın ağ adresi ve port numarası bulunduktan sonra, program üstünde gerekli yerlere yazılarak bağlantı sağlanır. Her MUD oyuncusu yarattığı “avatar” ya da “karakter” ile temsil edilir. Hinduizm’de *avatar* ya da *avatara* ya da *avataram* ölümsüz bir varlığın insan ya da hayvan olarak yeniden hayata gelmesidir (Wikipedia). Avatar ve karakter çoğunlukla birbirinin yerine kullanılmaktadır. Ancak Richard Bartle (2001) ikisi arasında ayrım yapar. Avatar oyuncunun temsilcisiyken, karakter suretidir, uzantısıdır, bir kişiliktir. Oyuncunun oyunun içine girme durumu çok daha derindir. Karaktere dair bildirimler sanki oyuncunun kendisine oluyormuş gibi ifade edilir. Bir kişi bir MUD’a ilk girdiğinde, kendisine bir karakter yaratır. Bu yaratım, sosyal MUDlarda karakterin adına ve cinsiyetine; macera MUDlarında ise ek olarak ırk, sınıf ve yönelimine karar vermeyi içerir. Bütün oyuncular karakterlerinin cinsiyetine belirlemelidir, sonrasında, hitap biçimleri bu cinsiyet seçimlerine göre düzenlenir. MUDlara dair daha ayrıntılı bir görüntü elde edebilmek için çalışmanın bu kısmında MUD ortamı tasvir edilmeye çalışılacaktır. Macera MUDlarının yapısına dair bütün örnekler 1996 yılında kurulan ve en popüler MUDlardan biri haline gelen *Aardwolf’tan*¹⁶ alınmıştır. En eski ve hala devam eden MUDlardan biri olan *LambdaMOO*¹⁷ ise sosyal MUDlara örnek oluşturmaktadır.

¹⁵ MUDlar hakkında daha ayrıntılı bilgi edinmek için bakınız: İdil S. Soyseçkin (2006), *Identity and Communication in Cyberspace, MUDs: Gender and Virtual Culture*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Medya ve Kültürel Çalışmalar Bölümü, Ankara.

¹⁶ Host name: 66.162.28.88, port: 23

¹⁷ Telnet: <telnet://lambda.moo.mud.org:8888/>

Macera MUDları ve Özellikleri¹⁸

Bu MUD türünde risk ve rekabet en çekici özellikleridir. Öldürülecek canavarlar, çözülecek bulmacalar, öğrenilecek yeni hünerler ve büyüler, keşfedilecek alanlar, mücadele edilecek savaşlar, deneyimlenecek maceralar ve iletişim kurulacak insanlar vardır.

Maceracı, adın nedir? aka

Kullanmak istediğin ad bu mu, Aka [E/H]: ? e

Hoşgeldin Yeni Maceracı

Karakter ismine karar verildikten sonra yeni yaratım, klavuz eşliğinde başlar. İlk adım sınıfı seçmektir. Akıllıca karar verilmelidir çünkü karakterin neleri yapıp yapamayacağını belirler.

Karakterinizin sınıfını seçiniz: hırsız

Sınıftan sonra ırk seçimi gelir.

Karakterinizin ırkını seçiniz: vampir

İzleyen soru, karakterin cinsiyetidir. Macera MUDlarının çoğunda sadece iki cinsiyet vardır; dişi ve erkek.

Yönelim seçimi skor belirleniminden sonra gelir. Yönelim bir karakterin ne kadar iyi ya da kötü olduğunu belirler. Ayrıca bazı büyüler ve ekipman parçaları yalnızca iyi ya da kötü karakterler tarafından kullanılabilir. 3 kategorisi vardır: yasa, yansız, kargaşa.

Hangi yönelim? (yansız/yasa/kargaşa): yansız

Aardwolf'a Hoşgeldin. Maceran mistik, mücadele dolu ve ödüllendirici olabilir.

Bıçak kullanma becerinin arttığını hissediyorsun. Mota tarafından ekipmanla donatıldın.

Bu zorunlu seçimlerden sonra karakter oyuna hazırdır. Bir MUD'a bağlanılır bağlanılmaz, o MUD'ın tasviri ekranda belirir.

Bütün MUDlarda hareket ve iletişim komutlarla işler. En çok kullanılan komutlar, *söyle* (say), *git* (go), *bak* (look), *fısılda* (whisper), *anımsa* (recall) ve *duygu* (emote) komutlarıdır. *Söyle* komutuyla bir karakter aynı bölge içerisindeki diğer karakterlerle iletişime geçebilir. Eğer özel olarak konuşmak istenirse *fısılda* komutu kullanılır. Oyuncuların diğer oyuncularla

¹⁸ Bazı komutların Türkçeleştirilmesinde Cabülka Cabül'sa'dan yararlanılmıştır.

uzaktan konuşmak için kullandığı birkaç kanal vardır. bunlardan en yaygını *KD* yani karakter dışı kanalıdır. Ancak bu kanal vasıtasıyla iletilecek mesajlar karakter dışı olmalıdır. Yani *KD* kullanılarak rol kesme yapılamaz. *Duygu* komutuyla duyguları anlatmak mümkündür. *Bak* komutu hem bulunulan ortamın özelliklerini hem de karakterlerin tasvirlerini görmeyi sağlar. Hareket etmek *kuzey*, *güney*, *aşağı* vb. yönleri yazarak mümkün olur.

söyle merhaba. burada yeniyim.

Oyuncunun kendi ekranında gözüken:

“merhaba. burada yeniyim” dedin.

Aynı bölgedeki diğer oyuncuların ekranında gözüken ise

Aka “merhaba. burada yeniyim” dedi.

Bir oyuncu oyuna başladığında metinler akmaya başlar. Aşağıda tipik bir MUD oturumu görülmektedir:

Elrast geldi. Elrast uyumaya gitti. Terrible Tyrn uçarak girdi. Tavsiye: ‘visto’ komutunu kullanarak her zaman arkadaşlarına görünür olabilirsiniz Someone altın kaos portalına girdi ve ortadan kayboldu. Kuj çöp kutusunu karıştırmayı bıraktı. Beyaz bir sayfa Wazoo’ya 1,050 altına satıldı. Herk “seviye 136 için gidilecek en iyi yer neresi” diye sordu. Gathaldrium ‘ölüm çölü’ diye cevapladı.

Karakterler büyür, acıkir, susar, yorulur ve ölür. Uyumak ve dinlenmek için güvenilir bir yer bulmak önemlidir. Biyolojik ihtiyaçlar macera MUDlarında önemlidir ve program, karakterlerin açlık, susuzluk ve yorgunluk durumunu haberdar eder. Eğer bu ihtiyaçlar giderilmezse, karakter ölebilir. Yiyecek ve içecek satın alınacak yerler mevcuttur. Uyumak için güvenilir bir yer bulmak önemlidir, aksi taktirde bir karakter diğer karakterler ya da canavarlar tarafından uykusunda öldürülebilir. Ya da program tarafından yaratılan hırsızlar karakterlerin eşyalarını çalabilir. Ancak güvenli yerler karakterleri açlıktan ve susuzluktan korumaz. Bu nedenle macera MUDları oyuncularından belli bir düzeyde kendilerini oyuna adanmalarını ister.

Oyunun yönetilmesi ve sürdürülmesi Ölümsüzlere aittir. Tanrı ya da Yönetici olarak da adlandırılırlar. Oyun üzerinde çok büyük bir kontrole sahiptirler. Katı bir hiyerarşik yapılanma söz konusudur. Bu hiyerarşinin en tepesinde oyunun yaratıcısı bulunur, onu büyücüler izler. Büyücülerin arasında da hiyerarşi mevcuttur. MUDlar nesnelere doludur. Aslında karakterler ve mekanlar da birer nesnedir. Herbir nesnenin bir ismi ve tasviri vardır. Oyuncular öldürdükleri cesetlerden, satın alarak, açık arttırmayla ya da bağış odalarından ekipman sahibi olabilirler. Ekipman satın almak için altın kullanılır. Macera MUDları için ortam çok önemlidir, çünkü oyuncuların MUD seçiminde en mühim faktörlerden biridir. İyi yazılmış odalar ve nesnelere yeni oyuncuları olumlu yönde etkileyecektir (Bartle, 1990). MUD dünyası farklı odalar ve bölgeler şeklinde yapılanmıştır. *Aardwolf*'ta 16058 oda ve birçok bölge vardır. Herbir bölge kendi büyüklüğüne, temasına ve canavarlarına sahiptir. Karakterler ancak kendi seviyelerine uygun olan bölgelerde dolaşabilirler. Her bölge, her oyuncuya açık değildir. Her oda bir isme, tasvire ve çıkışa sahiptir.

MUD okulunda bir oda [mud okulu] [İçeri]¹⁹

MUD Okulu'nda bir odadasın. Duvarda daha önceden buradan mezun olan kahramanların tabloları var. Batıda Eğitim Odası, doğuda ise Pratik Odası var. Kuzeyinde MUD Okulu'ndaki diğer istasyonu görüyorsun. Duvarda bir işaret var. Okumak için 'BAK İŞARET' yaz.

[çıkışlar: kuzey, doğu, batı]

Sosyal MUDlar ve Özellikleri

Sosyal etkileşim birinci, kullanıcıların yaratıcılığı ise sosyal MUDların ikinci özelliğini oluşturur. *LambdaMOO*'ya ilk bağlanıldığında, diğer sosyal MUDlardan farklı olarak, ancak misafir kullanıcı olarak bağlanılabilir. Bu süre içerisinde, bir karakter ismi başvurusunda bulunulur ve ancak yönetim tarafından kabul edildikten sonra *MOO* üzerinde kalıcı bir karaktere sahip olunabilir. Eğer kullanıcı cinsiyetini özellikle belirlemezse, program tarafından cinsiyetsiz olarak konumlanır. Sosyal MUDlarda sınıf, ırk veya yönelim seçimi söz konusu olmadığından, oyuncuların kendilerini betimlemeleri, birbirlerinden ayrılmasında en belirleyici unsurdur. Sosyal MUDlarda birçok cinsiyet alternatifi vardır. *LambdaMOO*'da bulunan cinsiyetler cinsiyetsiz, erkek, dişi, hem erkek hem dişi, Spivak (belirsiz), şey, çoğul,

¹⁹ Cabülca Cabülca'dan alınmıştır.

biz ve 2. tekil şahıstır. Cinsiyete karar verildikten sonra, hitap biçimleri program tarafında düzenlenir. O erkek, dişi ve cinsiyetsiz için (ingilizce de *she* dişi, *he* erkek ve *it* cinsiyetsiz için), e Spivak için, biz royal için, onlar çoğul için, vs. kullanılır.

Macera MUDlarında olduğu gibi sosyal MUDlarda da herşey komutlarla işler. İletişimin önemi dolayısıyla oyuncular karakterlerinin tanımlamalarını yazmaya önem verirler.. Eğer oyuncular birbirlerini tanımıyorlarsa, bak komutuyla o oyuncuya dair bir fikir edinebilirler.

Bak Ricca

Gökyüzünü yıldızlarla boyayan bir hanımefendi.

Sana baktığında, büyük ve manalı gözleri neşeyle parlıyor ve son derece öpülesi dudaklarını belirgin kılıyor. Vahşi ve parıldayan kumral saçları özgürce omuzlarının üzerine dökülüyor. Işıқта parıldayan, gümüşten, incecik bir zincire asılı seçkin bir madalyon göğüslerinin üstünde duruyor. Evrenin uzak noktalarından parıldayan ışıklardan, yıldızlardan bir elbise zahmetsizce üzerinde duruyor. Düzgün vücudunu çevreliyor ve ruhunu yakalıyor. Siyah satenden bir çorap bacaklarına yumuşak bir görüntü vererek onları sarmalıyor.

Macera MUDlarından farklı olarak, biyolojik ihtiyaçlar söz konusu olmadığından sosyal MUDlarda oyuncular düzenli bir şekilde oyuna bağlanmak durumunda değillerdir. *LambdaMOO*'da tipik bir oturum:

Le teleportla Giriş Salonu'na geldi.
Le kuzeyden girdi.
Le el salladı.
Le lis'i sıcak bir şekilde kucakladı.
lis [Le'ye]: demek istediğim
lis [Le'ye]: fikire ihtiyacım var
Kahya eli7'yi yatağa taşımak için geldi.
lis gerindi
lis kıkırdadı

Sosyal MUDlar Büyücüler/Tanrılar/Yöneticiler tarafından idare edilir. Her ne kadar macera MUDlarında olduğu gibi katı bir hiyerarşi yoksa da, büyücüler problemleri çözmede hatırı sayılır bir güce sahiptirler. İktidar ilişkisini anlamada *LambdaMOO*'daki şu küçük paragraf aydınlatıcı olabilir:

LÜTFEN DİKKAT: MOO'daki büyücüler polis memurlarına eş değillerdir. Saldırgan veya sevimsiz bulduğunuz kullanıcıları cezalandırmak ya da o şekilde davranmalarını engellemek bizim işimiz değildir. Bunlardan bütün LambdaMOO halkı sorumludur.

Nesneler MUDların, özellikle nesneye yönelik (*Multi-Object Oriented/ Çoklu Nesne Odaklı*) olanların, en önemli parçasıdır. Yeteneklerine bağlı olarak herkes yaratma gücüne sahiptir. Bu, sosyal ve macera MUDları arasındaki en büyük farktır. Kullanıcılar, yaratılarının MUD evreniyle uyumlu olduklarını gösterdikleri sürece, yaratma güçleri ve yarattıkları nesnelerin karmaşıklığı artabilir.

LambdaMOO'ya ilk bağlanıldığında kişi gözlerini elbise dolabında açar:

Çamaşır dolabı karanlık, rahat ve sıcak, ancak bir kişinin sığabileceği büyüklükte bir mekandır. Havluların, battaniyelerin, çarşafların ve yedek yastıkların nasıl hissettiğini farkediyorsun. Keşfettiğin tek işe yarar şey bel hizanda duran ve bir kapının varlığını imleyen metal bir tokmak. Onun yanında “GÜRÜLTÜLÜ” diye etiketlenmiş bir manivela duruyor. Ayrıca duvara yerleştirilmiş küçük bir düğme var.

Oyuncu kapıyı açtığında, oturma odasına girer ve birçok bağlantı yollarıyla dünyayı keşfe başlayabilir. MOO ortamında, çeşitli sokaklar, binalar, odalar, havuzlar, ışıklar, bahçeler, kütüphaneler vb. vardır. Bütün bunlarla etkileşime geçmek mümkündür. Eğer bir koltuk varsa, ona oturulur; kütüphanede kitap okunabilir, bulmacalar çözülür vs.

SİBERUZAMDA ARAŞTIRMA YAPMAK: DIŞI ve ERİL KİMLİKLERİN İNŞASI

Bu çalışmanın alan araştırmasının veri toplama tekniklerini anket, mülakat, doğrudan ve katılımcı gözlem oluşturmaktadır. Ayrıca, MUD oyuncularından belli konularda forumlara gönderilen yazılar ve araştırmacının e-postayla sorduğu sorulara verilen yanıtlar da alan araştırmasının tamamlayıcı veri kaynaklarını olmuştur. Ankete katılan 124 kişiden 88'i erkek, 35'i kadındı. *Katılımcı 29*'un ifade ettiği gibi, kadın oyuncu bulabilmek şanslı bir durumdu: “ben de o, nadir MUD oynayan kadınlardan biriyim”. Cinsiyet ve teknoloji ilişkisi düşünüldüğünde, bu orantısızlığın sürpriz olmadığı görülebilir. Kadınların teknolojiden dışlanmalarının nedenlerinden biri samimi yüz yüze ilişkilerde iyi olmak üzere yetiştirilmeleridir. Bu nedenle teknolojiye ve onun yaratıcı potansiyeline uzak kalırlar

(Frissen, 1992). Ayrıca, teknoloji bağlamında erkekler tarafından yapılan şeyler teknik olarak adlandırılırken, kadınları teknik olmayan, bakım ve insancıl kelimeleriyle özdeşleştirilmektedir (Jansen, 1989). Bu varsayım yalnızca erkekler değil, kendilerini daha niteliksiz gören kadınlar tarafından da kabul edilmektedir (Truong, 1993). Peki neden kadınların ve erkeklerin teknolojiyle deneyimleri birbirinden farklılaşmaktadır? Toplumun erkek ve kadından beklentilerine bakıldığında, cevap kendini açık etmektedir. Makinelerle ilgili bilgiye sahip, rasyonel, nesnel ve duygusallıktan uzak olmak erkeklere atfedilirken, daha az rasyonel, nesnel ve daha fazla duygusal yaratıklar teknik konularda iyi olmaları beklenmeyen kadınlardır (Edwards, 1990; Benston, 1988). Kadınlar erkeklere oranla daha az gelire sahip olduğundan, bilgisayar teknolojisini geliştirmeye daha az para harcamaktadır. Ayrıca kadınlar, erkeklere oranla bilgisayar teknolojisine daha az erişim olanağına sahiptir. Üstelik bilgisayar kullanmak, en azından, temel düzeyde bilgisayar diğer bir deyişle yeni enformasyon teknolojisi okur yazarlığı gerekli kılar. Kadınların erkeklere göre okuma yazma oranının Üçüncü Dünya ülkelerinde daha düşük olduğu bilinen bir gerçektir. Okur-yazar olmayan nüfusun üçte ikisi kadınlardan meydana gelmektedir (Hafkin & Taggart, 2001). Kadının ailedeki yeri (işten sonra çocuk bakımı, ev işleri vb.) bilgisayarla geçirilecek zamanı kısaltmaktadır. Gelişmekte olan ülkelerde bilgi ve iletişim teknolojilerine yatkınlık ve bunların kullanımı sorunu düşünüldüğünde, bu yokluğun nedeni açık olmaktadır.

Bu çalışmanın alan araştırmasının katılımcıların yaş ortalaması 24,5 olsa da, yaş skalası çok geniştir. Çoğunluğu 15-26 yaş arasındadır. İnterneti ortalama kullanma süresi 9,8 yıldır. Katılımcılar İnterneti haftada 30 saatten fazla kullanmaktadır. Hepsinin evlerinde kendilerine ait bilgisayar bulunmaktadır. Kullanım dağılımı açısından kadın ve erkek katılımcıların arasında herhangi önemli bir fark yoktur. Daha önce de belirtildiği gibi macera MUDlarında karakterler çok önem taşır. Oynama stili yaratılan karakterin özelliklerine göre değişir. Bu bağlamda, soru formunda, 3 karakter –Thardon, Garen ve Aelendel- yaratılmış ve 10-20 arasındaki sorular bu karakter üzerinde kurulmuştur.

	Yönelim	Sınıf	İrk	Cinsiyet	Seviye
GAREN	Yansız	Korucu	Yarı-elf	Dişi	7
THARDON	Yansız	Hırsız	Buçukluk	Erkek	8
ALENDEL	Yansız	Keşiş	İnsan	Cinsiyetsiz	8

Thardon, Garen ve Aelendel katılımcıların cinsiyet meselesine nasıl yaklaştıklarını ölçebilmek amacıyla yaratılmıştır. Dolayısıyla, karakterlerin sınıf, ırk ve yönelimleri

cinsiyetlerine göre karşılaştırma yapabilmeye imkan verecek şekilde belirlenmiştir. 10-20 arasındaki sorular macera MUDlarındaki senaryolara benzer durumlar üzerinden şekillendirilmiştir. Bu sorular toplumsal cinsiyet meselesine yaklaşımları ölçmeyi amaçlasa da, bu sanal ortamlarda ne çeşit kültürel örüntülerin geçerli olduğu noktasında da ipuçları sağlamışlardır. Senaryolar zor durumda kalmış karakterlere yardım etmek üzerine odaklanmıştır. 10. soruda, katılımcılardan 12. seviye bir ekibe katılmak için Thardon ve Garen arasında seçim yapmaları istenmiştir. Garen ve Thardon'u seçen katılımcılar arasında eşitlik ortaya çıksa da sonuç cinsiyete göre incelendiğinde kadınların %85,7'sinin Garen olarak oynamayı tercih ederken, erkeklerin %63,2'sinin Thardon'u seçtiği görülmüştür. Seçimlerin temel nedeni karakterlerin cinsiyetidir. Katılımcılar, karşı cinsle oynamayı zor ve rahatsız edici bulduklarından kendi cinsiyetlerinden bir karakterle oynamayı tercih etmişlerdir. Ayrıca dişi karakter Garen'i erkek katılımcıların %40'ının tercih etmiş olması, erkekten-dişiye cinsiyet geçişinin yaygın olduğu argümanını da desteklemektedir. Her ne kadar erkekler ve kadınlar korucuyu oynamayı eşit oranda seçmiş olsalar da, hırsızın büyük oranda erkekler tarafından tercih edildiği görülmüştür. Bu farklılık incelendiğinde cinsiyet kimliğinin şekillenmesinde kültürel inşanın etkileri açık bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Sherry Turkle "Computational Reticence: Why Women Fear the Intimate Machine" (1988) adlı makalesinde kadınların bilgisayarlardan korkmalarının altında yatan nedenleri göstermeye çalışır. Risk almak karşısında kadınların daha çekinik bir tutum sergilemeleri bu nedenlerden biridir. Turkle risk almanın kadınların zor bulduğu önemli bir öğrenme stratejisi olduğunu vurgular. Risk alma toplumsal olarak inşa edilmiştir. Erkekler riske olumlu yaklaşırlar çünkü, kendilerini bilgi ve becerilerini geliştirme imkanına sahip olarak görmeyi öğrenecek şekilde yetiştirilirler. Ve ayrıca eğer risk almak istemezlerse her zaman 'kız gibi' diye adlandırılma riskleri vardır. Ama kızlar belaya yol açacak herşeyden uzak durmayı öğrenirler. Bu bağlamda, korucular savunmacıdırlar ve en güçlü oldukları yer evleri, ormandır. Ormanı korurlar ve orman tarafından korunurlar. Ama hırsızlar her türlü ortamla uyum sağlayabilirler. Planlama ve strateji, hayatı algılayışlarını özetleyebilir. Zekalarını kullanarak en güçlülerin bile hakkından gelebilirler. Hırsız olmak risk anlamına gelir. Cesurdur ve duygusal olmak onlara göre değildir. Bağlılık ve merhamet korucuların önemli özellikleridir. Dolayısıyla erkek katılımcıların hırsız seçmeleri pek de sürpriz değildir. Kadınların Garen'i seçme nedenlerinden birincisi onun dişi olmasıyken, ikinci neden korucu olmasıdır.

Daha önce de belirtildiği gibi Ölümsüzler özellikle macera MUDlarında çok önemli bir role ve statüye sahiptir. Ancak ölümsüz karakterin arkasındaki kişinin cinsiyeti oyuncuların ona karşı tavırlarını etkileyebilmektedir. Görüşme yapılan Jai ve Sint, *Uzak Diyarlar* MUD'ında kadın bir ölümsüz olduğundan söz ettiler. Kadın olduğu oyuncular tarafından anlaşıldıktan sonra, bu ölümsüz tavsiyelerinin izlenmesinde ve iletişim kurmakta zorluk çekmeye başladılar. Erkek ölümsüzlerle karşılaştırıldığında oyuncular tarafından dikkate alınmaz. Ayrıca kadın ve erkek ölümsüzlerin sorumlulukları arasında da ayırım söz konusudur. Erkek ölümsüzler daha görünmezken kadın ölümsüzlerden kraliçe gibi, yani süslü çekici ve şaşalı olmaları beklenmektedir. Erkek ölümsüzler daha çok programlamayla uğraşırken, kadın ölümsüzler oyuncuların sorunlarıyla ilgilenmektedir. Jai bu farkın kadınların daha duygusal ve sosyal, erkeklerinse matematikte daha iyi olmalarına bağlamıştır.

MUDlardaki kadınlık anlayışı kalıplaşmış ve güdük gözükmektedir. Gerçek yaşamlarında erkek olan iki oyuncunun Orkide dişi, Elendil erkek bir karakter olarak ve birbirlerinin gerçek cinsiyetlerini bilerek yaptıkları bir aşk sahnesi, bu kalıplaşmayı gözler önüne sermektedir:

Orkide 'şeyy Elendil bana bi konuda yardım edebilir misin?' dedi.
Sen 'söyle canım' dedin.
Orkide sevinçten gözleri parlar...
Orkide 'ayy ben bi zırh almak istiyordum ' dedi.
Orkide 'ama yaratık çok güçlü' dedi.
Orkide 'yardım eder misin almama ?' dedi.
Sen 'Bilmem' dedin.
Orkide mahcup bir şekilde kafasını eğer
Orkide 'anlıyorum teşekkürler' dedi.
Sen 'ne istiyosun peki' dedin.
Sen 'güzel bi kızı kırmak istemem' dedin.
Orkide 'karanlığın zırhını istiyordum' dedi.
Elendil kızı süzer
Orkide 'gerçekden yardım edecek misin' dedi.
Orkide '?' dedi.
Sen 'bunu bedeli büyük olabilir ilerde büyük işler düşünüyorum...' dedin.
Orkide 'ne gibi ?' dedi.
Sen 'yanımda olmanı istiorum ne şart altında olursa olsun' dedin.
Sen 've ne kadar güzel bi kız olsanız da tehlikeli olduğunuzun farkındayım'
dedin.
Orkide 'Elendil ' dedi.
Orkide 'sana birşey itiraf etmek istiyorum' dedi
Elendil şaşkınlıkla dinler
Orkide 'ben sana aşığım ' dedi.
Orkide sana aşk nameleri fısıldıyor.
Sen 'ahh ben de bundan korkuyordum...' dedin.
Orkide 'nedeeenn?' dedi.
Sen 'diyar tehlikelidir Orkide' dedin.
Orkide 'güzel değil miyim ' dedi.
Sen 've Herkes dostum deil düşmanlarım mevcut..' dedin.
Orkide 'Elendil sen nerede ve ne zaman istersen sana yardıma hazırım' dedi.
Sen 'aşkıma bana yüksek bir sadakat ve dsotluk olarak bağışlasan...' dedin.

Orkide 'sen nasıl istersen Elendil ' dedi.
Sen 'ha bir tüccar olduğumu düşünme seni satında almak istemiyorum' dedin.
Orkide 'ben senin sadece birkaç güzel söz ve bir sıcak bakışına ömrümü veririm'
dedi.

Cinsiyet geçişleri, yalnızca akademik çevrelerde değil, MUDcılar arasında da tartışılan bir konudur. Taciz dolayısıyla oyuncuların karşı cins karakterleri oynamaması gerektiğine dair süren tartışmalar vardır. 19. soru katılımcıların cinsiyet geçişine dair düşüncelerini göstermektedir. Kadın katılımcı 29 açık bir şekilde ifade etmektedir:

“Ne yazık ki, kadın karakterlerin çoğu statülerini yükseltmek ya da bedeva ekipmana kavuşmak için flört eder. Çoğu dedim, hepsi değil. Ve bu kadın karakterlerin çoğu da kadınlar tarafından oynanmaz. Bu talihsizdir çünkü, bütün kadın karakterlere kötü bir intiba verir. Erkek karakterlerin kadın karakterlere daha sık bedava ekipman verdiği kanıtlanmış bir gerçektir. Ve kadın karakterler de bunun avantajından faydalanırlar.”

21-27 arası sorular kadın ve erkek karakterler arasındaki farkı değerlendirmeyi amaçlamıştır. Katılımcıların %80,6'sı kendi cinsiyetlerinden farklı bir cinsiyetle oynamıştır. 65 katılımcı oyun stillerinin değiştiğini söylerken, 40 katılımcı herhangi bir değişiklik rapor etmemiştir. Değişiklikler kadınsılığın avantajları kullanılarak ekipman elde etmekten, kadın karakterlerin daha duygusal, kırılgan ve flörte yatkın olduğuna, erkek karakterlerin cesur ve rekabeçiliğine uzanmaktadır. Macera MUDlarındaki değişmeyen gerçek, dişiliğin baştan çıkarma/manipüle etme yetisi anlamına geldiğidir. Erkek karakterler MUD dünyasının kahramanlarıdır, riks alırlar, savaşırlar, öldürürler, zayıfları korurlar ve dolayısıyla küstah olmak haklarıdır.

Cinsiyet, etkileşimde temel unsur olduğundan belirsiz cinsiyetler oyunculara rahatsız edici gelmektedir. Çünkü, bir kişinin cinsiyetini bilmek ona nasıl davranılacağını belirlemede bir referans noktasıdır. Birinin cinsiyetini bilme isteğinin bazen nasıl bir tacize dönüşebildiği yaşadığım bir deneyimde açıkça görülmektedir. *LambdaMOO*'daki ilk zamanlarımda, misafir olarak (Plaid_Guest) oturum açıyordum ve rahatsız etmeden ve edilmeden gözlem yapabilmek düşüncesiyle cinsiyetimi cinsiyetsiz olarak ayarlamıştım. Ancak nasıl bir hata yaptığımı anlamam çok uzun sürmedi. Aşağıdaki konuşmalar insanların belirsiz bir cinsiyete

karşı tavrını göstermektedir. 16 Ocak 2006'da, Entrance Hall'e girdim ve sadece "merhaba" dedim. Ve sonra²⁰:

A [Plaid_Guest'e]: nbr?
A [Plaid_Guest'e]: seksi bir sohbet ne dersin?
C "B herkes gizli bir a. karşısında eğilir" dedi.
A [Plaid_Guest'e]: ateşli bir kadın mısın?
A "Plaid, lütfen daha hızlı yaz"
A [Plaid_Guest'e]: erkek misin kadın mısın?
A [Plaid_Guest'e]: pantolonunun içinde penis mi var vajina mı?
B "A güzel ifade ettin" dedi.
A "teşekkürler B" dedi.
Sen, "onun anlamını bilniye bu kadar önemli?" dedin.
A "penisin mi vajinan mı olduğunu bilmiyor musun?" dedi.
A "Beyler, belki de bu misafir bunu bulmak için internet sohbetlerinde biraz vakit harcamalı"
B "Plaid, bir penis en iyisidir" dedi.
A "B iyi dedin!" dedi.
B "saol A!" dedi.
B "Plaid, önünde bir deliğin olup olmadığını kontrol et " dedi.
Sen "sizin probleminiz ne?" dedin.
A "Plaid, işte kontrol etmenin güzel bir yolu. Oturarak mı, ayakta mı işiyorsun?" dedi.
B "A, oturarak işeyen erkekler de vardır" dedi
A "B gerçekten de" "Plaid özel işeme organını ovaladığında, büyüyor mu?" dedi.
A "B klitoris de büyüyebilir" dedi.
A "boşver Plaid, sadece eğil böylece penisimi arkana yerleştirebilirim" dedi.
B "Plaid, hiç, bir erkek, penisini arkana yerleştirdi mi?" dedi.
A "Plaid, hadi sohbet edelim!" dedi.
A "B, Plaid'in arkasında benim penisim var" dedi.
B "Plaid, ana nokta arkanda" dedi.
B "Plaid, bariz olan soru bir vajina deliğinin olup olmadığı" dedi.
A "iyi söyledin, B" dedi.
B "saol A" dedi.
A "Plaid, bir penisi barındırabilecek kaç tane deliğin olduğunu say. 2 mi 3 mü buldun?" dedi.
B "Plaid, dikkatli say " dedi.

Ağzım açık, Giriş Holü'nü terkettim ancak oyunculardan biri beni teleport komutuyla geri getirdi. Bu yüzden, son çözüm olarak oturdumdan çıktım. Ve ekranın başında boş bakışlarla, titreyen ellerle ve büyük bir öfkeyle kalakaldım. Araştırma alanım olmasına rağmen, oraya yeniden bağlanabilmek birkaç günümü aldı. Başka bir deyişle, sanal erkeklikle ilk deneyimim gerçekten korkutucuydu. Her ne kadar muhattabı cinsiyetsiz Plaid_Guest olsa da, sorular benim çevirim dışı cinsiyetimi hedef aldığından kuşkuya yer bırakmayacak şekilde cinsel bir tacizdi²¹. Van Zoonen'e (1994) göre, kadın erkek karışık ortamlarda kadın araştırmacının

²⁰ İngilizce'den Türkçe'ye çevirirken oluşacak anlam kaymaları ya da kısaltmaların aktarılamayışı yaşanan deneyimin etkisini azaltsa da, fikir vermek konusunda yeterli olacaktır.

²¹ Bu kavramsallaştırmanın tanımı kültürden kültüre değişmektedir. Mesela Türk Ceza Kanunu'na cinsel taciz ilk defa 2005 yılında eklendi. Bölüm 6'da "Cinsel Dokunulmazlığa Karşı Suçlar" 102-105 maddeleri arasında düzenlenmektedir. Cinsel taciz beden dokunulmazlığının ihlali olarak görülmekte ve şikayet gerektirmektedir. Her ne kadar cinsel taciz ayrı bir madde olarak yer alsada, kesin bir tanımlaması bulunmamaktadır. Ancak

katılımcı gözlem yapması cinsel taciz ya da kalıplaşmış cinsiyetçi yaklaşımlar gibi başa çıkması gereken bir takım zorlukları da beraberinde getirmektedir.

SONUÇ

LambdaMOO'da Domjuan ile siberseks ve cinsiyet değişimi üzerine yapılan görüşmede söyledikleri düşünölmeyi hak etmektedir:

“Bazen, insanlık bu yeni hudut için hazır değil gibi görünüyor. Bu alanın gerçekliğe benzediğini düşünmeyi bırakmalıyız. Bütünüyle kolayca şekillendirilebiliriz ve kendimizi istediğimiz gibi tanımlayabiliriz. Bu alanın gerçek gücü budur. Bir kadınla flört etmeye başlarsam ve onunla güzel vakit geçirsem ve sonra onun bir erkek olduğu ortaya çıkarsa beni kandırarak kadar iyi rol yaptığı için etkilenirim. Bu ortam ilginç çünkü, başka türlü keşfedemeyeceğiniz şeyler sağlıyor. Ancak hepimizin sınırları var. Size kısa bir hikaye anlatıyım. O dönem, istekli bir kadın bulduğum zamanlara denk geliyor. Herşey güzel gidiyordu ta ki ona sert davranmamı isteyene kadar. Böyle birşey yapamayacağımı keşfettim. Sadece metin olmasına rağmen. Yani, hepimiz içsel sınırlarımızı taşıyoruz. Bu bizim problemimiz, ortamın değil.”

Her türlü değer yargısından arınmış masum bir ortam olabilir mi? Sosyal, kültürel, ekonomik ve politik yapıları siberuzamın dışında bırakmak mümkün müdür? Buna yanıtım hayır olacaktır. Bu çalışmanın alan araştırmasında da ortaya çıktığı üzere, sanal uzamda özellikle macera MUDlarında varolan cinsel tacizler egemen cinsiyet rejiminin yeniden üretildiğini göstermiştir²². Dahası, oyunun yapısı erkekliğin ve kadınlığın geneksel pratiklerini ve anlamlarını pekiştirmektedir. Elbette, MUDlar siberuzamın sadece bir parçasıdır ve bütünsel bir bakış açısı geliştirebilmek için web sayfaları, IRC, video konferansları, listeler, stok marketleri, yazılım geliştiriciler gibi farklı alanlar da irdelenmelidir (Hine, 2000). Yine de MUD özelinde siberuzamın incelenmesi, bu uzamın çevirimdışı yaşamdan bağımsız olamayan kuralları ve sınırları olduğunu göstermiştir. MUDların kimlik keşfi için görece daha güvenli alanlar olduğu bir gerçektir, ama karakterlerin arkasında gerçek insanlar bulunduğu sürece, MUDda karakter yaratımı basitçe karşı cinsin giysilerini giymekten öteye geçemeyecektir. Kalıplaşmış cinsiyetçi davranışlardan ne kadar kaçılmaya çalışılırsa

bütünüyle beden ve fiziksellikle ilgilidir (maddenin tamamı için bkz. <http://www.hukuki.net/kanun/5237.15.text.asp>). ABD sivil haklarına göre ise cinsel taciz temel suçlardan biridir ve çok ayrıntılı ve açık bir şekilde tanımlanmıştır. Sözel olarak, jestlerle ve görsel olarak cinsel taciz meydana gelebilir. Cinsiyet ayrımcılığı dahi cinsel taciz olarak ele alınmaktadır.

²² Örnekler için bakınız: Mackinnon, 1995; Turkle, 1995; Dibbell 2001; Reid 1999; Smith, A. D. 1999.

çalışılsın, cinsiyet toplumun etkileşime girmesinde anahtar unsurdur. Bu nedenle, siberuzam kimliklerle oynama imkanı sunsa da, bu kimlikler inşa edilmiş toplumsal rol ve örüntülerden kaçamamaktadır. Erkek egemen cinsiyetçi ideoloji ve baskı pekiştirilmekte ve sürdürülmektedir.

MUD kullanıcılarının büyük bölümü halen erkek egemen bilgisayar alanından gelmektedir. Yine de hergün daha fazla kadın İnternete bağlanmaktadır. Anketin de gösterdiği gibi kadın ve erkeklerin sayısı arasındaki eşitsizliğe rağmen, İnterneti kullanım pratikleri ve harcadıkları zaman benzerlik göstermektedir. Eric Weiser'in (2000) NetSmart'tan aktardığına göre Amerika'daki yeni İnternet kullanıcılarının %58'i kadındır ve yakın gelecekte erkek kullanıcıların sayısını geçecektir. Çevrimiçi kadınların sayısındaki artış, gelecekte, erkek egemen bilgisayar kültürünü kırabilir. Van Zoonen'i (2002) izleyerek, telefon nasıl kadınların kullanımıyla sosyal bir anlam kazandıysa, siberuzam da kadınların katılımıyla bir özgürlük ve eşitlik alanına dönüşebileceğini söyleyebiliriz. Ancak günümüzde ekran, akışkan ve parçalı kimlik fikrini verse de, ekranın önündeki insanlar sabitlenmiş kimlikleriyle iletişime geçmeye devam etmektedir.

Bilgi paylaşımı, ilgi duyulan şeyler üzerine tartışmalar yapmak, benzer problemlere dair fikir yürütmek ve çözüme varmak katılımcıların çevirimdışı hayattaki sorunlarını olumlu yönde etkilemektedir. Dahası, özellikle dışlanmış/dezavantajlı gruplar birbirlerini duygusal olarak desteklemek ve çevirimdışı hayattaki sorunlarını çözmek için örgütlenebilme olanağı bulmaktadırlar. Ancak, tersinden bakıldığında, çevrimiçi topluluklar dışlayıcı olarak görülebilir çünkü İnternete erişim oranında dünyada eşitsizlik söz konusudur. Bunu yanında, çevrimiçi toplulukların büyük çoğunluğunun dili hala İngilizce olduğundan, ana dili İngilizce olmayanlar "doğal olarak" bazen de "bilerek" dışlanmaktadır. Ayrıca, Herbert Schiller'e (2001) göre, Anglo-Amerikan idealleri, değerleri ve kültürel ürünleri, İngilizce ayrıcalıklı bir dil olduğundan beri yayılmaktadır. Dolayısıyla MUD dünyası da bu değerlerden etkilenmektedir. Ancak, bu dışlanmalara rağmen sanal uzamda temsil bulan alternatif küreselleşme hareketlerinde veya Zapatista isyanında olduğu gibi çevirimdışı hayatta etkili sonuçlar doğuracak kazanımlar da elde edilebilmektedir.

Bütün bu tartışmalar siberuzamın, sunduğu imkanlar noktasında yeni ve zengin bir ortam olduğunu göstermektedir. Siberuzam insanlarla anlamlı hale geldiğinden ve insanlar da pasif tüketiciler değil, aktif kullanıcılar olduklarından, siberuzam kültürü sürekli bir dönüşüm yaşayacaktır. Rheingold'un söylediği gibi “bir sonrasında ne olacağı, bize bağlıdır” (elektronik nüsha). Bu nedenle siberuzama yakından bakmak, varolan ve gelecekteki olanakları üstüne düşünmek, siberuzamın politik katılım, cinsiyetçi bariyerlerin ortadan kalkması ve yalnızca kar maksimizasyonunu hedefleyen bir dünya dışında başka bir dünya yaratmak için sunduğu olanakları görmek önemlidir.

KAYNAKÇA

Bartle, R. (1990) “Interactive Multi-User Computer Games”

<ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/mudreport.txt>

Bartle, R. (2001) “Avatar, Character, Persona; Immerse Yourself”

<http://www.mud.co.uk/richard/acp.htm>

Benedikt, M. (1991) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, London: The MIT Press.

Benston, M. L. (1988) “Women’s Voices: Technology as Language”, *Technology and Women’s Voices*. Cheris Kramare (der.) içinde. New York and London: Routledge and Kegan Paul.

Bruckman, A. S. (1993) “Gender Swapping on the Internet”

<http://ftp.mudmagic.com/text/research/gender-swapping.txt>,

Bruckman, A. S. (1997) ‘MOOSE Crossing: Construction, Community, and Learning in a Networked Virtual World for Kids’. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Massachusetts Teknoloji Üniversitesi.

Curtis, P. & Parc, X. (1991) “Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities”

<http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu:16080/classes/csc582/papers/curtis.pdf>

Dibbell, J. (2001) "A Rape in Cyberspace; or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozen Turned a Database into a Society", *Reading Digital Culture*. David Trend (der.) içinde. Oxford: Blackwell Publishing, 199-214.

Edwards, P. (1990) "The Army and Microworld: Computers and The Politics of Gender Identity", *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 16(1): 102-127.

Fornäs, J. (1998) "Digital Borderlands Identity and Interactivity in Culture, Media and Communications", *Nordicom Review*, 19(1): 27-38.

Frissen, V. (1992) "Trapped in Electronic Cages? Gender and New Information Technologies in the Public and Private Domain: An Overview of Research", *Media, Culture and Society*, 14: 31-49.

Germundson, N. (1994) "The Social and Educational Aspects of MUD's"

<http://ftp.mudmagic.com/text/research/mud.paper>

Hafkin, N. & Taggart, N. (2001) "Gender, Information Technology, and Developing Countries: An Analytic Study", Office of Women in Development Bureau for Global Programs için alan araştırması ve desteği. Birleşmiş Milletler Uluslararası Gelişme Komisyonu, USA.

Hine, C. (2000) *Virtual Ethnography*, London: Thousand Oaks, California: SAGE.

Jai (Yelbüke), derinlemesine görüşme, İzmir, 5 Ocak 2006.

Jansen, S. C. (1989) "Gender and Information Society: A Socially Structured Silence", *Journal of Communication* 39 (3): 196-215.

Kitchin, R. (1998) *Cyberspace*, West Sussex: Wiley.

Kollock, P. & Smith M. A. (1999) "Communities in Cyberspace", *Communities in Cyberspace*, Marc A. Smith and Peter Kollock (der.) içinde. London and New York: Routledge, s. 3-25.

Lee, K. M. (2000) “MUD and Self Efficacy”, *Educational Media International*, 37(3): 177-183.

Mackinnon, R. C. (1995) ‘The Social Construction Of Rape In Virtual Reality’
http://www.fragment.nl/mirror/various/MacKinnon_R.1995.The_social_construction_of_rape_in_virtual_reality.txt

Mazur, T. (1994) “Working Out the Cyberbody: Sex and Gender Constructions in Text-Based Virtual Space”
<http://www.well.com/user/tmazur/research/sexgen.html>

Mortensen, T. E. (2003) *Pleasures of the Player: Flow and Control in Online Games*, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Bergen Üniversitesi.

Özdemir, Ö. (2005) ‘İnternetin Ticarileşmesi ve Uluslararası Veri Akışları’, *İletişim Ağlarının Ekonomisi: Telekomünikasyon, Kitle İletişimi, Yazılım ve İnternet*, Funda Başaran and Haluk Geray (der.) içinde. Ankara: Siyasal Kitabevi, s. 205-235.

Reid, E. (1994) *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Melbourne İngiliz Üniversitesi.

Reid, E. (1999) “Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace”, *Communities in Cyberspace*, Marc A. Smith and Peter Kollock (der.) içinde. London and New York: Routledges, s. 107-133.

Rheingold, H. (2001) “The Virtual Community”, *Reading Digital Culture*, David Trend (der.) içinde. Oxford: Blackwell Publishing, s. 272-280.

Rheingold, H. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, elektronik nüsha
<http://www.rheingold.com/vc/book/1.html>

Schiller, H. I. (2001) “The Global Information Highway: Project for an Ungovernable World”, *Reading Digital Culture*, David Trend (der.) içinde. Oxford: Blackwell Publishing, s. 159-171.

Sint, derinlemesine görüşme, İzmir, 5 Ocak 2006.

Smith, A. D. (1999) "Problems of Conflict Management in Virtual Communities", *Communities in Cyberspace*, Marc A. Smith and Peter Kollock (der.) içinde. London: Routledge, s. 134-163.

Strate, L. & Jakobson R. L. & Gibson S. B. (2003) *Communication and Cyberculture: Social Interaction in an Electronic Environment*, New Jersey: Hapton Press.

Truong, H. (1993) "Gender Issues in Online Communications", Community Networking: The International Free-Net konferansında yapılan sunum. Carleton Üniversitesi, Kanada.

Turkle, S. (1988) "Computational Reticence: Why Women Fear the Intimate Machine", *Technology and Women's Voices: Keeping in Touch*, Cheris Kramarae (der.) içinde. New York & London: Routledge & Kegan Paul.

Turkle, S. (1995) *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*, London: Phoenix

Turkle, S. (1997) "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs"

<http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html>

van Zoonen, Lisbet (1994) *Feminist Media Studies*, London: Sage Publications.

van Zoonen, L. (2002) "Gendering the Internet 'Claims, Controversies and Cultures'", *European Journal of Communication*, 17(1): 5-23.

Waskul, D. & Douglass, M. (1997) "Cyberself: The Emergence of Self in Online-Chat", *The Information Society*, 13: 375-397.

Weiser E. B. (2000) "Gender Differences in Internet Use Patterns and Internet Application Preferences: A Two-Sample Comparison", *Cyberpsychology & Behavior*, 3(2): : 167-178.

Wikipedia <http://www.wikipedia.org/>

SILKROAD'DA SANAL KARIYER YAPMAK: BOŞ ZAMANIN ÇALIŞMA YAŞAMIYLA KAYNAŞMASI

Harun YILDIZ

Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi RTS Blm. Lisans Öğrencisi

Giriş

Bu çalışmada Johan Huizinga'nın oyunun toplumsal işlevleri ile Bernard Suits'in oyunun öğeleri ilgili kuramsal tartışmalarından yararlanılarak, *MMPROG*²³ oyun kültürü ve oyuncunun oyun dünyasında verili kurallar çerçevesinde gerçekleştirdiği sanal kariyer yaratımı incelenecektir. Bu çalışmada temel olarak sanal ortamda yaratılan oyun karakterlerinin ve oyuncuların oyunsu tavırlarının gerçek dünyadaki toplumsal rol ve örüntüler ile yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca, sanal oyun kültüründeki oyun ediminin kapitalist üretim ve dağıtım ilişkilerinin yeniden üretimi olduğu, sanal kariyer yaratımının da boş zamanın kullanımının da mesaiye eklenmeye hizmet ettiği iddia edilmektedir. Bu iddia "*Silkroad Online*" adlı İnternette oynanan ve yakın zamanda Türkiye'de popüler haline gelen dijital oyun üzerinden oyuncularla yapılan anket çalışması ve oyun üzerinde yapılan araştırmacının yaptığı katılımlı gözlemlerden²⁴ yararlanılarak irdelenecektir.

Boş Zaman ve Oyun Nedir? Oyunun Toplumsal İşlevleri ve Oyunun Öğeleri

Kapitalist üretim ilişkileri tarafından temel çerçevesi çizilen ve tüketim kültürü tarafından da içi/içeriği doldurulan gündelik yaşamımızda zamanın kullanımı, bireyin çözmek zorunda kaldığı önemli bir planlama sorunsalıdır. Yirmidört saatlik zaman dilimi içerisinde çalışmak, uyumak, yemek yemek vb. bir takım toplumsal etkileşimlerde bulunmak, çeşitli işleri yapmak için zaman parçalanmakta ve farklı eylemler için kullanılmaktadır. Bu yirmidört saatlik yaşam döngüsünü üç temel zaman dilimine ayırabiliriz. Bunlar; var olma zamanı (hayatta olma), geçim(yaşama) zamanı ve boş zamandır. Boş zamanı, Mahmut Tezcan *Boş*

²³ *Massive multi-player online roll playing games*. Kavram, *devasa online oyun*, şeklinde Türkçe'ye çevrilmiştir.

²⁴ Katılımlı Gözlem: araştırmacının ikili konuma sahip olduğunu belirten bir kavramdır. Araştırmacı hem gözlemcidir hem de gözlemlendiği sürece katılmaktadır (Geray, 2004:155).

Zamanların Değerlendirme Sosyolojisi adlı çalışmasında şu şekilde tanımlar: “Boş zaman ise, bireyin hem kendisi ve hem de başkaları için bütün zorunluluklardan ya da bağlantılardan kurtulduğu ve kendi isteğiyle seçeceği bir etkinlikle uğraşacağı zamandır. Bireyin kesin olarak bağımsız ve özgür olduğu zamandır. İş yaşamının dışındaki bir yaşamdır” (1994:9).

Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere boş zaman, çalışma yaşamı ve zaruri bir takım etkinlikler dışında bireylerin kendi keyiflerine göre istedikleri gibi, zamanı kullandıkları bir tür kendini yenileme ve dinlenme zamanıdır. Bu zaman da çoğunlukla eğlenmeye ve oyun oynama edimine ayrılır. İçimizde var olan oyun oynama isteği; çocukluktan gençliğimize, gençliğimizden yaşlılığımıza değin gündelik yaşamın bir parçasıdır ve yaşamımızın farklı evrelerinde farklı oyunlara katılır (Huizinga, 1995). Oyun kelimesi Latince bir sözcük olan “*ludos*” dan köklenmektedir. Yakın zamanlarda gelişen *ludoloji* (oyun çalışmaları) ise oyunu inceleyen toplumsal ve kültürel bir çalışma alanı haline gelmiştir, üstelik yeni medya çalışmaları alanıyla giderek kesişmeye başlamıştır. Özellikle 2000’li yıllardan itibaren kültürel çalışmalar ile yeni medya çalışmalarında farklı ve yeni oyun kültürleri ile türlerini ele alan akademik çalışmalar görülmeye başlamıştır. *Level Up* konferansları, Sage Yayınevinden 2006 yılında yayınlanmaya başlayan *Game and Culture* süreli akademik dergisi ile J. Raessens ve J. Goldstein tarafından derlenen MIT Press yayını *Handbook of Digital Games Studies* (2005) bu çalışmalara örnek olarak verilebilir. Türkiye’de oyun kültürü tecimsel düzeyde ele alan, yeni çıkan oyunları ve oyun oynama stratejilerini tanıtan bir takım süreli yayınlar mevcuttur. Bunlar; *Level*, *PC Gaming*, *Chip* şeklinde sayılabilir.

Oynayan insan ya da oyuncu insan, Johan Huizinga tarafından “*homo ludens*” olarak tanımlanır. Birey hayatı, günlük yaşamı ve çevresini oyun oynarak tanımaktadır. Oyunlarla gerçeğin yanılması yaşamakta ve hayata karşı bir takım stratejiler benimsemektedir. Toplumların yaşamında oynama edimin önemli bir yer ve zaman tuttuğu, insanın bir bakıma “oyunlarla yaşadığı”, hatta oyunsuz yaşamadığını öne sürülebilir. “Oyun, içgüdüsel ve eğitsel deneyiminin bir parçasıdır. Oyun aracılığı ile birey, yaşamın daha sonraki dönemlerinde izlenecek şeylerin deneyimini yapar. O, bir bakıma yaşama hazırlanma ve kalıtsal özellik olma niteliğindedir. Çocukluğun oyun deneyimleri, ileriki yıllarda onun eylemine katkıda bulunur” (Tezcan, 1994:64). Mahmut Tezcan, Gross’u temel alarak oyunun türlerini aşağıdaki şekilde sınıflandırır:

“Savaş oyunları (yarışmak, avcılık v.s.)

Aşk oyunları, sanat yoluyla ifade edilen aşk

Taklit edici ya da dramatik oyun
Toplumsal oyun” (1994:64).

Günümüz toplumlarına bakıldığında, bu farklı oyun türlerinin yaşamın her alanına dahil olduğu ve türlerin kesiştiğini görebiliriz. Bir PC oyunu hem savaş oyunu hem de dramatik bir oyun olabilmektedir. Ya da bu çalışmada irdelenecek olan devasa online oyun hem savaş oyunu hem de toplumsal oyundur.

Huizinga, oyun oynama ediminin ayırt edici özelliklerini ise şu şekilde açıklamaktadır:

“1. Oyuncu her türlü maddi yarar ve çıkar düşüncesinden, istek ve gereksinimleri karşılamaya yönelik güdüsel mekanizmalardan bağımsızdır; oyuncular, özgürce ve gönüllü olarak onu bir kurmaca biçiminde algırlarlar.

2. Her oyun önceden belirlenmiş bir alanın sınırları içinde oynanır ve belirli bir süreyle sınırlıdır; istenildiği kadar yinelenabilir. Bu uzamsal ve süremsel sınırlar, güncel yaşamdan belirli bir süre için koparak, kendine özgü ayrı bir evren –bir oyun evreni- kurulabilmesinin somut dayanaklarıdır.

3. Her oyunun kuralları vardır. Bu kurallar çiğnenirse oyun evreni de çöker. Oyunbozan, mızıkçı ve düzenbaz, oyunu var kılan consensus karşısında ciddi birer tehdit oluştururlar.

4. Oyun alanının içinde özgül ve mutlak bir düzen hüküm sürer. Bu, insanın mükemmellik isteğine her zaman uymayan yaşamın karmaşası içinde, geçici ve sınırları belli bir kusursuzluk arayışıdır.

5. Oyun bir güzellik arayışıdır. Bu estetik faktör, ritm ve harmoniyi her oyunun vazgeçilmez koşulu kılar; oyunun bir diğer temel ögesi olan ‘gerilimin’in içerdiği şans ve belirsizliğe düzenli bir biçim verir.

6. Oyun bu özellikleriyle, bayram, tapınç, ritüel, büyü gibi olgularla aynı kutsallık alanını paylaşır; kendine çeker, içine alır, büyüler” (Huizinga’dan aktaran Güngören 1995:61-62).

Martha Wolfenstein’in “eğlence ahlakı”nı tartıştığı çalışmasında öne sürdüğü üzere, “çalışmanın niteliklerini alan, yalnızca bir zamanlar kendi başına bir amaç olarak tanımlanan haz değildir; kendi başına bir amaç olarak tanımlanan haz değildir; oyun da artık eskiden yalnızca çalışmaya uygulanabilen başarı ölçütleriyle ölçülmektedir” (aktaran Lasch, 2006:113). Wolfenstein’in iddialarını izleyerek söyleyecek olursak, artık oyunlar belli amaçlar çerçevesinde oynanmakta ve çalışma yaşamının başarı ölçütleriyle değerlendirilmektedir. Büyük şirketler çalışanlarına *Paint Ball* oynatarak, çalışma yaşamında

çalışanların birbirilerini nasıl koruyup gözetmesi gerektiğini bu oyun yoluyla benimsetmeye, böylece örgüt içinde grup çalışması ve örgüt kültürünün gerekliliğini çalışanlarına aktarmaya çalışmaktadır. Üstelik *Paint Ball'da* aynı örgüt içinde çalışanları farklı rakip yarışmacı gruplarına ayrılarak, aynı kurum içinde çalışanları da rekabet duygusu da bir şekilde desteklenmektedir. Denilebilir ki, günümüz toplumlarında “başarı retoriği” yaşamın bütün alanlarına yayılmıştır: spordan, eğitime ve oyunlara değin. Artık oyunlar oyun olmaktan çıkmış ve keyfe ve istence bağlı bir haz alma duygusundan kopmuş, çalışma yaşamının ve bir anlamda örgüt kültürünün birer yansıması veya bir tekrarı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu izlek üzerinde devam ederek, oyun oynama edimini belirleyen ve şekillendiren öğeleri kısaca irdeleyelim.

Oyunun Öğeleri

Bernard Suits'e göre oyunun öğelerini amaç, amaca ulaşmak için gerekli araçlar, uyulması gereken kurallar ve lusorik tavır (oyunsu tutum) oluşturmaktadır. Bir oyunda amaç, Bernard Suits göre; üç şekilde ortaya çıkar: Birincisi oyuna katılmak, ikincisi oyunu kazanmak ve sonuncusu da diğer oyuncunun önünde olabilmektir. Ancak her üç amaç tek bir hedefte buluşur bu da son kertede kazanmaktır. “Oyun oynamak, belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklığı kıldığı için benimsendiği (lusorik tavır) bir uğraştır” (Suits, 1995:52).

Oyunun öğelerinden amaca ulaşmak için gerekli araçları açıklayalım; oyun sırasında oyuncunun başvurduğu nesnelere oyunun araçlarını oluşturur. Bu araçları kullanarak oyuncu amacına daha rahat ve uygun bir şekilde ulaşır. Oyunun öğelerinden biri olan kurallara gelecek olursak; “Hedefler ve olanaklara göre oyunda iki tür kural bulunur; bunlardan birincisi prelusorik amaçlar, ikincisi ise lusorik amaçlarla ilgilidir. Bir oyunun kuralları, aslında prelusorik amaca varmada yararlı bazı yöntemlerin yasaklanmasıdır” (Suits,1995:48). Bu kuralları Suits şu şekilde ifade eder; Oyunda başarılı olmak için hile yapamazsınız. Başka bir oyuncuyu yenmek için kural dışına çıkmanızı engelleyen kurallardır. Suits bu tür kuralları oyunu kuran kurallar olarak adlandırır ve şu şekilde devam eder “...Çünkü bu kurallar prelusorik amaçların belirlenmesiyle birlikte, (oyunun usta bir şekilde oynanması için değilse de) oyunu oynanması için gereken tüm koşulların çerçevesini oluştururlar” (1995:48). Bu

kurallar oyunu var eden, oyunu oluşturan ve oyunun çerçevesini belirleyen kurallardır. Bu kurallara uyulmazsa oyun oynanamaz veya oyuncu oyundan atılır. “Öteki tür kurallar, deyim yerindeyse, kurucu kuralların çizdiği çember içinde işlem görürler ve bu tür kurallara beceri kuralları denebilir. Bir beceri kuralının çiğnemek genellikle, oyunun iyi oynanmasına yol açar (en azından, işi oraya vardırır); ama kurucu kuralın çiğnenmesi (en azından o açıdan) oyunun hiç oynanmaması demektir. O halde, prelusorik amaçlara varmada izin verilecek araç ve yöntemlerin türünü ve alanını belirleyen, kurucu dediğimiz kurallardır. Kurucu kuralları, prelusorik amaçlara ulaşmada en etkili araç ve yöntemlerin kullanılmasını yasaklayan kurallar olarak niteleyebiliriz” (Suits, 1995 : 48-49).

Son olarak ise lusorik tavrı açıklarsak; “oyuncunun tavrı da oyun oynamada bir öge olmalıdır; çünkü bir amaca varmak için daha iyi araç ve yöntemler dururken daha kötülerini kullanmayı gerektiren, kurallara uyulması anlamına gelen o garip durumun bir açıklaması olması gerekir” (Suits, 1995:50).

Bir oyunda ve oyun oynama ediminde bulunan temel öğeleri kısaca açıkladıktan sonra, bu çalışmanın devamında hem savaş hem de toplumsal oyun kategorisine giren ve sanal uzamda oynanan dijital bir oyunun hangi kurallar doğrultusunda, niçin oynandığı ele alarak, oyuncuların oyun aracılığı ile yarattıkları kimlikleriyle sanal kariyerleri irdelenerek, kapitalist toplum düzeninde homo ludens’in oyun oynama ediminin sonuçları tartışmaya açılacaktır.

Sanal Uzam İçinde Oyun ve Oynama Edimi

Oyun türleri ve oyuna dahil olma/katılma biçimleri günümüze değin çeşitli biçimler almıştır. Bilgisayarın ve İnternet ortamının hayatımıza girişi ile birlikte dijital oyunlarda giderek gündelik yaşama dahil olmuştur. Online oyunlar dijiital oyunların en yeni türüdür. Online oyunlar, kendi içinde flash, java, beta versiyon olarak alt türlere ayrılır. Online oyunların ilk önce beta versiyonları kullanıma çıkar. Daha sonra da beta versiyonları oyuncular tarafından tuttuğu, diğer bir deyişle denenip, oynanıp beğenildikten sonra full (tamamlanmış) sürümleri piyasaya sokulur. Bu online oyunların kimi ücretli *download* edilirken, kimi ücretsizdir.

Oyun kültüründe olduğu gibi, online oyunlarda da belli kurallar, ödüllendirmeler ve cezalar bulunmaktadır. Bunları kısaca şu şekilde açıklayabiliriz; ilki yararlı olan yönergelerdir. Bunlar oyun oynarken yapılması gereken ve oyuna daha iyi bağlanılabilmesi için yazıyla

uyarı şeklinde gösterilen/ belirtilen kurallardır. İkincisi ise, oyunda yapılan veya yapılacak görev ve işlerin nasıl yapılacağına dair verilen komutlardır. Bu görevler *NPC*²⁵'lerden bir görev alınması ve bir takım yaratıkların öldürmesi/yok edilmesi şeklinde gerçekleşmektedir. Oyuncunun düzeyi, sanal oyun kültüründeki değişimiyle "level artıka" öldürülen yaratıklar, görev sayısı artar ve öldürme edimi giderek zorlaşır. Oyunda yaratılan karakter (*avatar*²⁶) ya hedef yönelimli olmakta ya da belli bir rolü oynamaktadır. Bu karakter belirlenen ya da seçili rolünü oynarken veya verilen görevi yaparken belli bir takım sınırlamalarla karşılaşır. Örneğin, yapacağı işin kestirme veya pratik bir yolla yapamaz. Eğer, böyle yapmak isterse ceza alır. Oyunda verilen cezalar, gerçek yaşamda varolan yasa ve normlara uyuma, uyulmadığında verilen yaptırımlara benzer. Bu cezalar, oyuncunun verili oyun kültürü içinde kalmasına, ona uygun bir oyunsu tutumu benimsemesine neden olur. Cezalar, insanı verili ve belirli toplumsal sistem ile örüntüler çerçevesinde toplumsallaştırır. Kurallar, ödüller ve cezalardan oluşan bu sanal oyun kültürü, aslında gerçek dünyanın ekran önünde ve içinde yaratılan bir yansımasıdır. Yasa ve düzen, oyun dünyasında da var olmaya, üretilmeye devam eder.

Bu noktada, sanal uzamda oynanan oyunlarda yaratılan sanal kimlikler veya karakterlerin, gerçek dünyada taşıdığımız, dillendirdiğimiz ve eylediğimiz kimlik tasarımlarımızdan bir takım öğeler taşıyan tasarımlar olduğunu belirtelim. Bilindiği üzere, kimlik kavramı üzerine iki farklı kavramlaştırma ve tartışma vardır. İlk kavramlaştırma, kimliği biricik, paylaşılan bir kültür, bir tür ortak "tek gerçek benlik" bağlamında, yüzeysel ya da yapay olarak yüklenmiş "benlik"lerin içinde saklı duran ortak tarih ve ata kültüründen beslenen sabit oluşlar olarak tanımlayan muhafazakar-özcü bakış açısından beslenir. İkinci açıklamaya göre, kimlik sürekli bir "var olma" halidir. Stuart Hall'i izleyerek söylersek, "Geçmişe olduğu kadar, geleceğe de aittir. Kültürel kimlikler bir yerden gelir, tarihleri vardır. Ama tarihsel olan her şey gibi, sürekli dönüşüme maruz kalırlar. Sonsuza kadar kökleşmiş bir geçmişe sabitlenmiş olmaktan çok uzaktırlar; bitmeyen tarih, kültür ve güç "oyun"larına bağımlıdırlar. Bulunmayı bekleyen, bulununca da benlik duygumuzu sonsuza kadar güvence altına alacak, yalnızca geçmişin "geri alınması"na dayanmaktan çok uzaktırlar; kimlikler bizi konumlayan ve kendimizi konumladığımız farklı durumlara verdiğimiz isimlerdir" (1995:177). Hall'in değişimiyle, kimliklerimiz her an ve her zeminde kendini yeniden üretmekte/üretebilmektedir.

²⁵ *Non-player character* (oyuncu olmayan karakter) anlamına gelmektedir.

²⁶ *Avatar*, Sanskritçe bir sözcük olup, sanal uzamda kimlik yaratımı/tasarımını ifade eder. Nilüfer Timisi, bu kimliği "*alias*" (*mahlas*) olarak şu şekilde tanımlar: "Bireylere güvenli bir mekan sağlayan anonimlik, İnternet üzerinde mesaj kaynağının kendisini gizli kılma, namevcut olma halidir. İnternet kullanıcısı gerçek yaşamdaki kimliğinin herhangi bir niteliğine referans vermeyen bir kod üzerinden İnternet topluluğuna erişebileceği gibi, kendi ismi dışında başka bir isim, takma isim (*alias*), bir "mahlas" alabilir" (2005: 96).

Kimlikler, sanal oyun kültüründe gerçekten sanala nakledilir. Sanal dünyadaki özne burada oyuncu, kimliğini, dilin gündelik yaşamdaki kullanımı ve öznenin gündelik yaşamdaki her türlü eyleyişi ve imgesel performansı aracılığıyla görünür kılar. Özlüce dersek, sanal dünyada kimliğin araçları dil ve performansdır. Eğer *çevrimiçi* kişilerarası ilişki (bilgisayar dolayımı ile iletişim) çevrimdışına da taşınıyorsa, yeni öğeler eklenmiş kimlik bu sefer sanaldan gerçeğe aktarılmaktadır.

Silkroad Dünyası ve Oyunun Karakterlerinin Yaratımı

Silkroad Online oyunu adından da anlaşıldığı üzere İpekyolu tarihi ve mitolojisi üzerine kurulu bir oyundur. Oyunun temel olarak odaklandığı tema, kervan ticaretidir. Sanal dünyada varolan kentler ve bölgeler arasında başarılı bir şekilde kervan ticaretini gerçekleştirmek oyunun temel amacıdır. Oyun yirminci seviyeden sonra oyuncuların üç farklı meslekten birini tercih etmesini ister. Bu meslekler tüccar (trader), avcı (hunter) ve hırsızlıktır (thief). Tüccarın işi, mallarını bir şehirden diğerine düşman saldırılarına maruz kalmaktan koruyarak taşımaktır. Mallar bir şehirden alınır ve diğerinde asıl değerinden daha yüksek fiyata satılır. Bu ise tüccara zorlu yolculuğunda verilmiş cömert bir ödül gibidir. Tüccarın taşıdığı malların değeri ne kadar yükselirse, yolculuğu da diğer bir deyişle can'ı bir o kadar tehlike altına girer. Malın değişim değeri, karakterin sanal dünyada hayatta kalma olasılıkları ve olanakları da etkilemektedir. Bazı oyunculara, tüccarı soymak için hırsız rolüne bürünmektedir. Hırsızın amacı tüccarları öldürmek, malları almak ve ekonomik sermaye oluşturmak için bunları satmaktır. Hırsızlar genellikle takım oyunu oynarlar, hedeflerini özenle seçip *parti yaparlar*²⁷ veya *guild kurup*²⁸, bu iki şekilde hedefe saldırırlar. Avcılar ise bu iki meslek arasında paralı askerlik ya da koruyuculuk olarak tanımlanabilecek bir işi yaparlar. Onların oyundaki görevleri ise, hırsızları öldürmektir. Genellikle tüccarlar tarafından kiralanırlar ve kervan boyunca güvenliğin sağlanması görevini üstlenirler. Bu üç mesleği şu şekilde özetleyebiliriz: tüccarlık, yani toplayıcılık ve dağıtıcılık; hırsızlık, yani yağmacılık ile diğer iki konum arasında ortada kalan konum olan korumacılıktır. Bu üç konum ile gerçek yaşamdaki üretim ilişkileri ve rekabet kültürü oyun dünyasına taşınmış olur. İpekyolu görselleri üzerine temellenen bir tarih fantazisi içinde, günümüz dünyasının çalışma ilişkileri etiği yeniden üretilir. Tüccar, sürekli olarak yeni yağmacı kültürle rekabet etmek zorunda

²⁷ *Parti yapmak*: *Silkroad* oyunu içerisinde başka oyuncularla beraber birlik olunarak, aynı görev ya da işler için işbirliği yapmak anlamına gelir.

²⁸ *Guild*: *Silkroad* oyunundaki örgütlü yapılarıdır. Bunların Türkçe'deki karşılığı klandır. Her klanın bir masteri (lideri) olur. Klan masterinin oyundaki düzeyi yüksektir ve yardımcısı ile birlikte, klanı tıpkı çağdaş bir örgüt ya da kapitalist bir işletme gibi ve örgüt kültürüne benzer ilişkiler içinde yönetir.

kalır. Oyuncu “boş zaman” adı altında oyunda geçirdiği biyolojik zamanında aslında bu ticaret dünyasında mesai yapmakta ve sanal kariyeri gerçekleştirilmektedir.

Silkroad Online dünyada farklı sunucularda oynanmaktadır. Türkiye’den katılan oyuncular Avrupa sunucusunda oyunu oynamaktadır. Oyun Türkiye’de 2005 yılının Aralık ayında tanınmaya ve oynanmaya başlanmıştır. İlk olarak, beta versiyonu üzerinden ilerleyen oyun, *main* bölümü eklenerek 2006 yılı başında piyasa sürülmüştür. Oyun parasız olarak İnternetten indirilebilmektedir. Oyun içindeki harita belli sürelerde yapılan güncellemelerle büyümektedir. Hala oyun haritasında gözüken, ama açılmayan bölgeler de bulunmaktadır. Oyunda şu an Avrupa sunucusu içinde 11 tane alt sunucu sunucu bulunmaktadır. Bunlar; *Aege, Alps, Greece, Venice, Oasis, Babel, Xian, Athens, Red Sea, Troy ve Olympus*’tur. Her sunucu yaklaşık olarak 450 bin kişiyi oyunda tutabilmektedir. Toplamda 5 milyon kişi bu oyunu eş anlı olarak oynayabilmektedir. İşte bu nedenle bu tür oyunlara devasa online oyun (*MMORPG*), yani *devasa online oyun* denmektedir. *Silkroad* bir devasa online oyun olarak bütün oyuncuların aynı sunucu içerisinde oynandığı bir oyundur. Oyuna başlarken 12 erkek ve 12 kadın karakterden birisi seçilerek oyuna başlanmaktadır. Bu karakterlerin verili ve belli öyküleri vardır.²⁹

Oyunun oldukça geniş ve giderek büyüyen oyuncu topluluğu vardır. Oyuncular tek başına veya partilere katılarak oyun oynayabilir. Şimdiye kadar oyunda üretilen temel yaşam alanı şu şekildedir: oyundaki dünya ana şehirlere bağlı olmak üzere üç bölgeden oluşur. Bunlar ise Çin, Batı Çin ve Oasis Krallığıdır. Bu krallıklar yolculuk edilebilen, savaşılabilen, mağaralar

²⁹ ERKEKLER 1. Liu Zhao Ying : savaş alanına gönderilen savaş ailesi üyesi olarak, sağ grubun hazırladığı gizli plan ile öldürülen, ki etkisinden korkan, intikam alma gününü bekler. 2. Yan Gong Lei: gwisalsega’nın en büyük oğlu olarak, bölgenin hayalet kabilesine savaşır, korkunç suratu var ve ailesine kötü davranan insanı sevmez. 3. Dugu He: sırtında ve yüzünde kılıç yaraları olan savaşçı, geçmişini aniden unutup ve kendini bulmaya başlar. 4. Feng Xuanyang: chang’an nın en zengini olarak, hocalardan gelmiş olan daveti reddeder ve dünyaya iner. 5. Xinhun: savaşçı monk’a dönüşmüş bir insan olarak, ki bu gizlice jaeunsa tarafından organize edildi, jaeunsa onu tehlikede olan ülkeyi kurtarması için silk yoluna gönderdi. 6. Pan Xiaolong küçük bir hwagwa dağının ırkı olan hyowonjok’un genci olarak, insanlarla arkadaşlık kurmaz ve jecheondaeseong’lara yüzünün maymuna benzemesinden dolayı hizmet eder. 7. Deluo Fawang: gangsi tekniğini kullanan bir milgyo büyücüsü olarak, en mükemmel donmuş cesedi yaratır. Fakat chang’an yakınlarında görülen canavarlar tarafından yanlış anlaşılır ve kaleden kovulur. 8. Murong Feng: sayın başkanın oğlu olarak, diğer insanların duygularına en ufak bir değer vermez. İmparatorun emriyle istanbul’a gider. 9. He Xiaotian: bir şarkıcı olarak, rol aldığı bölge çöker ve onu yeniden yapmak için azimle para toplamaya karar verir. 10. Xujing: jaeunsa’nın en yüksek papazı olarak, gerçeğe gözlerini açarak Budistlik klavuzunu öğrenmek için chenchuk’a gider. 11. Shangguan Fei: genç bir bilgin olarak, silk yolundan akmakta olan Avrupa uygarlığına ilgi duymaktadır. 12. Bashake: savaşa özgü teknikler öğretmeye giden bu adam, kendi evini dünyayı yönetmek hayali ile terk eder ve chang’an’na varır. KADINLAR 1. Lin Xuejun : annesi ile silla’ya gittiğinden beri, yerlilere karşı bir ilgisi var ve silk yoluna giden Merchant grubuna katıldı. 2. Ayisha: seoyeok’a yerleşmiş sarasenin soyundan geliyor. Ailesini korumak için öldürme teknikleri öğrenmiş. 3. Yanling: gwisalsega ırkının son doğmuş üyesidir.hayalet kabilesi üyesi kendinden bir yaş büyük abisini takip eder ve savaş bölgesine girer. 4. Cheng Bixiao: kılıçlı düşmanı bulmak için yaşıyor ve hafızasını kaybetmiş olan dokgohak’a ilgi duyuyor. 5. Maer: namman bölgesinde yaşayan yoranjok soyundan gelir, kendinin insan kölesi olarak satıldığı ırkı kurtarır ve şehri terk eder. 6. Xiaorong: deokrabepwang insan doğasından olan dondurulmuş kadın cesedidir. Kendini sonsuzluğa adamıştır. 7. Yinqiao: redlight sokağının eğlendiricisi olarak, büyüleyici hikayeleri ile ve silk yolundaki maceraları ile herkesi etkiler. 8. Cuihua. Genç bir dul olarak, silk yoluna giden ve dönmeyen kocasını aramak için bir yolculuğa çıkmaya hazırlanır. 9. Tianlian: sevgilisini kaybettikten sonra onun canlandırmak için civarlardaki bir yere taşınır. 10. Wu ruolan: doğu tanrısına inanan bir kadın olarak, savaşa gerçekleşecek olan felaketi önleme metodunu bulmak için savaş alanına gitti.11. Chuxue: soylu bir ailenin genç kızıdır, yue juan adlı arkadaşını etkiler ve ipek yoluna giderler. 12. Yue Juan : o, chuxue’nin arkadaşı olarak, anne ve babasının verdikleri eğitim yerine savaşa özgü teknikler kitabını okumayı tercih etmektedir.

ve bir takım yaratıkların yaşadığı alt bölgelerden oluşur. İpekyolu dünyası büyük bir klan (guild) sistemine sahiptir. Bir klan üyesi savaşırsa klanının düzey atlamasına yardımcı olacak klan puanı kazanır ki, ulaşılan yeni düzey ile klan daha çok oyuncuyu içine alabilir. Diğer bir deyişle klan büyür ve güçlenir. Ek olarak, klanla ticaret yapmak da mümkündür. Normalde sadece üst düzeydeki oyuncular klan kurabilirler. Fakat düşük düzeyli oyuncuların yeteri kadar para kazanması durumunda konu ile ilgili NPC aracılığıyla ile klan kurmasına izin verilebilir. Son zamanlarda parti eşleştirme sistemi de oyuna dahil edilmiştir. Oyuncular parti listelerine partilerini ekleyip oyuncu arayabilirler. Parti oluştururken istenilen düzeyin sınırı ve partinin asıl amacını belirlenebilir.

Oyunda karakterlerin amaçlarına ulaşmakta kullanabilecekleri çeşitli araçlar vardır. Bunlar oyunun diliyle şunlardır: Güç Ustalıklarıyla (Force Masteries-techniques) ilişkili olan: Ateş(fire), Buz(cold), Yıldırım(lightning) ve Güç(force); Silah ustalıkları ile ilgili olan: Mızrak/Büyük Kılıç(Spear/Glavie), Kılıç/Jilet Kılıç(Sword/Blade),ve Ok(Bow)dur. Oyunda sabitlenmiş bir meziyet ustalığı yoktur.

Silkroad Online da birçok farklı yapılması gereken işler vardır. Bu işlerin çoğu, görev NPC'siden alınır, belirli sayıdaki işlerin yapılması ve belli sayıda yarattığın öldürüp istenilen nesnelere NPC'ye getirilmesi şeklinde gerçekleşir. Bu işlerin ödülleri çoğunlukla para, deneyim puanları, kabiliyet puanlarıdır. Bazı işlerde ise belirli nesnelere (bunlar sağlık/mana potları gibi ve ya silah olabilir) ödül olarak alınabilir. İşler daha fazla yaratık öldürerek *quest* (görev) bitirme yolunda daha fazla deneyim puanı kazanılmasına aracılık ederler. Karakterin aldığı hasar, saldırı hızı ve menzili karakterin kullandığı silaha ve karakterin özelliklerine bağlıdır. Bir yaratık öldürüldüğünde oyuncu için para ve nesne bırakır. Bir dakika içerisinde bu nesnelere alınmadığı takdirde başka bir oyuncu bu nesnelere el koyabilir. Karakter düzeyi beşi geçtikten sonra karakter öldüğünde bir miktar deneyim puanı kaybeder ve çoğunlukla doğmak için seçtikleri şehre yeniden döner. Alternatif olarak başka bir oyuncunun eğer canlandırma yeteneği varsa ölmüş karakter canlandırabilir. Eğer bir oyuncu oyun içinde birden fazla kez ölürse üzerinden nesne düşebilmektedir. Karakterler sağlık ve mana kazandıran nesnelere de gereksinim duyarlar. *Çıldırma* (berserker mod) durumu da oyunda mevcuttur. Bu durum, oyuncu yeteri yaratık öldürürse belli bir gücün kazanılması olup kullanıldığında karakterin alev çıkan bir canlıya dönüşmesidir. Bu durumda karakterin saldırı, savunma ve hız özelliklerini bir süreliğine atar. Bu nedenle bu özellik/kazanım ya acil durumlarda, ya da güçlü yaratıkları öldürmek için kullanılır. Süre dolduğunda karakter tekrar

normale döner ve karaktere aşkınlık sağlayan hazne yeniden dolmaya başlar. Karakterlerin silahlarını güçlendirmek için kullandığı birçok büyü vardır. Bunlar genellikle karakterin gücünü yükseltir. Ayrıca her elementin her yaratık üzerinde yaptığı etki farklıdır.

Oyunda karakter iki farklı boyutta geliştirilebilir. İlk boyut, Güç(STR)Yapıları'dır. Bu yapılar, "Str/Fire" ya da "Ice/Glavie" olup, sağlık puanı ve fiziksel korunma gücüne işaret eder. Bunlar, güçlü fiziksel hasar verme olanakları ile grup saldırılarında büyük yaratıklara karşı koruma sağlar. İkinci boyut olan, Zeka(INT)Yapıları da kendi içinde ikiye ayrılır: "Int/Fire" ya da "Light/Spear". Bu yapılar tahminen oyun içerisindeki en yüksek hasar gücüne sahip yapılardır.

Oyuna Taşınan Toplumsal ve Kültürel Bagaj: Kimliklerin Yeniden Kurulması

Çalışmanın giriş kısmında, oyuncunun verili ve belirli toplumsal kültürel bagajını sanal uzama taşıdığını öne sürmüştük. Bu noktada toplumsal ve kültürel bagaj kavramını ise şu şekilde açıklayabiliriz: "Bilgisayar dolayimli iletişim ortamında katılımcılarının bir anlamda bedenlerini ve bedenlerine yazılmış toplumsal- kültürel ve ekonomik kodları geride bırakmalarından ötürü yeni kimlik(ler) kurmaları sürekli olarak mümkündür. Ancak, katılımcılar bilgisayar dolayimli iletişim ortamına beraberlerinde toplumsal kültürel bagajlarını da taşırlar. Bu bagaj, katılımcının toplumsal cinsiyetinden, yaşından, dinsel inancından, belli bir mezhebe bağlılığından, sosyal- kültürel sermayesinden, toplumsal statüsünden ve yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, dünyayı ve yaşamı siyasal olarak anlamdırma biçemleriyle doludur" (Binark, 2004:123). Bu oyunda da Türk oyuncular kendilerinin "kim olduğunu" yani nereli olduklarını belli etmek için "TR" işaretini karakter adlarının yanına koymakta ve eski Türk hakanlarının (ör. "CHAMOKA, CENGİZHAN" gibi) adlarını kullanmaktadır. Bu pratik, oyunun bir yandan İpekyolu mitolojisiyle ilgili olması bir yandan da ulusal kimlik aidiyetlerin oyuncular tarafından sanal dünyaya taşınma isteminin bir göstergesidir. Oyuncuların ortamda kullandıkları çeşitli dilsel pratikler de verili toplumsal ve kültürel kimliğin sanal dünyada yeniden üretildiğini, oyun dünyasında yeniden dolaşıma sokulduğunu göstermektedir (Timisi, 2005:97). Özellikle cinsiyetçi ve ırkçı önyargılar barındıran söylemlere *Silkroad Online*'de çok sık rastlanmaktadır.

Toplumsal ve kültürel bagaj oyuncunun belli bir klan örgütlenmesine dahil olmasında sanal uzamda daha rahat dolaşmasına yardımcı olur ve oyundaki sosyal sermayesini pekiştirir.

Örneğin, Türk klanları kendi aralarında dayanışırken, yabancı klanlara karşı bir takım düşmanca tutum benimserler. Sosyal sermaye kavramını bu noktada nasıl kullandığımızı açıklayalım: “Putnam’a göre, *sosyal sermaye* kısaca; sosyal kurumun koordine edilmiş eylemleri kolaylaştırarak toplumun etkinliğini arttıran güven, normlar ve iletişim ağları...”ndan oluşur (Putnam’dan aktaran Field, 2006:5). John Field’e göre, “Genelde, sonuç olarak ne kadar fazla insan tanıyor ve onlarla ne kadar ortak bir hayat görüşü paylaşıyorsanız sosyal sermaye açısından o kadar zenginsinizdir” (2006:1). Bu tanımdan yola çıkacak olursak, devasa online oyunlarda oyuncunun katıldığı klan veya klan birlikleri (union) ne kadar büyürse, sanal uzamdaki sosyal sermayesinin de bir o kadar arttığını varsayabiliriz. Her klanın veya union’ın belli kuralları ve uzlaşımının bulunması oyuncunun bu sosyal sermaye ağına dahil olmasına olanak sağlamaktadır. Belli bir sosyal ağa sahip olmak, John Field’in sanal uzama ilişkin şu gözlemi yapmasına yol açmıştır: “...insanlar kendileriyle aynı çıkarları ve görüşleri paylaşanların olduğu küçük gruplarla kaynaşma eğilimindedirler ve farklı şekilde düşünen herhangi birine karşıda hoşgörüsüzdürler. Sosyal bir ağ kurulup bir araya gelindiğinde, karakterler gerçek dünyada tecrübe ettikleri bir araya gelme kültürünü sanal dünyaya taşırlar” (2006:146). Field’in bu iki saptaması, bu çalışma bağlamında şu anlama gelmektedir: belli kimlik paylaşımları ve uzlaşmaları üzerine kurulu ağa, ötekilerin -bu oyunda öteki klanlar- kabul edilmesi zordur. Örneğin, karakterler oyunda zor durumda kaldıklarında, canları tehlikeye girdiğinde kendilerine benzer kimlik tasarımları olanları ararlar: “Elin Vietnamlı’sı tarafından değil, ...guildinin Türk üyesi tarafından kurtarılmayı” yeğlerler. Kendi klanları tarafından da “düşman” ilan edilenlerle her hangi bir sosyal paylaşımına geçmezler. Sosyal ağı içerisinde Türk klan liderleri kandil gibi dini aidiyeti imleyen önemli günleri kutlayarak, sosyal ve kültürel sermaye paylaşımında bulunarak ortak bir zemini yeniden üretirler. “Bir MUD (*multi user domain/dungeon*) olan Lambada Moo örneğinde, oyuncuların ırk tercihlerini söylemsel pratikler aracılığı ile inceldiği çalışmasında, Lisa Nakamura karakterlerin “karakter bilgisi” kısmında eğer ırk özellikle açıklanmamışsa o oyuncunun “beyaz ırktan” olduğunun varsayıldığını saptamıştır. Özetle, anımsanacak olursa, online kimlik tercihlerinin aslında verili ve belirli aidiyet tasarımları ile bireyin ideolojik zihin örüntüsünden beslendiği anlaşılabilir. Bireyin oyunda giydiği “sanal deri”, oyuncunun toplumsal ve kültürel bagajındaki envanterden beslenir” (Binark, 2005:124).

Sanal Kariyer Yapmak ve “Level Kasmak”

“Kazanma fikri oyunla çok sıkı bir ilişki içindedir. Bireysel oyunda, oyunun hedefine ulaşmak, henüz kazanmak anlamına gelmez. Bu kavram ancak, ötekine karşı oynandığı zaman işe dahil olmaktadır. Kazanmak nedir? Ve ne kazanılmaktadır? Kazanmak, bir oyunun sonunda “üstünlüğünü belli etmektir” (Huizinga, 1995:72). *Silkroad* da kazanma fikri oyuncularında temel güdüdür. İsterse tanımlı işler yapılsın, isterse kervan ticareti yapılsın, bu temel güdü sürekli oyun içinde vardır. Oyunda bir şey için yarışılmakta veya ulaşılabilecek nesne için oyun oynanmaktadır. Huizinga’nın deyişiyle, “...Oyun bir ödül varsaymaktadır. Bunun simgesel, maddi veyahut tamamen soyut bir değeri olabilir. Ödül, altın bir kupa, bir mücevher, kralın kızı veya çeyrek florin, bir oyuncunun hayatı veya kabilenim şanı olabilir. Bu ödül bir güvence veya bir bedel olabilir. Ödül defneden bir taç, bir miktar para veya tamamen başka bir maddi değer olabilir” (1995:72). Huizinga’yı izleyerek söyleyecek olursak, *Silkroad* da yapılan işin sonucunda oyuncu mutlaka bir ödül almaktadır. Bu hem para hem de deneyim puanı diye tarif edebilecekleri bir kazanımdır. Düzey yükseldikçe güç, şan ve para, yani sermaye birikimi oluşmaktadır. Bu para birikimi ile kervan çekmek ya da çeşitli güç araçlarına yatırım yapmak mümkündür. Oyuncu, oyunda amaca ulaşmada kendisine yardımcı olan bir takım araçları kullanarak sanal kariyer yapmaktadır. Oyuncunun hoşça vakit geçirme arzusuyla kullandığı boş zamanı, bu oyunda oyuncunun çalışma ekonomisi içine dahil olmasıyla sonuçlanmaktadır. Oyunda görevler sırasında yaratıklar üzerinden çıkan sanal altın ve eşyalar (item) vb. malzemeler oyun esnasında şehirlerde pazar (stall) açılarak satılmakta ve bu yolla sanal kazanç sağlanmaktadır. Sanal kariyer yapmak, oyunda oyuncun, oyunun tanımlı görevlerini icra etmek için sürekli çalışması ve Türk oyuncuların deyişiyle “level kasması” anlamındadır. Özetle “level kasmak”, gerçek yaşamda varolan üretim ilişkilerinin ve üretim sürecinin oyun içinde yeniden üretimi anlamına gelmektedir. Level kasan oyuncunun oyundaki iktidarı da giderek artar. Sanal dünyada oyuncular arasında eşitsizliktir. İktidar araçlarına hakim olmak ve ekonomik sermayeye sahip olmadan kaynaklanan ile eşitsizlikler ortaya çıkar. Düzey ve karakter geliştikçe oyun içerisinde gerçek hayatta olduğu gibi yeni ve daha güçlü rakipler ortaya çıkmaya başlar. Bu rakiplere karşı daha güçlü olabilmek için ise belli klanlar kurmak zorunda kalır. Böylece oyun içinde sanal örgüt kültürü oluşmaya başlar. Bu birlikler, sanal cemaatlerin de yeniden tartışılmasını zorunlu kılmaktadır.

Sonuç Yerine

Bu çalışmanın sonucunda, sanal dünyadaki bir oyunun boş ve hoş zaman geçirme vasfından çıkarak gerçek dünyadaki verili ve belli kimlikleri dolaşıma soktuğu ve kapitalist çalışma etiğini yeniden ürettiği saptandı. Karakterler bu oyunda sanal örgüt kültürü içinde varolabilmek için sanal kariyerlerine hem zaman hem de maddi yatırım yapmak zorundadır. Maddi yatırım yapmak demek, gerçek dünya ile eşanlı akan zamanın, daha fazla oyuna vakfedilmesi anlamına gelir. Oyundaki hedefe ve rolün niteliğine göre, gerçek dünyada zamandan ayrılan zaman artar. Bireyin biyolojik zamanı sanal dünyada mesai yaparak ikinci kez çalışmaya, yani sanal kariyerini geliştirmeye ayrılır. Oyundaki klanlar ise gerçek dünyadaki örgüt yapısının bir anlamda devamı niteliğinde karşımıza çıkmaktadır. Bu da yeni bir araştırma konusudur. Bu çalışmadan çıkan diğer bir sonuç ise sanal oyun kültürünün etnografik alan çalışmasıyla mutlaka incelenmesi gerektiğidir.

Kaynakça

- BİNARK, Mutlu (2005) “Kimlik(lenme), Etnik Laflama Odaları”, *İnternet, Toplum, Kültür*. İçinde Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay. (Der.) Ankara: Epos Yayınları, 118-136.
- FIELD, John (2006) *Sosyal Sermaye*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- GERAY, Haluk (2004) *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Siyasal Kitabevi .
- GÜNGÖREN, Ahmet (1995) *Reklamcı ve Şaman*. İstanbul Yol Yayınları.
- HALL, Stuart (1998) “ Kültürel Kimlik ve Diaspora”, *Kimlik, Topluluk / Kültür / Farklılık*. İçinde (Çev. İrem Sağlamer) İstanbul: Sarmal Yayınevi, 173-191.
- HUIZINGA, Johan (1995) *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevleri Üzerine Bir Deneme*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- LASCH, Cristopher (2006) *Narsisizm Kültürü*. (Çev. Suzan Öztürk ve Ümit Hüsrev Yolsal) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınevi.

TEZCAN, Mahmut (1994) *Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi* Ankara: Atilla Kitabevi.

TİMİSİ, Nilüfer (2005) “Sanal Gerçekliği İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Girişi” *İnternet, Toplum, Kültür* İçinde Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay (Der). Ankara: Epos Yayınları. 89-105.

SUITS, Bernard (1995) *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya* (Çev. Süha Sertabiboğlu) Ankara: Ayrıntı Yayınları.

Cemaatin Döngüsel Yolculuğunda Bir Durak: Devasa Online Oyunlar ve “Yeni Kabilecilik”

Günseli BAYRAKTUTAN SÜTCÜ
Başkent Üniversitesi-İletişim Fakültesi H.İ:T. Blm. Öğretim Üyesi

Giriş

Bu çalışmada sanal ortamda cemaat kurguları ve modern insanı bu cemaatlere bağlayan bilincin oluşturulması “devasa online oyunlar” bağlamında tartışılmaktadır. Bu tartışmayı yürütecek zemini sağlaması amacıyla dünyanın dört bir yanından milyonlarca üyesi/kullanıcısı/oyuncusu olan ve *İnternet* üzerinden ücretsiz oynanabilen bir dijital oyun seçilmiştir. *SilkroadOnline* isimli bu oyunda, oyuncuların bireysel olarak rol alabilmelerinin yanısıra bir de farklı oyuncuların biraraya gelerek oyunun orijinal dilinde *guild*³⁰, kendi aralarında ise klan adını verdikleri çeşitli topluluklar oluşturdukları görülebilmektedir. Bilgisayar oyunları bağlamında bireysel oyuncuların gönüllü katıldıkları bu klanlar ne anlam ifade etmektedir? Gönüllü olmak bir seçim midir, bir zorunluluk mu? Çoğu klan üyesi gerçek yaşamda içine doğdukları cemaat yapısı ve yaşamı dışında böylesi bir yaşantı deneyimlememiştir. Bu çalışma sözkonusu klanların yapısını, yapının kurgusunu,

³⁰ *Guild*, kelime anlamı itibariyle lonca demektir ve bir ticari faaliyet veya zenaat etrafında örgütlenmiş kişiler topluluğunu ifade eder.

sürdürülebilirliğini ve bunu sağlayan mekanizma ile aktörleri çözümleme amaçlı bir denemedir. Bu incelemede kullanılacak en temel kavramsal araçlar ise sanal cemaatler ve “yeni kabilecilik”tir³¹. Bir başka deyişle, bu çalışma sanal cemaatler ve yeni kabilecilik dediğimiz bir kavramsal tartışma yardımıyla bilgisayar ortamındaki “yeni kabile”ye diğer bir deyişle klana dışarıdan bir bakış ve anlamlandırma çabasıdır. Bu anlamlandırma çabasında büyük bir ilginin klan lideri üzerine yoğunlaştığını da belirtmek gerekir. Oyuncu bireyler sanal ortamda liderin otoritesini deneyimlemekte ve buna sıkı sıkıya bağlanmaktadırlar.

Yöntem

Oyun çalışmaları (ludoloji) denilince akla ilk gelen disiplinlerden birisi antropolojidir. Boellstorff’a göre, antropoloji oyun çalışmalarına iki türlü katkıda bulunabilir; kültürü kuramsallaştırarak ve yöntemi oyun çalışmaları alanına taşıyarak (2006: 30). Antropolojinin en önemli araştırma tekniklerinden biri olan katılarak gözlem oyun çalışmalarının geneli için ve bu çalışma özelinde de önemlidir. Katılımlı gözlem nedir ve bu çalışmada nasıl uygulanmıştır sorularını kısaca açıklayalım: “Bilimsel anlamda gözlemi, sıradan bireylerin gözleminden ayıran noktalar, gözlemcinin bu konuda eğitilmiş olması ve gözlemin sistematik bir biçimde yapılmasıdır” (Patton, 1987’den akt. Kümbetoğlu, 2005: 126). Bu anlamda bu çalışma için de *Silkroad Online* isimli oyuna dahil bir oyuncu iki aylık bir süreç içerisinde (Haziran- Ağustos 2006) haftada bir kimi zaman iki kez oyun oynarken gözlemlenmiştir. Çalışma için önemli olan nokta, oyuncunun klan üyesi olmasıdır. Oyuncuya çalışmanın amacından söz edilmiş ve gözlem izni alınmıştır. Böylece oyuncunun da bilgisi ve izni dahilinde gerçekleşen gözlem sırasında not tutulmuş, kimi kez de ekranın görüntüsü alınmıştır. Gözlem süre olarak değerlendirildiğinde sınırlı bir zamanda gerçekleşmiştir denilebilir. Teknik, çoğunlukla dışardan dolaylı gözlem ve bazen de kısmi katılımlı süreç olarak adlandırılabilir, çünkü gözlemci, oyuncunun oyuna dair tüm faaliyetlerine katılmamış, sadece belirlenen saatlerde bir aradayken gözleme olanağı bulmuştur. Patton’a göre (1987:82), “niteliksel araştırmalarda niceliksel araştırmalardan farklı olarak ‘duyarlı kavramlar’ adı verilebilecek olan, araştırmanın odaklandığı bazı faaliyetlerin ve olguların gözlemlenmesi önem taşır” (akt. Kümbetoğlu, 2005: 138). Bu anlamda klan ve klan lideri bu çalışmanın “duyarlı kavramları”dır. Gözlem sırasında klan lideriyle klan üyelerinin etkileşimine özellikle dikkat edilmiştir. Bu çalışma bir alımlama çalışması değildir. İletişim

³¹ Kavram, Michel Maffesoli tarafından geliştirilmiştir.

bilimleri literatüründe bilgisayar oyunlarına cinsiyet temsilleri v.b. açısından yaklaşan çok sayıda çalışmaya rastlamak mümkündür. Bu çalışmanın özgünlüğü ise yukarıdaki anahtar kelimeler dışında bir kavramsal araçla, yeni kabile ile konuya bakmasından kaynaklanmaktadır.

Oyun Çalışmaları ve Alana Genel Bir Bakış

1990'lı yılların başlarından itibaren yoğunlaşarak, bilgisayar oyunları pek çok konuyu içeren bir alan olarak sosyal bilimcilerin ilgisini çekmektedir. Bilgisayar oyunları; tasarım, alımlama, estetik, kültürel ve toplumsal bir olgu olarak farklı başlıklar altında çalışılabilir. Özellikle de kimlik ve cemaat bu alanda en çok tartışılan ana başlıklardır.³² Ekonomi politik yönelimli bir değerlendirme yapıldığında da bilgisayar oyunlarının endüstrisinin gelir bakımından tüm dünyada film endüstrisiyle yarışacak düzeyde olduğu görülür, dünya çapında endüstrinin geliri yaklaşık 20 milyar dolar civarındadır (Raessens ve Goldstein, 2005: xii). *Online* oyunlarla ilgili yaş, cinsiyet ve diğer değişkenler üzerinden karşılaştırmalı istatistiklere ulaşmak zordur, ancak nüfusa oranla en fazla *online* oyuncuya sahip olan ülke Güney Kore'dir. Bu ülkede yaşları 8-24 arası değişen gençlerin %80'i *online* bilgisayar oyunu oynamaktadır (Raessens ve Goldstein, xii). Chip Oyun dergisinde yer alan bir habere göre de bu çalışmaya da konu olan “devasa online oyunlar”ı yeryüzünde oynayanların sayısı yaklaşık 12.500.000 kişidir (2006: 20). Bu noktada, alandaki son yönelim/ eğilimlerden de bahsetmekte yarar vardır. Son dönemde oyun çalışmaları literatürüne bakıldığında artık insanların neden bilgisayar oyunları oynadıklarının araştırılması ve/veya soruşturulması yerine hem oyunun kendi sistematiğinin hem de makro düzeyde bilgisayar oyunlarının oluşturduğu sistemin nasıl işlediği ve ne türlü sonuçlar doğurduğu tartışmalarının yapılması gerektiği vurgulanmaktadır (Williams, 2006: 15).

Bir MMORPG³³ olarak *SilkroadOnline*

Yeni kabilecilik ve sanal cemaatler tartışmasını ele almadan önce, araştırmanın kapsamını ve/veya temel konusunu oluşturan bilgisayar oyunlarının yapısını ve özelde de

³² Dijital Oyunlar Araştırma Derneği ilk yıllık konferansı ‘Level Up’ı 2003’te Utrecht’te gerçekleştirmiştir. Philip Drake ve Andy Miah (2004: 907), bu konferansta ele alınan konuları şu başlıklar altında sınıflamışlardır; sanal dünyalar ve cemaatler, kimlik ve kimliklendirme, oyun çevreleri, anlatılar, oyun tipolojileri, eğlence, bağlanma ve zaman, karşılaştırmalı medya içeriği analizi, avatarlar ve metin analizleridir.

³³ MMORPG’ler (*Massive Multiplayer Online Role-playing Games*) “devasa *online* oyunlar” olarak adlandırılan oyunlardır. En önemli özellikleri oyuncu sayısının milyonlarla ifade edilecek kadar çok olmasıdır.

SilkroadOnline isimli oyunu biraz tanıtmakta yarar vardır. *Silkroad Online* isimli oyunu tüm dünyada 5 milyondan fazla oyuncu oynamaktadır.³⁴ Bu oyunlarda ve *SilkroadOnline* da çoğunlukla eril özelliklerle tanımlanmış alanlarda (dövüş, savaş, avlanma, ticaret gibi) toplumsal cinsiyetlerin abartılmış temsillerine rastlamak mümkündür (Thurlow, Lengel ve Tomic, 2004: 131). Thurlow ve diğerlerine göre “müzik, imgeler ve hareketler bir çeşit ‘süper maço’ *hipermasküliniteyi*” oluşturmaktadırlar (2004: 131). Bu süper maço alanın kadınları ise çoğunlukla stereotipik beden tasarımlarına ve dış görünüşe sahiplerdir. Erkek karakterlerin yapılı ve dövüşçü olması, kadın karakterlerin ise bedensel olarak tıpkı diğer popüler kültür ürünlerindeki gibi stereotipik temsili *SilkroadOnline*’ı da türünün tipik bir örneği haline getirmektedir. Oyunun senaryosu da benzerleriyle aynıdır, bu durumda bir türden bahsetmek mümkün görünmektedir. Peki bu türün özellikleri nelerdir? Oyunlar genelde görev odaklı senaryolar üzerinde işlemektedir. Bu görevler büyük oranda tek başına yapılması gerçekten zor görevler olduğu için oyunda tek başına (*solo*) oyuncu olarak var olmak zordur.³⁵ Bir diğer özellik hemen hemen tüm oyunlarda oyuncuların belli bir seviyeden sonra bir meslek seçmeleridir. Karakterlerin avcı, hırsız ve tüccardan oluştuğu bir ayrışma üzerinden işletildiği oyunda ticaret, mücadele, yağma ve büyük oranda da kıyım vardır. Oyunun ileriki aşamalarında anlaşılmaktadır ki hedeflenen nokta, klanların “kervan çekmek” dedikleri etkinliği gerçekleştirmek ve gelir elde etmektir. Dijital oyunlar genel olarak değerlendirildiğinde hem sanal hem de genel anlamda iki boyutlu oldukları görülmektedir; ekonomik ve toplumsal boyutlar. Kervan çekildiği, hazineye³⁶ ganimet biriktirildiği, tüccarların ve hırsızların mücadelesine yer verilen bir sanal mekan ve bu sanal mekan üzerinde gerçekleşen etkileşim. Bu etkileşim ve ekonomik örgütlenmenin boyutları zaman zaman birbirlerinin alanına müdahale edecek kadar genişlemektedir. Dijital oyunlar ve ticaret ilişkisi de iki boyutludur; kimi oyunlar için -*SilkroadOnline* da dahil- oyun içerisinde kimi araç ve gereçlerin satılması veya oyunun promosyon ürünlerinin t-shirt, kupa gibi satılabildiği *web* sayfaları mevcuttur. Oyun ve ticaret ilişkisine dair bir diğer süreç de şöyle işleyebilir;

³⁴ Bu rakam oyuna bağlanırken kullanılan ve sayıları beşi geçen ve her gün artan değişik sunucuların (*server*) kapasiteleri düşünülerek söylenmiştir. Her sunucudan yaklaşık 450 bin oyuncu bağlanmaktadır ve kimi zaman kapasite yetersizliğinden oyuna bağlanmak mümkün olamamaktadır. Bu nedenle gün geçtikçe de sunucu sayısı artmaktadır. Ancak, *SilkroadOnline* isimli oyuna Türkçe basılan oyun dergilerinde çok sık yer verilmemesi ve *World of Warcraft* veya *Everquest* gibi popüler olmaması bir başka araştırma konusudur. Bu anlamda bilgisayar oyunlarının medya ve kültür endüstrisi dolayısıyla yaygınlaşmasının dinamikleri de çalışılmalıdır.

³⁵ Bu çalışmaya özel olarak oyunun yapısını ve işleyişini daha iyi kavrayabilmek için Nongye isimli bir kadın karakter yaratılmış ve bu karakter bir klana üye olmadan bir süre yaşatılmaya çalışılmıştır. Ancak görülmüştür ki, bir klana dahil olmadan, yani destek almadan (ekipman, strateji) dilediğiniz kadar canavar öldürebilirsiniz ancak bu oyunda ilerlemenizi sağlamaz. Bir süre sonra bu karakter de bir klana dahil olmuştur. Bu klan da araştırmadan haberdar edilmiş, ve gerekli onay alınmıştır.

³⁶ Buradaki hazine sözcüğü, devlet malının korunup saklandığı yer anlamındaki hazineye eş değer kullanılmaktadır.

bazı oyunlar (*Lineage*)³⁷ için gerçek ve sanal arasındaki sınırın ortadan kalktığı ve sanal bir takım hazinelerin veya oyunda kullanılan paranın gerçek pazarlarda, kimi kez karaborsa olarak satıldığı görülmektedir (Lin, Sun ve Tin, 2003: 291). Bu tür ekonomik etkinliklere Türkiye’deki oyuncular arasında da rastlanmaktadır, oyun forumlarında veya bazen çok farklı sitelerde “satılık” ilanları verilmekte, ve örneğin değerli bir ekipman (elbette oyun içerisinde) ve hatta bazen geliştirilmiş (yüksek *level*’lı) karakter bile satışa sunulabilmektedir.

“...herkes burada kalsaydı, herkes birer ikişer gidiyor gibi...”

Enformasyon teknolojilerinin, özellikle de İnternet’in gelişmesi ve yaygınlaşması ve sağladığı olanaklar, bir takım eski toplumsal kurumların çözülmesi ve yeni oluşumların, temsillerin, etkileşimlerin ve bunların sonucunda da yeni bir kültürün, siber kültürün tartışılmasını beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda sosyal bilimlerde, Ferdinand Tönnies’in geleneksel cemaati, Benedict Anderson’un hayali cemaatleri ve Howard Rheingold’un sanal cemaatleri oldukça irdelenmiş kavramlardır. “Cemaat, hayatla ve çıkarlarla ilgili olan ve pek belirlenmemiş bir alandaki kapsamlı dayanışma ilişkilerini anlatmak üzere kullanılan bir kavramdır” (Subaşı, 2005: 111). Bu tanımdan, sanal cemaatler kapsamında bu araştırmaya sırasında öne çıkaracağımız iki anahtar kelime, çıkar ve dayanışma olmalıdır. Bir diğer tanım ise, Sennett’e aittir; “Yer bir coğrafya, politikaya sahne olan bir mekandır; cemaat de yerin toplumsal ve kişisel boyutlarının toplamıdır. Bir yer, orada yaşayan insanların ‘biz’ zamirini kullanmaya başlamasıyla bir cemaat, bir semt haline gelir.” (2005: 145). *Silkroad* bu anlamda birden fazla cemaate, yani klana ev sahipliği yapan bir coğrafyadır. Williams’a göre ise insanların bilgisayar oyunlarına bu kadar düşkün olmalarının en önemli nedeni gittikçe atomize olan modern yaşamın ve mekansal olarak parçalanan toplumsal yaşamın, bireyleri sanal ortamda biraraya gelmeye yönlendirmesidir (2006:14-15). Sennett, insanların günümüzde bir cemaat üyesi olmaya özlem duymalarını ise “esnekliğin belirsizlikleri, köklü bir güven ve bağlılık duygusunun olmayışı, en önemlisi de kişinin kendisinden birşey yapamaması, işi aracılığıyla ‘hayatını çizememesi’” nin sonucu olarak açıklamaktadır (2005:145). Bauman, yeni kabilecilik kavramını Maffesoli’nin tanımı üzerinden ele alarak 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:

³⁷ Daha çok Asya ülkelerinde oynanan bir MMORPG.

318). Bauman, çağdaş dünyadaki kabilelerin, geleneksel anlamdaki kabilelerden farklı olarak daha “gevşek” örgütlendiğini, somut olarak da toplandıkları hızla dağılmalarına ve “üyelik”ten görece kolay bir biçimde çıkılabildiğine işaret eder (2003: 319). Burada bir çeşit müritlik duygusunun kaybına ve vefasızlığa vurgu vardır. Bu noktada *SilkroadOnline* isimli oyunda yer alan klanlardan birinin liderinin klanın forum sitesindeki serzenişine yer vermek gerekir; “.....herkes burada kalsaydı, herkes birer ikişer gidiyor gibi...”. Klan üyelerinin sayısının azalması ve oyundan kopmaları nihai hedefe ulaşmak için gerekli çaba ve işbirliğinin zarar görmesi anlamına gelmektedir.

“Yeni kabileler, başka bir deyişle, bireysel olarak kendini tanımlama araçları (ve hayali çökeltileri)dir. Bunları kendini kurma çabaları doğurur.” (Bauman, 2003: 319). Huizinga’nın oyun kuramından yararlanarak sanal ortamda “kimlik egzersizleri”ni çalışan Binark’a göre, “oyuncu aynı zamanda belli bir oyuna katıldığı ve o oyunun kurallarını da benimsediği için kolektif bir kimliğin içinde yer almış olur” (2005: 121). Bu anlamda her oyun bir cemaat yaratmaktadır denilebilir. Klan içerisindeki tüm oyuncuların /üyelerin birden fazla “takma ad”ı vardır, bu takma adların biri oyunda, bir diğeri de klanda kullanılmaktadır. Bu şekilde klan oluşumunda farklı bir isim kullanılarak yukarıda anılan kolektiviteden bir ölçüde de olsa farklılaşmak ve bir “biz”lik duygusunun yaratılması sağlanmıştır. Aynı şekilde klan isimlerinde ülke uzantılarının kullanılması, militer vurgulu isim alınması bu tür egzersizlere örnek olarak verilebilir. Özellikle rol oynamaya dayalı olan dijital oyunlar kimlik egzersizi yapabilmek adına oldukça geniş olanaklar sağlar. Maffesoli’nin kavramsallaştırması üzerine bir diğer tartışmada Shields, “persona’ların sancak açmış ve karşılıklı belirlenmiş” olduğunu iddia eder (akt. Bennett, 1999: 606). Sanal alem, siber uzam tam da böyle bir sancak açma için geniş ufuklar sağlamaktadır. Karşılıklı belirlenme ise strateji üzerine kurulu dijital oyunların doğası için biçilmiş kaftandır.

Cohen hangi topluluğun doğasına bakılırsa bakılsın sınır kavramının önemli olduğunu vurgular (1999: 8). Klanlarda sınır var mıdır, bu sınır kim/kimler tarafından kurgulanır? Bu sınırlar klan üyeleri tarafından nasıl algılanmaktadır? Sınırın ortak algılanması nasıl sağlanmaktadır? Tüm bu soruların yanıtı büyük oranda klanın kuruluşunda, yapısında ve liderin mevcudiyetinde saklıdır. Sınır ve antagonizma, klanların mevcudiyeti üzerinden kurulur, kardeş ve dost klanlar ve işbirlikleri vardır. Bu işbirlikleri “biz” ve “öteki” ayrımını veya ortaklaşmasını sağlamaya dönüktür. Ayrıca oyuncular, sanal mekanda etkinlik gösterirken (dövüş, ticaret, dinlenme) eğer bir klana üye iseler, sanal veya grafik bedenlerinin

üzerinde takma adlarıyla birlikte klan isimleri de görülür, örneğin *SeçkinGüç* klanından LiuLiu gibi. Oyun içerisinde belirli alanlara sadece belirli seviyelerdeki oyuncuların girebilmesi, bir çeşit mekansal sınır ve varolunan alanın belirlenmiş olduğu duygusunu yaratmaktadır. Bu “gizli” mekanlar da oyuncuların oyunda kalmasını sağlayan cazibe noktalarındandır.

Cohen’e göre topluluk “hayati denilebilecek derecede bilince yaslanır” (1999: 10). Peki, bilgisayar ortamında bu bilince denk bir varlık nasıl mümkün olmaktadır? Bu varlığın devamlılığını ve belirleyiciliğini sağlayan simgesel bileşenler nelerdir sorusu da önemli bir sorudur. Huizinga, insanları oyuna bağlayan bir *agonal* içgüdüden bahseder: “Dünyayı oyun cephesine sürükleyen bu *agonal* içgüdünün gelişimi, aslında bizzat kültür zihniyetinden bağımsız olan dış bir faktör tarafından teşvik edilmektedir: Özellikle, insan ilişkilerinin bütün alanlarda ve tüm araçlar sayesinde olağanüstü gelişimi. Teknik, reklam ve propaganda her yerde rekabeti teşvik etmekte ve bu içgüdünün tatminini mümkün kılmaktadır.” (1995: 239). Klanlar arası rekabet ve oyun içerisinde hakim olan savaş bu içgüdünün tatminine örnek olarak gösterilebilir. Kimi klan liderleri toplantılarda veya oyunla ilgili forumlarda muhtemel saldırı ve savaşlar üzerine taktikler vermektedirler. Bu saldırı ve savaşlar kimi durumlarda reel ulusal ve uluslararası gündemi de kapsayan nedenlerle (papa’nın beyanları, karikatür krizi vs. gibi) devreye sokulabilmektedir. Bu çalışmada bir yandan da gerçek yaşamda ipuçlarını/izlerini görebileceğimiz simgesel belirleyenlerin siber uzam ve sanal gerçeklik bağlamında nasıl biçimlendiğini görme olanağı bulunabilir. Aslında bu bilinç ya da bir başka deyişle oyuncuların bilgisayar oyunlarına bağlanmaları büyük ölçüde bilgisayar oyunlarını tasarlayan yaratıcıların becerilerine de bağlıdır. Hayali cemaatlerde insanları birbirine bağlayan bayraklar, marşlar gibi bir takım maddi semboller sözkonusudur. Bilgisayar oyunlarında ise dijital teçhizatlar bu görevi görür, seviyeler (*level*), haritalar, senaryo ve öyküler gibi, ayrıca oyun dergileri ve strateji rehberleri gibi fiziksel bir takım objeler de vardır (Rutter ve Bryce, 2006: 170). Oyunlar gücünü gerçek yaşamdan aldıkları referanslarla desteklerler, örneğin *LEVEL* veya *Electronic Gaming* gibi bilgisayar oyunları dergileriyle. Oyun oynanmaya başlandığı andan itibaren ise bu sürekliliği sağlayabilmek konusunda en önemli rol klan liderinindir. Klan lideri, ileride örneklendireceğimiz çeşitli stratejilerle oyuncuları, yani üyeleri oyuna ve klana bağlamaya çalışır.

Klanın Yapısı ve Kuralları

Oyun dünyasında oyuncular canavarlara (ki bunlar kimi zaman içerisinde kan fışkıran saman adamlardır) saldırmak için, hazineleri paylaşmak için ve diğer klanlarla savaşmak için gruplar oluştururlar. Aynı zamanda, klanlar oyuncuların bireysel olarak başaramayacakları görevleri tamamladıkları ekonomik birimler veya karakterlerin yetenek seviyelerini yükseltirken etkileşimde³⁸ buldukları toplumsal birimler olarak değerlendirilebilirler (Lin, Sun ve Tinn, 2003: 288). Klanların toplumsal ve ekonomik olmak üzere iki boyutu vardır. Klanlar çoğunlukla sözlü bağlılık üzerine kurulur. Lin, Sun ve Tinn, Tayvan'daki en popüler iki bilgisayar oyunu üzerine yaptıkları çalışmalarında klan kurma motivasyonu, dayanışma ve toplumsal etkileşimi incelemişler ve şu üç önemli sonuca ulaşmışlardır: birincisi, klanların ortaya çıkış nedeni toplumsal amaçlar nedeniyle değil, karakterin yaşayabilmesi ve oyunun başarısı için gerekli olmasındandır. Oyun tasarımcılarının yarattığı 'orman kanunu' ortamı tek başına, bireysel oynayan oyuncular için uygun değildir. Bu anlamda klanlar oyun içerisinde intibak ettirici hayatta kalma stratejileri olarak adlandırılabilirler. İkinci sonuç, *offline* ilişkilerin ekonomik anlamda oyun içerisinde riski azaltması nedeniyle *online* ortama taşınmasıdır. Hazineyi paylaşmak için oyuncular klanlarına gerçek yaşamda da tanıyıp güvendikleri oyuncuları davet etmektedirler. Üçüncü sonuç ise video oyunları için geliştirilmiş "bağımlı" oyuncu stereotipinin *online* bilgisayar oyunları için geçerli olmadığı bilgisi/durumdur. Oyuncular, karakterler ve karakterlerin yaratıcıları arasındaki ilişkilerde oldukça bilinçli ve durumu değerlendirebilecek durumdadırlar (Lin, Sun ve Tinn, 2003: 297).

Klan kurabilmek için oyuncuların belli bir seviyede³⁹ olmaları ve kuruluş ücreti olarak 500,000 *SilkroadOnline* altını yatırmaları gerekir. Klonda üç grup oyuncu vardır, klan lideri, klan lider yardımcısı ve klan üyesi. İlk iki grubun idari yetkileri varken, üyeler hiçbir şekilde yetki sahibi değildirler. Klan lideri yeni üye kaydedilmesi, iç ve dış klan ilişkilerinin yürütülmesi gibi görevlerle sorumludur (<http://www.silkroadonline.net/gameinfo/guild.asp>). Başlangıçta maksimum 10 kişiden oluşturulan klonda daha sonra yeni üye alınabilir. Klan büyüklüğüne dair maddede "büyümek için üyeler işbirliği yapmak zorundadırlar" ifadesi yer almaktadır. Bir klandan çıkan üyenin başka bir klana üye olabilmesi için 3 gün geçmesi gerekmektedir. Yine aynı *web* sayfasında klan liderinin yeniden seçilmesi gereken durumlarda⁴⁰ nasıl bir prosedür uygulanması gerektiği de anlatılmaktadır. Görüldüğü üzere

³⁸ Etkileşim oyun sırasında oyuncuların birbirleriyle konuşmalarını sağlayan oyun içi ve oyun dışı (örneğin MSN) gibi *online* sohbet (*chat*) programları aracılığıyla gerçekleşmektedir.

³⁹ Seviye (*level*) oyunda görev alıp, etkinlik içerisinde bulunduğunuz sürece elde ettiğiniz aşamaların adıdır. Örneğin klan kurabilmek için en az 20 seviye oyuncusu olmanız gerekir.

⁴⁰ Klan liderinin 45 gün oyuna girmemesi onun liderlikten alınması için geçerli bir sebeptir.

klanların düzenlenmesi ve işleyişiyle ilgili bu kurallar modern yaşamda herhangi bir kurumda işletilen yönetmelik ve yasalardan çok da farklı değildir. Çünkü bir anlamda klan lideri de bir iktidar ve güce sahiptir ve bunu yönetmek zorundadır. Sonuç olarak denilebilir ki, oyunun senaryosu, kuralları ve tasarımı kişileri klan üyesi olmaya zorlar. Ancak tüm bunlar tek başına sürekliliği sağlama konusunda yeterli değildir.

Bir İktidar *Personası*: Klan Lideri

Sennett'e göre karakterimizi ilgilendiren "bana kim ihtiyaç duyuyor?" sorusu modern kapitalizmde yoğun saldırı altındadır ve sistem bu nedenle de insanlara kayıtsızlık aşılacaktır (2005: 154). Yüz yüze iletişim yerine ekranlar aracılığıyla etkileşimde bulunulan bu yeni coğrafyada, *Silkroad*'da acaba insanlar birbirleri için kaygı duyuyorlar mı? Bir sanal cemaat olarak nitelendirilebilecek klanın, doğurduğu farklı iletişim ve ilişki biçimleri ve geleneksel cemaatten veya gerçek dünya diye tanımlayabileceğimiz alandan sanal dünyaya taşıdığı özellikler de vardır, ki bunları da oyuncular vasıtasıyla yaşatır. Bu noktada klanda bireysel oyunculardan farklı olarak klan liderinden ve liderlik kurumunun işlevlerinden bahsetmekte yarar vardır. Klanlarda özellikli sayılabilecek oyuncu klan lideridir. Klan liderinin, oyun içerisinde ve oyun dışında, üyeler üzerinde ve diğer klanlara karşı uygulamaya çalıştığı ve kişisel donanım ve kültürel sermayesiyle destekleyerek uyguladığı bir güç vardır. "Teknoloji mutlak kudret fantazyalarıyla beslenmektedir. Sanal dünyada, hakkımız olduğu halde yoksun bırakıldığımız bütün ödüllere sahip çıkabiliriz; bu dünyada (çocuksu) sihirli yaratıcı güç yanılsamasını yola getirebiliriz." (Robbins, 1999: 148). Kişiler kimi kez gerçek yaşamda elde ettiği tüm beceri ve etkileme gücünü bir anlamda kültürel sermayesini sanal alemde kullanmaktadırlar. Bu noktada, oyun içerisinde savaşçı bir keşişin şirket bilançosunu okur gibi klan toplantısında klan bilançosunu okumasını çok da yadırgamayız. Yee'ye göre video ve bilgisayar oyunları bizlerin daha iyi birer çalışan olması için durmaksızın çalıştığımız platformlardır ve buradaki iş gerçek yaşamda şirketlerde yürütülen işe büyük ölçüde benzemektedir (2006: 70). Liderin retorikinin etkileyici ve sağlam olması gerekir, lider denetleyicidir. Belirli aralıklarla klan üyeleriyle oyun içinde toplantılar yapan lider bu şekilde hem bir hesap verme eylemi hem de bir anlamda bağlılık ve bilinç tazelemeyi gerçekleştirir. Klan liderinin bir başka stratejisi de topluluğa yeni katılan üyelere isim vermesidir. İsimler (*nickname*) bir bütünü tamamlayacak ve bağlama uygun seçilir. Klan toplantısı çoğunlukla saatlerce sürmektedir. Lider gündemi başlıklar halinde

aktarır, örneğin *hacker* saldırıları ve klan hazinesinin durumu önemli gündem maddeleri olarak sunulabilir. Liderin kimi sözleri bir gelecek ve geçmiş tasarımını vurgular, “siz şanslısınız, bizler için bunları yapan yoktu” veya “gelecekte herşey çok iyi olacak, hepimizin birer hayvanı olacak” gibi. Ayrıca bir klan lideri toplantı mekanı için hep belirli bir tepeyi işaret ederek hem sembolik bir araç kullanmaktadır, hem de bir mekan duygusu yaratmaktadır. Oyunda özel mülkiyetin ortak birikime aktarılması gerekmektedir, kimi kez de bu ortak birikimin “özgür” kullanılması sorunlara yol açmaktadır. Yukarıda bahsedilen klan lideri “Hep birşeyler alıyorsunuz, hiç, ‘birşey koyayım’ diyen yok!” derken bu ortak birikimin özensizce ve bireysel kullanımının olumsuzluğunu vurgulamaktadır. Lider, üyeler arasındaki iletişimin sürekli olmasına dikkat eder, bu anlamda hem oyun içerisinde haberleşerek, hem de diğer kanalları kullanarak (e-posta, msn, oyunun veya klanın forum sitesi gibi) sürekli üyeleri bilgilendirir ve taktik verir. Klan lideri bir çeşit hiper koordinasyonu 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). Klanlar arası işbirlikleri de sözkonusudur. Oyunun gücü kısa süreli anları uzatmasındadır. Lider ise kültürel sermayesini kullanarak bunu güçlendirir. Örneğin klana dair tarihçeyi sık sık anlatır ve klan üyelerine bir çeşit faaliyet raporu sunar. Bunu yaparken aslında bilgisayar üzerinde akışkan, uçucu olan edimlerin ömrünü söze taşıyarak bir parça da olsa uzatır.

Bitirirken...

Oyun, ister gerçek yaşamda ve mekanda, isterse de İnternet üzerinden sanal bir mekanda varolsun, oyuncularından oluşmuş kolektif bir kimlik yaratır. Dijital oyunlar da, özellikle “devasa online oyunlar”, hem senaryoları, hem de tasarımları nedeniyle etkileşimin ve cemaat olmanın bir çeşit zorunluluk olduğu oyunlardır. Ancak senaryo ve tasarım ne kadar güçlü olursa olsun, kişisel özellikler ve beceriler olmadan bu faktörler sürdürülebilir olma konusunda tek başına etkili değildirler. Örneğin etik sorumluluk, ortak bilinç veya vefa gibi klan üyelerini birarada tutan bazı unsurları sağlamak ek çaba gerektirmektedir. Bu noktada da klan lideri ve liderin kültürel sermayesinin devreye girdiğini bir kez daha yinelemek gerekir. Kevin Robbins’e göre sanal iktidar, “kendini içermeyi, kendi kendine yeterliliği cesaretlendiren, dışsal nesnelere gerekliliğini reddeden tekbenci” bir olgudur (1999: 156). Ancak, *Silkroad* örneğinde biz iktidarın dışsal öğelere referansla kurulduğunu, dolayısıyla gerçek yaşamdaki iktidar kurgusunun sanal dünyada da bu çerçevede etkili olduğunu

söyleyebiliriz. Bir başka deyişle, sanal cemaatlerde de gerçek yaşamdaki iktidarın ve iktidar ilişkilerinin yeniden üretildiğine tanık oluruz. Sonuç olarak, *SilkroadOnline* özelinde söyleyebiliriz ki, küçük topluluklar yani klanlar bir büyük kabileyi oluşturmaktadırlar. Sanal mekanlar üzerinde kurulmuş bu topluluklarda çoğu kez geleneksel anlamda cemaat, klan ve kabilenin izdüşümlerini görmek mümkün olabilmektedir. Rekabet, bireycilik aslında tüm geleneksel topluluklarda rastlanılabilir olgulardır, ancak bilgisayar dolayımı ile iletişimin varolduğu sanal mekanlarda bir birliği devam ettirmeyi biraz daha zorlaştırmaktadır.

Maffesoli'ye göre gruplara, topluluklara ne isim verirsek verelim, ister akraba grupları, ister akran grupları isterse de ikincil gruplar olsun, kabilecilik süreci hep vardı, sadece belirli dönemlerde bu daha fazla ya da daha az önemsendi, o kadar (1996: 69). Dijital oyunlarda da bu olgunun yeni medyanın olanaklarıyla biraz daha belirginleştiğini görebilmekteyiz.

KAYNAKÇA

Bauman, Zygmunt. (2003) *Modernlik ve Müphemlik*. (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bennett, Andy. (1999) Subcultures or Neo-tribes? Rethinking the Relationship Between Youth, Style and Musical Taste. *Sociology*. Vol. 33, No.3: 599-617.

Binark, Mutlu. (2005) Kimlik (lenme), Etnik Laflama Odaları. *İnternet, Toplum, Kültür* içinde (Der.) Mutlu Binark-Bariş Kılıçbay. Ankara: Epos Yayınları, 118-136.

Boellstorff, Tom. (2006) A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*. Vol. 1, No.1, 29-35.

Cohen, Anthony P. (1999) *Topluluğun Simgesel Kuruluşu*. (Çev. Mehmet Küçük). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Drake, Philip and Andy Miah. (2004) Playing on the level: The 'Level Up' International Digital Games Research Conference, Utrecht University, 4-6 November 2003. *Media, Culture and Society*. Vol. 26 (6): 906-909.

- Huizinga, Johan. (1995) *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevleri Üzerine Bir Deneme*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kümbetoğlu, Belkıs. (2005) *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Lin, Holin, Sun, Chuen- Tsai and Hong-Hong Tinn. (2003) Exploring Clan Culture: Social Enclaves and Cooperation in Online Gaming. *Level Up Conference Proceedings*, 288-299.
- Maffesoli, Michel. (1996) *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. (Trans. Don Smith). London: SAGE Publications.
- Raessens, Joast ve Jeffrey Goldstein. (Ed.) (2005) *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press.
- Robins, Kevin. (1999) *İmaj-Görmenin Kültür ve Politikası*. (Çev. Nurçay Türkoğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sennett, Richard. (2005) *Karakter Aşınması-Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkileri*. (Çev. Barış Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Subaşı, Necdet. (2005) İnternet ve Sanal Cemaat Tartışmaları. *İnternet, Toplum, Kültür içinde*, (der.) Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay. Ankara: Epos Yayınları, 106-117.
- Thurlow, Crispin, Lengel, Laura ve Alice Tomic. (2004) *Computer Mediated Communication- Social Interaction and the Internet*. London: SAGE Publications Inc.
- Ünal, Sevda. (2005) *Türkiye’de Üniversite Gençliğinin Cep Telefonu Kullanma Pratikleri: Ankara Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Ankara.

Van Dijk, Jan. (2004) Digital Media. *The Sage Handbook of Media Studies* içinde, (Der. John D. H. Downing) California: SAGE Publications Inc., 145-163.

Williams, Dmitri. (2006) Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone. *Games and Culture*. Vol. 1, No.1, 13-16.

Yee, Nick. (2006) The Labour of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Games and Culture*. Vol. 1, No.1, 68-71.

Farklı evrenler, farklı dünyalar: Devasa online oyunlar. *CHIP Oyun*, 2006(3), s.18-22.

