



T. C.
KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
İLETİŞİM FAKÜLTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE
SIMMEL'İN YABANCI KAVRAMI

Yüksek Lisans Tezi

KAYA TABANLI

İstanbul, 2010

T. C.
KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
İLETİŞİM FAKÜLTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE
SIMMEL'İN YABANCI KAVRAMI

Yüksek Lisans Tezi

KAYA TABANLI

Danışman

Doç. Dr. LEVENT SOYSAL

İstanbul, 2010

ÖZET

ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE SIMMEL'İN YABANCI KAVRAMI

Kaya Tabanlı

İletişim Bilimleri Yüksek Lisans Programı

Danışman

Doç. Dr. Levent SOYSAL

Haziran 2010

Bu tezde, özel bir yaşam alanı olarak ele alabileceğimiz dijital oyunları, farklı anlam dünyaları içerisinde çeşitli temsillerin sunulduğu çok boyutlu alanlar yaratmasından yola çıkıp, artık sadece eğlence değil, daha farklı sosyal alanların temsil edildiği insan-makine-ağ ilişkisi açısından incelenmiştir.

Çok Kullanıcıli Çevirimiçi oyunlar dijital oyunların yarattığı paralel evrenin en uç noktasını oluşturmaktadır. Oyuncular oyun süresini geniş zaman aralıklarına yayabildikleri için, aynı anda bilgisayar başında olmaları gerekmeden yüzlerce oyuncuyla aynı oyunda karşı karşıya gelebilmektedir. Çok Kullanıcıli Çevirimiçi oyunlar, oyuncuların belirli bir oyun düzenine göre değil, diğer oyuncuların davranışlarına göre hareket etmelerine olanak sağlamaktadır. Bu durum da oyuncular arasında etkileşim yaratan bir paralel evren oluşturmaktadır.

Bu noktadan hareketle, çok kullanıcıli çevirim içi dijital oyunlarda yaratılan etkileşim ortamı, ilk kuşak sosyologlardan biri olarak kabul edilen, “Toplum nedir?” sorusu ile toplum kavramının gerçekte asla var olmadığını, gerçekte var

olanın iki birey arasındaki etkileşim olduğunu ileri süren Georg Simmel'in

“Stranger” kavramı üzerinden incelenmektedir.

Çok Kullanıcılı Çevrimiçi oyunların çok fazla ve çeşitli olması nedeniyle, tez içerisinde oyuncuları Stranger kavramı ile açıklayabilmemizi sağlayacak oyuncu sayısı itibarıyla de en uygun olduğu düşünülen iki tane Çok Kullanıcılı Çevrimiçi oyunu ele alınacak olup, oyuncuların bu oyun dünyaları ile kurdukları ilişkiler üzerinden ilerlenecektir. *Second Life* ve *World of Warcraft* Çok Kullanıcılı Çevrimiçi ortamını örnekleyen oyunlar olarak ele alınacak olup, tezde bu iki oyun oyuncularının Simmel'in “Stranger” kavramına dönüşmesi açıklanmıştır.

Anahtar Sözcükler. Yabancı, İnternet, teknoloji, Çevrimiçi, Rol yapma, Bilgisayar oyunu

ABSTRACT

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAME AND SIMMEL’S STRANGER

Kaya Tabanlı

Communication Studies

Advisor

Doc. Dr. Levent SOYSAL

June 2010

During the process of this study, digital games which can be considered personal living spaces, when examined through the concept of virtual culture, are treated as not only sources of fun but as various social spaces representing human-machine-network relationships.

Massive Multiplayer Online games form the most extreme point in the parallel universe created by digital games. Because the gamers widen the game span to long periods of time, they can interact with hundreds of other players without having to sit in front of a monitor. Massive Multiplayer Games allow the players to play according to other players’ behaviors. This creates a parallel universe between the interacting players. From this point forward, the interaction space created by online digital games will be explained in the context of George Simmel’s “Stranger” who is considered to be a first generation sociologist and claims that society does not exist, it is actually the interaction between two people.

Because there are so many massive multiplayer games, during the process of the study two games which are the most appropriate to explore in the concept of stranger will be examined.

Second Life and World of Warcraft are examples of massive multiplayer game environments. This study examines the players and the spaces of these two games.

Key Words: Stranger, Internet, Technology, Online, Role playing, Computer gaming

TEŐEKKÜR NOTU

Bu tezin yazılma sürecini benimle beraber yaşıyan, deneyimleyen, gözleyen, bana fikirleri, eleştirileri, yorumları ile destek veren tüm kişileri tek tek anmam olanaksız. Burada katkısı bulunan herkese Őükranlarımı sunarım. Tez aşamamın her anında desteđini benden esirgemeyen, bu sürecin benim için ne kadar zor olduđunu düşünerek önermelerimi her zaman açık fikirlilikle, hızla ve samimiyetle dinleyen, eleştiren tez danışmanım ve Program Koordinatörü Doç. Dr. Levent SOYSAL'a teşekkür ederim. Tezime ayrıca katkıda bulunan hocam Doç. Dr. Çetin SARIKARTAL'a teşekkür ederim. Tez sürecinde yoğun bir şekilde fikir alışverişinde bulunduđum Ayça Dönmez, Zeynep Altundađ, Esin Paça, Emir Somer ve aileme de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İstanbul, Haziran 2010

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ	1
2. GEORG SIMMEL VE YABANCI KAVRAMI	7
3. ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE SIMMEL'İN YABANCI KAVRAMI	
3. 1 Çok Kullanıcıli Çevirimiçi Oyunlar ve Rol Yapma Kavramı	10
3. 2 Kullanıcılar ve Yabancı Kavramı	13
4. DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ	21
5. SECOND LIFE DÜNYASI	24
6. WORLD OF WARCRAFT DÜNYASI	30
7. WORLD OF WARCRAFT VE SECOND LIFE	35
8. SONUÇ	37
KAYNAKÇA	39

ŒEKİL LİSTESİ

Œekil 1: Spacewar Oyunu

Œekil 2: Spacewar Oyun Konsolu

Œekil 3: Pong Konsolu

Œekil 4: Pong Oyunu

Œekil 5: Pong Oyun Konsolu

Œekil 6: Second Life Logo

Œekil 7: Second Life oyun ii grnt

Œekil 8: Second Life oyun ii grnt

Œekil 9: Second Life oyun ii grnt

Œekil 10: Second Life oyun ii grnt

Œekil 11: World of Warcraft oyun ii grnt

Œekil 12: World of Warcraft oyun ii grnt

Œekil 13: World of Warcraft oyun ii grnt

1. GİRİŞ

Second Life'da başarılı bir girişimci olan John, kurduğu bir adanın çok popüler olması ve o adada alışveriş eden kişilerin John'un servisine *Second Life*'ın para birimi olan Linden Dolarlar ödemesi nedeniyle bir miktar para kazanmaktadır. Kurduğu adasında tanıştığı bir diğer ikinci hayatı olan kişiyle büyük bir aşk yaşamaya başlamış ve kısa bir süre sonra gerçek hayatında ölmüştür. *Second Life*'daki tüm birikimini âşık olduğu kadına bırakan John, çok değil, ama ABD'de güzel bir sıfır araba alabilecek kadar bir paraya sahiptir. John'ın gerçek hayattaki karısı durumu öğrenmiş ve buna karşı çıkmıştır. Avukatları John'ın isteğini yerine getirmek istemiş fakat John'un karısı paranın kendisinin olduğunu iddia ederek, dava açmakla tehdit etmiştir. Avukatın *Second Life*'ı olmamasına rağmen, oyuna girmek zorunda kalmış ve John'ın sevgilisini bulup, durumu anlatmıştır. John'un sevgilisi parayı istememesine rağmen avukat bu parayı ona vermesi gerektiğini bildirmiştir (Descy 2008).

Dijital oyun kültürü inceleyen Koray Çalışkan bu yeni uzam için birçok soru soruyor. Bu sorulardan bir tanesi yeni bir özne haline gelen John kimdir, bir diğeri ise hukuki ve iktisadi bir özne olarak nerede durduğudur. Çok büyük olasılıkla bir kaç yüzyıl sonra hukuki özneler hangi platformda yaşadıklarına ve insani özelliklerinin boyutuna göre sınıflandırılacak. Modernlikle birlikte toplumsal cinsiyeti üzerinden net ayrımlara tutulmaya bu kadar alışan insanlık, şimdi gariplik gibi görünen bu yeni duruma o zaman çok daha kolay ayak uyduracaktır. Burada bahsedilen bilim kurgu değildir. Yeni bir gerçeklik alanı olarak kendini dayatmış bir yeni iktisadi coğrafyadan bahsediyoruz. Çok Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massively Multiplayer Online Role Playing Game-MMORPG) coğrafyası.

Bu coğrafya bütün mesafelerin tekrardan kurgulandığı, gerçek yaşamdan farklı olarak avatarlar ve yeni mekânlar sayesinde geçişlere izin veren bir ortam oluşturmaktadır.

Georg Simmel “The Stranger” kavramını, topluma, o toplumun dışından gelen ve bu sebeple toplum ile iletişimi farklı olan birey olarak tanımlar. Stranger toplumun dışından geldiği için, geldiği toplum ile din, ırk, aile gibi bağları yoktur. Bu bağlardan yoksun olduğu için olaylara objektif ve mesafeli bakabilir. Bu sebeple Simmel Stranger örneği olarak eski zaman tüccarlarını veya şehir dışından gelen Yunan yargıçlarını örnek vermiştir. Olaylara farklı bakış açılarından bakabilmek veya özgür irade gibi özellikleri sayesinde gruba olan uzaklığı ona bu üyelerle bir dizi alışılmadık ilişki kurmasında yardımcı olur. Stranger, örneğin, grup üyeleriyle etkileşiminde daha nesnel olabilir. Bir yabancı olduğu için diğer grup üyeleri ona sınırlarını daha kolay açabilirler. Bu Stranger’ın yakınlık ile uzaklık arasında yer değiştirmesine sebep olmaktadır (Simmel 2003: 25).

İnternet üzerinden oynanan çok kullanıcılı rol yapma oyunları iki farklı şekilde bu yakın-uzak ilişkisini içermektedir. İlki sanal uzamı bir sosyal çevre olarak ele aldığımızda o ortama bilgisayar başından katılımcı olan oyuncu dışarıdan geldiği için Stranger olur. İkinci aşamada oyuncunun yarattığı Avatar yani oyun içindeki hali sanal uzamın içinde var olan belli başlı gruplarla olan ilişkisinde o toplumlar için Stranger olur.

Simmel Stranger’ı tanımlarken uzak-yakın ilişkisi üzerinden açıklamaktadır. Uzak-yakın kavramı çok kullanıcılı oyunlar ile birlikte siber uzama taşınır. Bu sebeple siber uzam oyuncuları hareketli kılar. Bu hareket bu ilişkilerin yerlerini sürekli değiştirir. Ve bu durum MMORPG oyunlarındaki oyuncuları, Simmel’in

Stranger kavramı ile yakınlaştırmaktadır. Bu tez bu yeni coğrafyadaki ilişkileri yeniden incelemeyi amaçlamaktadır.

Şehirlerdeki günlük hayat, teknolojinin yaşamın birçok alanına girmesi ile her geçen gün daha fazla sanal ortama taşınmaktadır. Özel bir yaşam alanı olarak ele alabileceğimiz bu ortamın yarattığı sanal kültür, *American Heritage Dictionary of The English*'de 'iletişim, eğlence, çalışma ve iş için bilgisayar ağlarının kullanılmasından doğan kültür' şeklinde tanımlanmıştır (2003: 174). Bu yönde bir eğilimin ne kadar doğru olduğu tartışılabilir, ancak sanal kültürün genel geçer tanımı göz önünde bulundurulduğunda eğlence odaklı bir anlayışla işlendiğini görmekteyiz.

Sanal ortamlar bilgisayar veya daha gelişmiş ara yüzler sayesinde kişilerin mekânlar arasında atlamalar yapmasına destek veren bir teknoloji yaratmaktadır. Bu tip teknolojiler insana kolaylık sağlarken bir yandan da güncel hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelerek sanal kültürü "eğlence odaklı" olmasından çok daha farklı bir odak noktasına kaydırmaktadır. Çünkü dijital oyunları sanal kültür konsepti içinde ele aldığımızda, kültürümüzün bir parçası olarak farklı anlam dünyaları içerisinde çeşitli temsillerin sunulduğu çok boyutlu alanlar yaratmaktadır. Bahsi geçen anlam dünyalarının aslında dijital oyun ağları aracılığıyla çok daha geniş bir platforma taşındığı da söylenebilir. Çünkü sanal kültürün dijital oyunlar ile kesiştiği noktada artık sadece eğlence değil, daha farklı sosyal alanların temsil edildiği insan-makine-ağ ilişkisi yer almaktadır. (Dijitaloyun Wordpress).

Oyun kelimesi Latince bir sözcük olan "ludos"dan gelmektedir. 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 (Christine Hine, Jesper Juul, Tom Boellstorff, Ken Hillis) (Raessens ve Goldstein 2005: 23).

Homo Ludens'i, oyun oynayan insan olarak tanımlayan Johan Huizinga, oyun oynama ediminin ayırt edici özelliklerini şu şekilde açıklamaktadır:

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

Her oyunun kuralları vardır. Bu kurallar çiğnenirse oyun evreni de çöker. Oyunbozan, mızıkçı ve düzenbaz, oyunu var kılan “consensus” karşısında ciddi birer tehdit oluştururlar. 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. Oyun bir güzellik arayışıdır. Bu estetik faktör, ritim ve harmoniyi her oyunun vazgeçilmez koşulu kılar; oyunun bir diğer temel ögesi olan ‘gerilimin’in içerdiği şans ve belirsizliğe düzenli bir biçim verir. Oyun bu özellikleriyle, bayram, tapınç, ritüel, büyü gibi olgularla aynı kutsallık alanını paylaşır; kendine çeker, içine alır, büyüler” (Huizinga 1995: 61- 62).

Dimitri Williams’a göre ise insanların bilgisayar oyunlarına bu kadar düşkün olmalarının en önemli nedeni gittikçe atomize olan modern yaşamın ve mekansal olarak parçalanmış toplumsal yaşamın, bireyleri sanal ortamda bir araya gelmeye

yönlendirmesidir. Diğer bir açıdan bakan “kimlik egzersizleri”ni çalışan Mutlu Binark’a göre, Huizinga’nın oyun kuramından yararlanarak sanal ortamda “oyuncu aynı zamanda belli bir oyuna katıldığı ve o oyunun kurallarını da benimsediği için kolektif bir kimliğin içinde yer almış olur” (2005: 121).

Tüm bu açıklamalardan da anlaşılacağı üzere sanal ortamda birlikte oynanan dijital oyunlar her geçen gün biraz daha fazla ilgi çekmektedir. Sanal dünyalar içinde sanal karakterlerin canlandırıldığı bu oyunlar, doğası gereği bir paralel evren yarattığından tutkunlarının neredeyse gerçek yaşam dışındaki bütün zamanlarını almaktadır. Çünkü aynen gerçek yaşamda olduğu gibi bu sanal dünyalarda da her karakterin hem kendisi hem de bağlı bulunduğu sosyal grubu için yerine getirmesi gereken sorumlulukları bulunmaktadır.

" Massively Multiplayer Online" oyunlar, dijital oyunların yarattığı paralel evrenin en uç noktasını oluşturmaktadır. Oyuncular oyun süresini geniş zaman aralıklarına yayabildikleri için, aynı anda bilgisayar başında olmaları gerekmeden yüzlerce oyuncuyla aynı oyunda karşı karşıya gelebilmektedir. Massively Multiplayer Online oyunlar, oyuncuların belirli bir oyun düzenine göre değil, diğer oyuncuların davranışlarına göre hareket etmelerine olanak sağlamaktadır. Bu durum da oyuncular arasında etkileşim yaratan bir paralel evren oluşturmaktadır. Bu nokta tezin çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Bu tez Massively Multiplayer Online gibi çevrimiçi ve birden fazla oyuncunun aynı anda oyun oynayabildiği dijital oyunlardaki oyuncunun mevcut konumunu sorgulayan bir noktadan yola çıkmıştır. Massively Multiplayer Online dünyası, oyuncuların oyun içindeki suretlerini (avatar) istedikleri şekilde yönlendirdikleri bir evren sunmaktadır. Bu evrende oyuncunun kendi yarattığı avatar

ile diđer kullanıcılarla iletişime geçmesi noktasında ne kadar toplumsallaştığı, davranışlarını nelerin etkilediđi ve bu dünya içerisindeki hareketliliđi ile yakın-uzak kavramı açısından nerede olduđu bu tezin cevaplandırmaya çalıştığı sorulardan olacaktır.

Tez içinde, oyun içerisinde yarattığı suretle oyun oynayan kullanıcılar “oyuncu” olarak anılacaktır. Oyuncu, belirli bir oyun düzenine göre oynamadığı için “diđer” yani başka bir deđişle “yabancı” oyuncuların davranışlarına göre hareketlerini şekillendirmektedir. Buradan yola çıkarak Massively Multiplayer Online oyuncular, hem toplumun parçalarını hem de bireysellik olgusunu tanımlama üzerine çalışmaları ile tanınmış ilk kuşak sosyologlardan biri olarak kabul edilen George Simmel’in “The Stranger” yani “Yabancı” kavramı ile karşılaştırılacaktır. Georg Simmel Stranger’ı tanımlarken hem en uzakta aynı zamanda en yakındaki kişi olarak tanımlar. Günümüzde Stranger kavramının, Massively Multiplayer Online oyunculara dönüşmesi fikrinden yola çıkılarak açıklanmaya çalışılacak olup, gerçek ve sanal dünya arasında yaratılan paralel evren sorgulanıp, oyuncuların bu iki dünya arasında sürekli yer deđiştirmesi uzak-yakın kavramı açısından tartışılacaktır. Massively Multiplayer Online oyunların çok fazla ve çeşitli olması nedeniyle, tez süresince oyuncuları Stranger kavramı ile açıklayabilmemizi sağlayacak oyuncu sayısı itibariyle de en uygun olduđu düşünölen iki tane Massively Multiplayer Online oyunu ele alınacak olup, oyuncuların bu oyun dünyaları ile kurdukları ilişkiler üzerinden ilerlenecektir. *Second Life* ve *World of Warcraft* Massively Multiplayer Online ortamını örnekleyen oyunlar olarak ele alınacak olup, tez süresince bu iki oyun oyuncuları ve oynanan ortamlar üzerinden gidilecektir.

2. GEORG SIMMEL VE STRANGER KAVRAMI

Georg Simmel 1858- 1918 yılları arasında Almanya’da yaşamıştır. İlk kuşak sosyologlardan biri olarak kabul edilir. “Toplum nedir?” sorusu ile hem toplumun parçalarını hem de bireysellik olgusunu tanımlama üzerine çalışmaları ile tanınmış ayrıca, sosyal ve kültürel olayları ele alarak form ve içerik üzerine çalışmıştır.

Simmel, Durkeim tarafından ifade edilen toplumun gerçek ve maddi bütünlük olduğu fikrini reddetmiştir. O, toplumu bir şey ya da bir organizma olarak yani biyolojik bir oluşum gibi ele almamıştır. Durkeim’in ,”toplum bireylerin tek tek toplamından fazla bir şeydir” fikrini benimsemez. O, daha orta bir yolla toplumu etkileşim seti olarak alır. Simmel’e göre toplum birbirleriyle sürekli etkileşimde bulunan bireyler arasındaki karmaşık ilişkilerden oluşmaktadır.

Simmel, toplum kavramının gerçekte asla var olmadığını, gerçekte var olanın iki birey arasındaki etkileşim (interaction) olduğunu ileri sürer. Simmel'e göre sosyolojinin incelemesi gereken konu da temelde bu etkileşim biçimleridir. Simmel'e göre hakim olma, boyun eğme, kabul etme, dışlama vb. konuların ve kavramların hepsi beraber etkileşim formlarıdır ve her etkileşim formu bir problemin çözümünü amaçlar. Sosyoloji her bir etkileşim formunun nasıl tanımlandığı, hangi probleme cevap oluşturduğu, şimdiki haline nasıl geldiği ve ne gibi sonuçlar doğurduğu gibi sorular sormalıdır. Simmel, toplumsal ilişkileri sosyal uzam dediği bir alanın içinde tanımlar ve etkileşim formlarının bu uzam içinde incelenebileceğini öne sürer. Tüm bu etkileşim formları içinde Georg Simmel'e göre en temel olanı, “Stranger”dir. Simmel kent sosyolojisi, sembolik etkileşimcilik ve sosyal ağ analizi açısından yazdığı yazıları ile aslında çevrimiçi dünyayı da tanımlamaya başlamıştır. Bu noktada “The Stranger” adlı makalesinde yabancıyı tanımlarken eski zaman

tüccarları veya barbar kavimleri olarak tanımlamaya çalıştığı Stranger'ı çevrimiçi dünyada gözlemleyebiliyoruz.

Georg Simmel Stranger tanımlarken hem en uzakta aynı zamanda en yakındaki kişi olarak tanımlar. Uzaklık Simmel'in ne çok yakın ne de çok uzak olan 'Stranger' kavramını açıklamada (Simmel, 2003: 143) temel bir rol oynar. Eğer o çok yakınsa artık bir yabancı olmayacaktır, ancak çok uzaksa grupta ilişkisi kopabilecektir. Stranger'ın grup üyeleriyle etkileşimi bir yakınlık ve uzaklık kombinasyonunu gerektirir. Stranger'ın gruptan uzaklığı ona bu üyelerle bir dizi alışılmadık ilişki kurmasında yardımcı olur. Stranger, örneğin, grup üyeleriyle etkileşiminde daha nesnel olabilir. Bir yabancı olduğu için diğer grup üeleri ona sınırlarını daha kolay açabilirler. Bu ve başka yollarla, yabancı ile diğer grup üeleri arasında koordinasyon ve tutarlı bir etkileşim kalıbı ortaya çıkar. Stranger grubun organik bir üyesi haline gelir.

Simmel, yabancıyı sadece bir toplumsal tip olarak görmez; yabancılığın bir toplumsal etkileşim biçimi olduğunu düşünür. Yabancılığın derecesi, yakınlık ve uzaklık kombinasyonu ile birlikte, bütün toplumsal ilişkilere, hatta en mahrem olanlara bile nüfuz eder. Böylece, her birinde karşılaşılan yabancılık derecesini ortaya çıkartmak için oldukça farklı özel etkileşimleri inceleyebiliriz.

Simmel, yabancıyı tanımlarken her hangi bir toprağa bağlı olamayan, özgür, objektif, aile din veya ırk gibi yerlilerle bir bağlantısı olmayan kişi olarak tanımlar. Makalesinde, objektif oldukları için İtalya'da şehir dışından gelen hakimler ile tarafsızlığın sağladığından ve bu hakimlerin Stranger'ı açıklamada bir örnek olmasından bahseder. Bunu da "Judges from outside (free)" kavramını kullanarak açıklar. Çünkü objektif olmak için durumun dışında olmak gerektiğini anlatmaya

çalışır. Simmel'e göre kişi ancak kendini bağlayan şeylerden uzakta olduğu zaman özgürce karar verebilir. Simmel'e göre Stranger bu özgür karar ortamına ulaşmak için özgün ve kendine yetebilen bir karaktere sahip olmalıdır. Eşsiz kavramıyla açıklamaya çalıştığı da aslında, Stranger'ın yaşamına devam etmek istiyorsa biricik olduğunu kanıtlamak zorunda kalması durumudur. Aksi takdirde, Stranger tanımı anlamını yitirmiş olacaktır.

Tüccar Stranger'ı örnekleyen bir diğer tanımdır. Basit anlamı tüccar olan bu kelimenin makalede geçen anlamında, "hiçbir alana ait olmayan gezgin tüccar" kavramından bahsediliyor. Bu tüccar herhangi bir bağ yüzünden bir sorunla karşılaşmıyor. Bu bize oyunlarda iki şekilde kendini gösteriyor. İlk anlamında gerçek dünya ile ilgili olan para ve ticaret kavramı üzerinden gidiyoruz. Bu nokta oyunlarda kazanılan paranın gerçek paraya çevrilmesi ve bunun hiçbir kurala bağlı olarak yapılmaması durumunu oluşturuyor. Kişiler *Second Life* oyununda ikinci bir işe, bir eve veya dine bile sahip olabiliyor. Bu ikinci hayatın bir para birimi olan "Linden Dolar" oyuncunun gerçek hayatında geçebiliyor. Bu modern zaman oyuncularını aynı zamanda birer tüccar olarak da yaşayabiliyorlar. Hiçbir temas olmadan yapılan bu alışverişler Simmel'in gezgin tüccarı ile büyük oranda örtüşmektedir.

İkinci anlamında ise daha çok soyut bir değer kavramını görüyoruz. Hayatının belirli bir zamanını, bu ikinci yerde "yaşayan gölgesi" için geçiren kişi ona bir değer yüklüyor. Bu değer üzerinden diğer oyuncular ile bir etkileşime giriyor. Kendine sadece o dünyada çeşitli müsabakalarda veya yarışmalarda kazanılan başarılar ile karşılık bulan bir ün kazanıyor. Bu durum oyuncuların gerçek dünya ile sanal ortam arasındaki yargılarını sürekli değiştiriyor. Kaliforniya Üniversitesi'nde doktora öğrencisi olan Ge Jin'in oyun üzerinden para kazanan Çinli veya Doğu Asya

ülkelerinden oyuncular ile yaptığı görüşmelerde oyuncuların hayatlarının tamamen sanal dünyada sürdüğünü gözlemlemesi de bu durumu açıklamada iyi bir örnektir.

3. ÇOK KULLANICILI ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE SIMMEL'İN YABANCI KAVRAMI

3.1 Çok Kullanıcıli Çevirimiçi Oyunlar ve Rol Yapma Kavramı

Massively Multiplayer Online dünyası, oyuncuların oyun içindeki suretlerini (avatar) istedikleri şekilde yönlendirdikleri bir evren sunmaktadır. Avatar; 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). Burada aslında oyuncunun kendi kimliğini gizlerken yarattığı bir başka karakter bulunmaktadır. Bu karakteri oluştururken de aslında gizlemeye çalıştığı kimliği tarafından yaratılan bir karakter söz konusu. Bu da aslında oyuncu hem kendine hem de oyun içerisindeki diğer oyunculara yabancılaşmaktadır.

MMO’larda avatarlar ve oynayış tarzları yoluyla oyuncuların kendilerini farklı biçimlerde ifade etmesi önemli çekici yanlardan biridir. Oyuncular farklı eşyaları toplayarak, giysilerini değiştirerek kendilerine sanal bir kimlik oluştururlar. Oyunu oyun yapan temel kurallar, ilerleme ve kazanmak için gerekli koşullar, sunucu (server) üzerinden işletildiği haliyle bütün oyuncular arasında kesin ve tam

bir eşitlik uygulayarak onları aynılaştırır ve MMO'nun adından da anlaşılacağı üzere kitleleşmeyi teşvik eder. Dolayısıyla oyuncuların kişiselleşme, özgünleşme çabası bir süre sonra ister istemez oyunu etkilemeyen unsurlarla kendini kandırma, ya da oyun kurallarına karşı imkansız bir direnme şeklini alır. Özellikle büyük bütçeli oyunların ticari planlanışında önemli rol oynayan “hedef kitle” gibi kavramlaştırmalar, uygulamaya geçildiğinde oyun sunucusunda oyuncuları tektipleştirme politikaları uygulayan bilgisayar kodlarına dönüşür (Dijitalkültür Kalkedon yayımları). Massively Multiplayer Online oyunların yarattığı evreni oyuncu isterse karakterin gözünden, isterse yukarıdan göreyek oynama özgürlüğüne sahiptir.

MMO oyunlarda oyuncu oyunu kapatsa, siteden çıksak bile oyunun arka planda işlemeye devam ettiğini bilir. *World of Warcraft* (WoW) ve *Second Life* gibi oyunların en önemli özelliği geniş zaman aralıklarına yayılabildikleri için aynı anda bilgisayar başında olmayı gerektirmeden yüzlerce oyuncuyu aynı oyunda karşı karşıya getirebilmesidir. Bu yüzden onlara Massively Multiplayer Online denilmektedir.

Massively Multiplayer Online oyunlarına olan ilgi medyada ve akademik araştırmalarda gün geçtikçe artmaktadır. Cole, Griffith, Duchenaut ve Moore'un (2007) daha önce yaptığı araştırmalar oyuncuların arasındaki sosyal etkileşimi, avatar bazlı etkileşimi, bireyler ve avatarlar arasında gerçekleşen sosyal işlemleri kapsıyordu. Aslında çevrimiçi rol yapma oyunları Turkle'a göre kurgusal bir alanda başka biriymiş gibi davranmak olarak tanımlanır (2005: 18) ve teorik olarak rol yapma en iyi şekilde Goffman'ın kendi sunum teorisiyle ve Erikson'un insan gelişim aşamalarıyla araştırılabilir (2006: 24).

Rol yapma oyunlarındaki arařtırmalar genelde eđitim ve psikoloji alanlarından yapılmıřtır. İř eđitiminde kullanılan rol yapmanın yanında 20. yuzyılın sonuna dođru uygulanan yuzyuze kurgusal sınırlar iinde oynana rol yapma daha yaygındır. Barton'a gre 1970'ler ve 1980'lerde oynanan "Dungeons and Dragons" gibi masaüstü rol yapma oyunları ok byk ilgi uyandırmıřtı. Barton'a gre gnmzde rol yapma kavramının bu oyunlar erevesinde iki farklı anlamı vardır. Bir rol yapma oyunu oyuncuların bir karakter perspektifinde dnyayla etkileřime girmesi, sayısal zellikleri ve fonksiyonel yeteneklerini kontrol etmesidir. Diđer anlamıysa MMORPG'lardaki oyuncuların nasıl konuřup birbirleriyle etkileřime girdiklerini gsteren oyuncu pratiđidir. Bu anlamdaki rol yapma oyuncunun karakter skorunu etkilemez ancak oyun deneyimini daha zengin kılar (2008: 36).

Taylor'a gre rol yapma oyunlarının artan poplaritesine rađmen gerek anlamda oyuncunun karakterine gre konuřup hareket etmesi ender rastlanan bir durumdur. Park ve Henley'in yaptıkları arařtırmaya gre "Everquest II" oyuncularına sunulan birok karakter tipi ve rol seeneđi olmasına rađmen ođu oyuncu nceki karakter tiplerine uyan kiřiliklere yneliyor (2007: 47). Martey ve Stromer'in ne srdđne gre *Sims Online* oynunda oyuncular yođun olarak rol yapmak stne gitmiyorlar (2007: 54).

Rol yapma MMORPG'lerde bir oyun tr olduđu kadar aynı zamanda psikoloji ve sosyoloji alanlarında zengin tarihi olan bir konsept. George Herbert Mead'a gre "oynamak" hem neyin nasıl yapıldıđını đrenmek iin hem de varlıđın yollarını đrenmek iin nemli bir insan sosyal fonksiyonudur. Birok teorist ve sosyal bilim adamı oyun kelimesinin evrimsel biyolojiden trediđini dřnr (Miller, 1973; Steen & Owens, 2001; Sutton-Smith, 1998). Teorisyenler oyunun neminin

öğrenmek ve sosyalleşmek olduğunu anlamışlardır fakat yeni davranışlar ve fikirleri denemek esastır. Sutton ve Smith'e göre oyunun anahtar sosyal fonksiyonlarından biri yeni fikirler ve roller denemek için güvenli bir alan sağlamasıdır (2002: 23).

Sanal Dünyadaki hazır kurulu anonim mekanlar rol yapmaya zengin altyapılar hazırlar. Oyuncular gerçek hayattaki arkadaşları veya ailelerinin farkındalığı ve yargısından bağımsız bir şekilde denemeler yapabilirler. Turkle'in 1995'te metin bazlı online oyunlardaki oyuncularla ilgili yaptığı araştırma birkaç terapi hastasının online oyunları kullanarak bir kimlik yaratmalarını ya da gerçek hayattaki sorunlardan kaçmalarını ele almıştır (1995: 22). Sonuçlar iki yönün de olduğu olduğunu gösterir. Kimi oyuncular karakterlerini yaratıp kişisel sorunlarıyla yüzleşmiştir, diğerlerine göreyse rol yapmak, depresyona giden anlamsız bir kaçış olmuştur.

3.2 Kullanıcılar ve Stranger Kavramı

İnsan hayatını devam ettirmek için günü programlamak zorundadır. Aslında o programlamasa da yaşamını devam ettirmek için çalışmak zorunda olduğu ve enerji toplamak için uyumak zorunda olduğu belirli saatler vardır. Bu zamanların dışında kişi istediğini yapmakta özgürdür. 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 katılım sağlanır (Huizinga 1995). Bu tezde anlatılmak istenen, dijital oyunlardaki oyuncu kavramının Simmel'in Stranger kavramıyla olan benzeşmesi yani; Stranger'a dönüşen MMPOG oyuncuları ve oyuncuya dönüşen Stranger kavramı olacaktır. Oyuncu, oyunun uzamsal ve

süregelen sınırları içinde, güncel yaşamdan belirli bir süre için koparak, kendine özgü ayrı bir evren -bir oyun evreni- kurabilen Stranger'a dönüşmüştür.

Simmel yabancıyı tanımlarken herhangi bir toprağa bağlı olamayan, özgür, objektif, aile din veya ırk gibi yerlilerle bir bağlantısı olmayan kişi olarak tanımlar. MMORPG dünyasında da oyuncular kendini rahat hissetme ve olduğu gibi davranma durumuna gereksinim duymaktadır. Bu zaten oyun mantığının özünü oluşturmaktadır. Çünkü oyun süresince kişi kendi benliğinden çıkabilmektedir ve serbest bir şekilde hareket edip ve özgürleşebilmektedir. “No habit, piety and precedent” tanımıyla açıklamaya çalıştığı bu durum ile Stranger belirli davranışları, inançları veya adetleri olmaması ile toplumdan ayrılan bir konumda, özgür olmaktadır. Oyuncu yarattığı avatar ile oyun evreninde çıktığı yeni serüveninde hiçbir toprağa bağlı olmayan ve özgür yabancıya dönüşmüştür. Yani aslında Stranger ve oyuncu gerçek ve sanal dünya arasında kurulan paralel evrende sürekli yer değiştiren bir konuma gelmiştir.

Simmel Stranger'ı tanımlarken özgürleşme kavramından söz etmektedir. Simmel makalesinde, bir toplumun içinde yaşayanların belirli sebeplerle (aile, devlet, ırk, din vb.) birbirlerine bağımlı olmaları, Stranger'ı ise bu bağlardan yoksun olması yönünden incelemektedir. Oyuncular sanal ortama girdiklerinde hiçbir topluluğun üyesi olmadan yeni bir kimlik yaratmaktadırlar. Oyuncu da yarattığı bu kimlikle yani avatarla özgürleştiğini düşünmektedir. Bağlı bulunduğu gerçek hayatından ve bağımlı olduğu kişilerden uzaklaşarak yeni bir ortama yani MMORPG dünyasına dahil olarak aslında Simmel'in bahsettiği Stranger kavramına dönüşmüştür.

Sabitleşme, Simmel'in makalesinde özgürleşme durumunun tersi olarak belirli değerlerin yerleşmesi ve değişkenlerin azalması olarak geçmektedir. Stranger

ise Simmel'in bahsettiği belirli toplumsal değerlere sabitlenmeyen ve değişkenlere açık bir yapıdadır. Bu durumu oyunlar üzerinden incelediğimizde iki durum önümüze çıkıyor. Birincisi yenilik arayışını oyun dünyası üzerinde yaşayanlar yani; “*Second Life*” adından da belli olduğu gibi yeni bir hayat yaşamak amacıyla sanal ortama giren kişilerin “günlük hayatlarından” kurtulmaya çalışmalarıdır. İkinci olarak ise oyunların dünyasının kişiye tanıdık gelmesi sebebi ile başka oyunlar denemeye başlamaları. Bu iki durumda da oyuncular sabitleşme durumunda kurtulma çabası içine girmektedirler.

Oyuncular sanal ortamdaki oyunlarda sürekli bir yenilik ve değişiklik aradıkları için çevrimiçi oyunlar, başladıkları hallerinden tamamen şekillere bürünmektedirler. Mesela WOW başladığı günden itibaren sürekli bir gelişim içinde her hafta “fix” isimli büyük veya küçük eklenti paketleri oyunu canlı tutmaya çalışıyor. Ayrıca bu eklentilerin isminin de “fix” olması makaledeki Stranger’ı tanımlayan fix kavramı ile isim benzerliği olması açısından da değişik bir rastlantıdır. Oyunlardaki hataları ve sorunları düzeltmesi sebebiyle isimleri “fix” olsa da bu yeni eklentiler hem oyunu sürekli değişken tutuyor hem de oyuncuların sürekli aynı oyunu oynama hissinden kurtarıyor. *Second Life*'da ise bu durum farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Linden Lab firması oyunu başlarken programlama sistemini oyuncuya da açık bırakarak oyuncuyu da oyunun yaratıcısı haline getiriyor. Bu oyuncuyu özgürleştirmenin başka bir yolunu oluşturuyor.

Aidiyet hissini olmaması, Simmel'in Stranger makalesinde bahsettiği diğer bir kavramdır. Aidiyet Abraham Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi teorisinde bulunan bir olgudur. Bu teoriye göre bir gruba ait olma hissi, güvenlikten sonraki basamaktır. Maslow'un kişilik kategorileri kendi aralarında bir dizilim oluştururlar ve her ihtiyaç

kategorisine bir kişilik gelişme düzeyine karşılık gelir. Birey, bir kategorideki ihtiyaçları tam olarak gidermeden bir üst düzeydeki ihtiyaç kategorisine, dolayısıyla kişilik gelişme düzeyine geçemez. Oyuncular sanal ortama girdikleri andan itibaren ihtiyaçlar farklı bir şekilde çalışmaya başlamaktadır. Fizyolojik gereksinimler ve güvenlik gereksinimi sanal ortamda bulunmadığı için ihtiyaçlar; ait olma gereksinimi, sevgi sevecenlik gereksinimi, saygınlık gereksinimi, kendini gerçekleştirme gereksinimi olarak karşımıza çıkmaktadır. MMPOG dünyasında genelde topluluklar kurulur ve oyun beraberce oynanır. World of Warcraft dünyasında bu topluluklara “Guild” denirken, *Second Life*’ta bu topluluklara “Village” denilmektedir. Bu isimler aslında beraber oyun oynamaktan keyif alan kişilerin kendi komünlerine verdikleri isimlerdir. Oyuncular dahil oldukları gruba karşı aidiyet duygusu hissetmekte ve aynı zamanda grup içerisinde bir bağ oluşturmaktadırlar. Dahil oldukları grubu savunmakta ve ortak bir çıkar veya amaç için birlikte hareket etmektedirler. Bu davranışları sonucunda oyuncu, dahil olduğu gruplarda yaptığı işler ile o oyunun içinde bir saygınlık oluşturduğunu düşünmektedir. Aslında bu durum çoklu kullanıcıların bulunduğu oyunlarda sürekli olarak kendini tekrarlayan bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Çok kullanıcı ortamlarda oluşan guruplara katılan oyuncuların sürekli değişmesi aidiyet duygusundan uzaklaştırmaktadır.

Simmel’in Stranger kavramında da yabancıнын aidiyet hissi olmamasından bahsedilmektedir. Bu, Bauman’ın, çağdaş dünyadaki kabilelerin, geleneksel anlamdaki kabilelerden farklı olarak daha “gevşek” örgütlendiğini, somut olarak da toplandıkları hızla dağılmalarına ve “üyelikten görece kolay bir biçimde çıkılabildiğine işaret eder (2003: 319) Bu sanal uzamda daha öteye gitmektedir.

Sanal uzamda bir araya gelen kişilerin tam da Simmel'in bahsettiği gibi bir aidiyet hissi bulunmadığı söylenebilir. Sürekli değişen bu uzamda oyunun normları içinde başarılı olma isteği ile gruplar oluşturulmaktadır, ancak sürekli değişen grup elemanları sebebi ile bu grupların ömürleri çok uzun olmamaktadır. Oyun içinde tam olarak aidiyet hissi yaşayamayan oyuncu, Simmel'in Stranger kavramı ile benzeşmektedir. Gerçek hayatında hissedemediği aidiyet hissi için, oyun oynama derdi ile sanal dünyada bir avatar yaratan oyuncunun da aslında tam olarak bir aidiyet hissi yaşamayarak Stranger'a dönüştüğü söylenebilir.

Kendine yetmek Simmel'in Stranger'ı tanımlarken kullandığı ifadelerdendir. Kendine yetmek, çok kullanıcıli oyunlarda kendine farklı bir meslek seçmek veya bir konuda çok uzmanlaşmak olarak açıklanabilir. Nasıl toplum içinde yaşamak için bir zanaata ihtiyaç varsa *Second Life*'da da bir yeteneğe ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yetenek ister orada avatarınızı güçlendirmek için olsun ister altın çiftçilerinde olduğu gibi gerçek hayatta para kazanmak için olsun kesinlikle öznel olmayı gerektirmektedir. *Second Life*'da birinin sizin şehrinizi gezmesi için şehrinizin diğerlerinden farklı olması gerekmektedir. WOW'da ise bir gruba dâhil olmanız için sizle aynı mesleğe sahip oyuncularından daha iyi olmanız gerekmektedir.

Herhangi bir toprağa sahip olmamak, Simmel'in Stranger'ı için tam anlamı ile "bağlardan yoksun olmak olarak" da açıklayabiliriz. Bu bağlar hem görünen (vatan) hem de görünmez (tarihsel) şekillerde olabilir. Bu noktada yine özgürlük meselesi ile aynı sebepler önümüze çıkmaktadır. Eğer bir bağlılığın yoksa bu seni serbest kılar.

Bütün çevirim içi oyunlar oyuncuyu sanal uzama götürdüğü için bir toprağa ait olmak mümkün değildir. Ancak birçok araştırma sanal uzamı yeni cemaatlerin

veya yeni kabilelerin kurulduğu bir yer, hatta kişilerin gerçek hayattaki yaşamlarının bir uzantısı olarak orayı kullandığını ortaya çıkarmaktadır. Kurulan gruplara gerçek hayattan esinlenerek isimler verildiğini vurguluyor. İkinci hayatın ilkine göre tasarlamaya çalışıldığından bahsediyorlar.

Mesela Williams'a göre ise insanların bilgisayar oyunlarına bu kadar düşkün olmalarının en önemli nedeni gittikçe atomize olan modern yaşamın ve mekânsal olarak parçalanan toplumsal yaşamın, bireyleri sanal ortamda bir araya gelmeye yönlendirmesidir (2006: 14- 15). Diğer bir açıdan bakan "kimlik egzersizleri"ni çalışan Binark'a göre, Huizinga'nın oyun kuramından yararlanarak sanal ortamda "oyuncu aynı zamanda belli bir oyuna katıldığı ve o oyunun kurallarını da benimsediği için kolektif bir kimliğin içinde yer almış olur" (2005: 121). Bu iki bakış açısından bakınca oyun olgusunun özünü gözden kaçırmış oluyoruz. Oyun, kazanma üzerine kurulmuş olgu yani sebep ne olursa olsun kurulan birlikler aslında kazanmak ile ilgili, sanal uzama da bakıldığında oyuncular hiçbir toprağa bağımlı değillerdir.

Hareketlilik kavramı da Simmel'in Stranger'ı anlatırken açıkladığı diğer tüm kavramları kapsayan bir kavramdır. Çünkü aslında diğer tüm kavramlar aslında hareket kabiliyetini ortaya çıkartmaktadır. Stranger olmamanın özünde makaleye göre bağlarından kurtulmuş herhangi mekâna veya topluma dâhil olmayan kişi olduğunu görüyoruz. Bu kişi elbette aynı zamanda kendine yetecek özelliklere sahip olmalıdır. Hareketlilik gereksinimi aslında oyun deneyimi olan insanlarda çok görülen bir özelliktir. Örneğin, hareketlilik, oyuncular için yeni oyunları denedikleri zaman genellikle mevcutta oynadığı oyunun içeriğinin artık farklı gelmediği zamanlardaki yenilik arayışının bir sonucu olan ortam değişikliği gereksinimidir. Hareketlilik gereksinimi yeni bir oyun oynamak dışında mevcut oyunda da farklı

ortamlara veya farklı topluluklara dahil olarak da gerçekleşebilir. Aslında bu da bir özgürleşme çabasıdır. *Second Life*'ta yeni bir ada satın alıp orda faaliyete geçen oyuncu da aslında hareket etme gereksinimiyle farklılık yaratmaktadır.

Hareket gereksinimi oyuncuya farklılaşma ve özgürleşmeyi getirmektedir. Georg Simmel, Stranger'ı hem en uzakta aynı zamanda en yakındaki kişi olarak tanımlamasından yola çıkarak, makalede geçen yakınlık-uzaklık kavramını, oyuncular için MMORPG dünyasında birbirleriyle olan yakınlıkları ve aslında oyundan çıkmayı tercih ettiği anda yarattıkları uzaklıkları ile örtüştüğünü söyleyebiliriz. Ayrıca Stranger ve oyuncunun her an gözlemleyen tavrı da yarattığı yakınlığı, yer değiştirmesi ve özgürleşme çabaları da uzaklığını gösteren diğer durumlardandır.

Daha önceden Stranger'ın grup üyeleriyle etkileşimi bir yakınlık ve uzaklık kombinasyonunu gerektirdiğinden bahsedilmişti. Stranger'ın gruptan uzaklığı ona bu üyelerle bir dizi alışılmadık ilişki kurmasında yardımcı olur. Stranger, örneğin, grup üyeleriyle etkileşiminde daha nesnel olabilir. Bir yabancı olduğu için diğer grup üyeleri ona sırlarını daha kolay açabilirler. Bu ve başka yollarla, yabancı ile diğer grup üyeleri arasında koordinasyon ve tutarlı bir etkileşim kalıbı ortaya çıkar. Stranger grubun organik bir üyesi haline gelir.

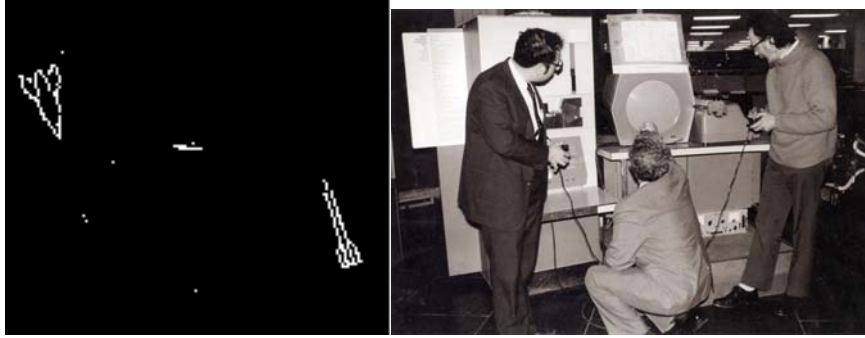
Stranger organik bir toplum üyesi haline gelse de aslında organik bağları bulunmayan yani, makalede "Not organically connected" kavramı ile tanımlamıştır. Organik bağların olmayışı kişinin duruma daha objektif yaklaşmasına yol açmaktadır. Bu da aslında yine hareketlilik gereksinimine yani, bulunduğu yere bağlanmaması sayesinde hareket kabiliyetini korumasına neden olmaktadır. Hem de toplumda yaşanan durumlara dışarıdan bir bakış açısı getirmektedir. Bu durum,

çevrimiçi oyunlarda oyuncuların kendilerini hiçbir oyuna bağlamaması olarak karşımıza çıkmaktadır. Ne kadar yaygın olursa olsun kişiler birçok durumun farkında ve bir bağ kurmadıkları için yeni çıkan bir oyun, kişileri kendine çekebilmektedir. Sanal dünyanın hayal sınırlarını zorlayacak derecede geniş ufku ile çevrimiçi oyunlarda karşılaşılabilecek milyonlarca farklı karakter, aslında oyuncuyu sürekli tek bir oyuna sabit kalma fikrinden vazgeçirip, farklı serüvenlere davet etmektedir. Oyun yapımcısı şirketler de bu durumun farkında ve farklı oyunlar piyasaya sürerek bu sektörü ayakta tutmakta veya mevcut oyunların geliştirilmiş paketlerini yayımlanmaktadır. Örneğin *World of Warcraft* sonrasında “Expansion Set: The Burning Crusade” ve “Wrath of Lich King” piyasaya sunulmuştur. *Second Life*'ta ise sürekli güncellenen paketler indirilerek oyun farklılaştırılmaktadır.

Simmel'in 18.yüzyılda açıklamaya çalıştığı Stranger kavramı ve günümüz MMORPG dünyasındaki oyuncular arasındaki ortak noktalar sonrasında aslında ulaştığımız yer makalede geçen “Different picture of same object” yani aynı bütünün başka yönlerini oluşturmak noktasıdır. Esasen aynı bütünün başka yönlerini oluşturmak hem Stranger'ın hem de oyuncuların içinde buldukları çıkmazının sebebini oluşturuyor. Çünkü aslında ne kadar yabacılaşsalar da kendilerine yeni bir toplum yaratıp veya tek başına yaşasalar da sürekli yeni gruplar oluşturup oluşturdukları yeni topluluğun bir üyesi olmuşlardır. Stranger olmak veya çevrimiçi oyunlarda oyuncu olmak kişiyi yabancılaştırılmaz aksine yarattığı yeni topluluklar içinde toplumsallaştıran yeni bir etkileşim ortamı yaratır.

4. DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ

Oyun tarihin bütün dönemlerinde karşımıza çıkan bir olgudur. İlk anda çocuklarla özdeşleşen bu kavram aslında yaşamın tüm alanlarından temellenir. Tiyatro veya opera gibi sanat olarak da karşımıza çıkabilir. Sporun bütün dalları da aslında birer oyundur. Ancak teknoloji oyun kültürünü bambaşka bir yöne doğru götürmektedir. 1962 yılında *Spacewar* isimli dijital oyun Stephen Russell tarafından MIT’de yaratıldığında ortaya çıkan dijital oyun kültürü olacağı kimsenin aklına gelmemiştir. Şimdiki bilgisayarlar ile kıyaslandığında çok hantal olan oyun bilgisayarı bir araba büyüklüğünde olup buna rağmen grafikleri sadece siyah ve beyazdan oluşmaktaydı. (Dijitaloyun Wordpress)



Şekil 1: Spacewar Oyunu **Şekil 2: Spacewar Oyun Konsolu**

Ama bunun bir atılım olduğunu fark eden şirketler *Pong* isimli oyunu 1973’te piyasaya sürdüler. Basit bir tenis oyunu olan *Pong* önce eğlence merkezlerinde büyük bir konsoldan oynanan bir oyunken, 1975 yılında firma ev için olan tiplerini de üreterek bilgisayar oyun teknolojisini evlere taşıdı. (Dijitaloyun Wordpress)



Şekil 3: Pong Konsolu



Şekil 4: Pong Oyunu



Şekil 5: Pong Oyun Konsolu

Bu noktadan sonra hızlanmaya başlayan bilgisayar oyunu kavramı, 1980'li yıllara gelindiğinde “Atari” şirketinin kurulması ile daha da hızlandı. Epyx, Broderbund, Sierra Online ve SSI şirketleri de bu yıllarda kuruldu. Bunun ardından 1982 yılında Apple için *Zork I*, Broderbund tarafından *Choplifter* ve o zamanlar daha yeni kurulmuş olan Microsoft tarafından *Olympic Decathlon* geliştirildi. Ayrıca Access Software, Electronic Arts ve Lucasfilm Games (Lucas Arts) kuruldu. 1987'ye gelindiğinde Macera ve Rol Yapma Oyunu diye tabir edilen oyunlar tercih ediliyordu. Origin'in *Ultima IV*'ü ve Microprose'un *Pirates*'ı en çok satılan oyun listelerinde bir numara oldu. Sonra sıra ile oyunlar renklendi grafikler gelişti. Oyunlara müzik dışında sesler de eklendi. İnternet ve ağ sistemi geldiğinde ise artık oyuncular birileri ile oyun oynamak için dışarı çıkmaya veya atari salonlarına gitmeye gerek duymamaya başladılar. 1990'ların sonunda MMORPG'lerin

başlaması ile birlikte artık oyunlar sadece bilgisayarı açtığımızda başlayan kapadığımız da ise son bulan bir programdan ibaret değildi. Oyuncular artık oyundan çıksa bile yaşamaya devam eden bir evrende yer almaya başladılar. Oradaki hayat dünyadaki gibi olmasa bile akmaya devam ediyordu. (Dijitaloyun Wordpress)

Dijital oyunların tarihine şöyle bir baktıktan sonra bu ortamın nasıl bir kültür geliştirdiğini sorguladığımızda, oyunun dijital bir destek düşünülmeden, aslında tek başına yapılabilecek bir aktivite iken, işin içine bilgisayar girdiğinde kesinlikle bir etkileşim alanına dönüştüğünü görüyoruz. İlk zamanlarda sadece oyuncu ve yapımcı arasında olan bu etkileşim, ağı sayesinde birkaç bilgisayarı birbirine bağlayarak çok katılımcılı bir oyuna dönüştükten sonra ise, internetin yaygınlaşması sayesinde sınırsız sayıda katılımcıyı oyuna dahil etmeye başlamıştır.

İlk olarak bu kavram 1980’ler de satranç veya *Scrabble* gibi masa üstü oyunların mail aracılığı ile oynaması olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha sonraki dönemlerde ise, internetin pahalı ve ulaşılması zor olması sebebiyle, bilgisayarlarını bir araya getiren oyuncular 1990’lı yıllar boyunca bilgisayarlarını birbirlerine bağlayarak “LAN” yani bir modem sayesinde birbirine bağlanan bilgisayarlar üzerinden “Deathmatch” diye tabir edilen müsabakalar yapmaya başlamışlardır. Bu her tür birebir veya takımlı müsabakayı kapsayan “Deathmatch” tabiri, *Doom* diye bilinen “First Person Shooter” oyunu ile en üst seviyeye ulaşmıştır.

Bu oyunların birçok oyuncusu olmasının sonucu olarak, bu kitleyi besleyen bir sektör oluşmaya başlamıştır. 2000’li yıllara gelindiğinde oyunların ekonomik alanda kapladığı yer, sinemayı çoktan geçmiş durumdadır. Paul Budra’nın “American Justice and the First Person Shooter” (2004) makalesinde belirttiğine göre, 2001 yılında oyun endüstrisinin kârı 6,35 milyar dolar olmuştur. Bu sayı gerek

sinemanın gerekse pornografinin kazan(dır)dığı miktardan çok daha fazla ve eğlence alanında ise sadece müzik sektörününkinden azdır (Vincent 2004: 10).

The Entertainment Software Association (ESA) adlı kuruluşun 2006 yılı verilerine göre Amerikalıların yüzde 69'u düzenli olarak oyun oynuyor, oyun bütçeleri genellikle onlarca milyon doların üstüne çıkıyor. Oyunların küresel kapitalizmle ilişkisindeki niteliksel fark da bahsedilmeye değer. Tek bir sinema biletinin karşılayabildiği film deneyiminden farklı olarak, oyun oynayabilmek için hem bir platform hem de bir yazılım gerekiyor. Sinema teknolojisi ne kadar ilerlerse ilerlesin, film izlemenin karşılığı hep bir bilet olarak kalıyor; oysa oyun oynamak için hep daha iyi donanımlara ihtiyaç duyuluyor. En iyi oyun PC'si (Level dergisine göre 4000\$+KDV) bile 2 sene içinde son teknoloji grafikleri kaldıramaz hale geliyor. 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).

5. SECOND LIFE

Birinci hayatta yaşayanların ikinci bir benlikle yaşadığı bir alan *Second Life*. Yeni sosyal, hukuki ve ekonomik alanlar tanımlayan bir yer. *Second Life*, merkezi

San Francisco da bulunan Linden Research firması tarafından 2003 yılında üyelerine ikinci bir yaşam vaadiyle hizmete sokulmuş, internetin ilk ve tek gerçek sanal simülasyonudur. Oyun, sınırsız ve özgür bir dünyayı anlatan Neal Stephenson'ın *Snow Crash* adlı bilimkurgu romanından esinlenerek oluşturulmuştur (slturkiye 2009). *Second Life*, tamamen dinamik altyapıya sahip, tüm bileşenleri internete bağlı sunucularda tutulan ve 2010 yılı itibariyle 19 milyon oyuncu hesabının olduğu multiplayer (çok kullanıcı) bir oyunudur.



Şekil 6: Second Life Logo

Second Life tamamen kendi kullanıcıları yani oyuncular tarafından sürekli güncellenerek büyüyen sanal bir dünyadır. Dolayısıyla bu oyunda yapılmak istenenler oyuncuların hayal gücüyle sınırlıdır. Ayrıca oyun diğer oyuncularla neredeyse sınırsız etkileşim kurulabilecek bir şekilde tasarlanmıştır. Bu da *Second Life*'a bir sosyal yaşam platformu özeliği vermektedir (Krotoski 2009: 17).

Üye sayısı dünyadaki ülkelerin yüzde 80'inden büyük olan bu oyun, insanın kendine yeni bir kimlikle (avatar) yeni bir kişilik yaratmasına olanak sağlıyor. Daha sonra bu kişiliği ikinci hayatınızın dünyasında yaşatmaya başlıyorsunuz. Yaratılan bu

yeni kimliğin yeni bir evi, işi, eşi, bütçesi, milliyeti, fantezileri, arabası, bisikleti, dini olabiliyor. Bu yepyeni ikinci benliğin elbette yeni ihtiyaçları, girdiği yeni sosyalleşme bağlamlarında statü sahibi olabilmek için atacağı yeni adımları olmaktadır.

Second Life'ı yalnızca bir oyundur diye geçmek doğru değil. *Second Life* İçinde İsveç'in de bulunduğu 20'den fazla ülkenin konsolosluk hizmeti verdiği, Vatikan'ın katedraller inşa ettiği, Islam Online'in sanal hac ziyaretleri düzenlediği, insanların aşık olduğu ve hatta beraber yaşadığı bir ikinci hayat (Krotoski 2009: 25). Oyun içerisinde alışveriş yapılabilir, diğer oyuncularla flört edip hatta evlenip boşanabilir, ev satın alabilir, moda ve mimari tasarım yapabilir ve hatta tasarlanan ürünler pazarlanarak gerçek hayatta para bile kazanılabilir.



Şekil 7: Second Life oyun içi görüntü

Ayrıca *Second Life*'in sosyal yaşamdan kopmuş kişilerin tekrar sosyalleşmeye adapte olmalarını kolaylaştırmak için kullanıldığı da görülmektedir. Mesela ARCI isimli bir sivil toplum örgütü, Portekiz'de cinsel tacize uğrayan çocuklara, hayata uyum sağlamları için *Second Life* oynatıyor. Başka bir proje ise dokuz felçli hasta tarafından yürütülmektedir. Bu dokuz kişi edindikleri karakterlerle

bakıcıları aracılığıyla ikinci hayatlarını yaşıyorlar. Amerika'daki bakım merkezi Mattapan ise otistik ve asperger sendromu olan hastaları için *Second Life*'ta Brigadoon adlı bir ada satın alıp, hastaların bu adada birbirleriyle sorunlarını paylaşmasını sağlayıp, gerçek dünyada yapamadıkları aktiviteleri yapmalarına imkan vermiştir (Ekopolitik 2009). Tüm bu aktiviteler ile *Second Life*, hastaların sosyalleşmelerine yardımcı olan bir ortam sunmaktadır.

Sanal bir dünya olmanın getirdiği olanaklarla oyuncular ikinci hayatlarında gerçek hayatlarına benzemeyen bazı kabiliyetlere sahiptirler. Acıkmamak ve uyumamak dışında geri kalan her şeyin bir hayli gerçekçi olduğu *Second Life*'da oyunu belki de gerçek hayata en fazla yaklaştıran şey kendine ait bir para biriminin olmasıdır.

Siteyi kuran laboratuvarın isminden esinlenen Linden Doları (LD) *Second Life*'ın para birimidir. Linden Dolar ile Amerikan Doları arasındaki kur henüz serbest bırakılmış durumda değildir. Yani pariteyi *Second Life*'ın sahibi şirket belirlemektedir. Şu an için ortalama 1 Amerikan Doları yaklaşık 262 Linden'e eş değerdir. Oyunun belirlediği bu dalgalı kur sistemi *Second Life*'ın kendi ekonomisini yarattığı anlamına gelmektedir. Bu husus son derece önemlidir, çünkü oyuncunun oyun dünyasında herhangi bir şeyi elde etmek için gerçek para harcaması durumuna işaret etmektedir. Gerçek para takası olarak adlandırılan bu uygulama sanal yaşam ile gerçeklik arasındaki sınırları belirsiz hale getirmektedir. Çünkü iki dünya arasındaki aktarımların somut bir düzeye yerleşmesiyle sanal dünyadaki olanak ve etkinlikler bütünüyle değişmektedir. Ayrıca sanal dünyada geçirilen süre zarfında yapılan hamlelerin etkileri doğrudan gerçek yaşama yansımaktadır (Binark 2009: 264).

Second Life gerek sahip olduđu oyuncu sayısı ile ulařtıđı byklk, gerekse gerek hayata olan yakınlıđı nedeniyle dnyada bir ok markanın reklam, rn tanıtımı, fizibilite alıřmaları ve mřteri grřleri iin dahil olduđu bir platform olma zelliđine de sahiptir. *Second Life*'ta yer alan markalardan bazıları řunlardır: IBM, Sun Microsystems, Cisco, Dell, Mercedes Benz, BMW, Toyota, Sony Ericsson, Adidas, Nike, Reuters. Bu markalar oyun ierisinde sunulan adalardan satın aldıkları bir veya birkaç tanesinde gerek hayattaki gibi faaliyetlerini veya diđer arařtırma alıřmalarını srdrmektedirler. Trkiye'den Vestel, Star Gazetesi ve Garanti Emeklilik gibi kuruluřlar *Second Life*'ta adalarını ve temsilciliklerini almıřlardır. Bu da *Second Life*'ın ayrıca bir ekonomi yarattıđının da gstergesidir.



řekil 8: Dnyada tanınan İngiliz haber ajansı Reuters, muhabirlerinden birini reel dnyaya oyun iinden haber vermekte grevlendirip bu iř iin zel bir web sitesi kurmuřtur

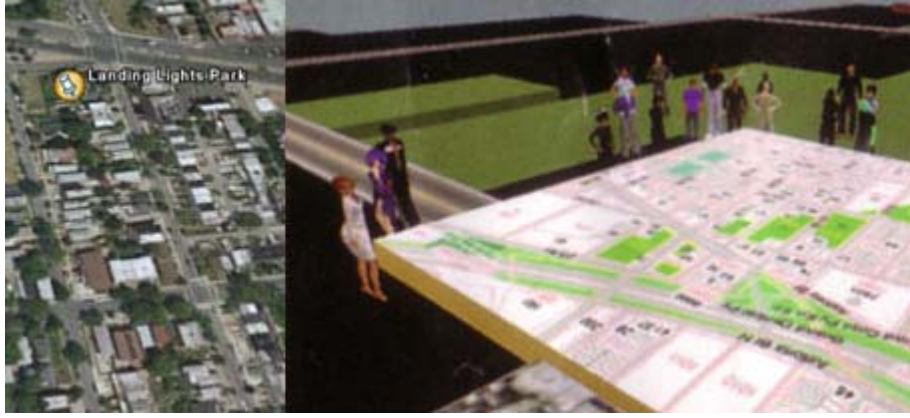


Şekil 9: Second Life’da listeye giren ilk Türk adası olma unvanını kazanan Vestel CITY

Tüm bu sanal simülasyon ortamı aslında oyunculara gerçek hayatta yapmak isteyip yapamadıkları veya yapmaktan vazgeçmek istedikleri şeyler için hayal güçleriyle sınırlı yeni bir hayat sunmaktadır. *Second Life*’da kullanıcılar kendi üst-oyunlarını (meta- game) yaratırlar, oluşturdukları içeriği oyunla ilişkilendirirler ve ilgi alanlarının içeriğini yaratırlar (Jenkins ve Deuze 2008: 6).

Gerçek yaşam simülasyonlarının en yaygın uygulaması olan *Second Life* üzerindeki belli örnekler, sanal-gerçek arası transferlere ve bu ortamlarda ne gibi deneyimlerin yaşandığına dair fikir verebilmektedir. *Second Life* kullanıcı içerikleriyle başka uygulama alanlarına da konu olmaktadır. Landing Lights Park örneğinde olduğu gibi, park projesi hayata geçirilmeden önce *Second Life*’da kullanıcıların önerdiği tasarımlarla oluşturulan sanal plan ve içerik doğrultusunda gerçek hayatta inşa edilmiştir. Parkın tasarımının kullanıcıların oluşturduğu içerik doğrultusunda yapılması karşı yöne, yani gerçek dünyaya yapılan transferi göstermektedir. Aslında gerçekliğin içinde inşa edilen sanal uzam, medyanın sınırlı

etkileşim kanallarını arttırarak kullanıcıların sosyo- kültürel etkiler yaratabilecekleri yeni alanlara dönüşmüştür. Dolayısıyla bu gibi gerçek yaşam ortamları, kullanıcı pratiklerindeki değişimleri ve yenilikleri gözlemleyebileceğimiz önemli yeni medya ortamlarıdır. Burada dikkat edilmesi gereken husus, sanal uzamdaki yaşamın gerçek yaşamın içinde ve onun uzantısı olarak inşa edilmekte olduğudur (Mortensen 2006).



Şekil 10: Landing Lights Park, sanal dünyadan gerçek dünyaya taşınmıştır.

Second Life'ın gerçek zamanlı etkileşim ve fiziksel ifadesinin kombinasyonu, çevrimiçi olan diğer her şeyden farklı bir anlam yaratır (Mortensen 2006).

6. WORLD OF WARCRAFT DÜNYASI

Bilgisayar oyunları üreten bir şirket olan Blizzard Entertainment 1994'te *Warcraft* oyununu çıkardığından beri, dünyanın en başarılı oyun geliştiricilerinden biri kabul edilmektedir. *Diablo*, *StarCraft*, *Warcraft* oyunları ve bunların devam oyunları sayesinde tek- oyunculu ve çok- oyunculu video oyunlarında oldukça geniş bir kitleye hitap etmektedir.

Blizzard, rol yapma oyunu piyasasına 2004 yılında *Warcraft* oyununun devamı olan *World of Warcraft*'ı, oyunculara keşfedilecek ve maceralar yaşanacak

yeni bir dünya olarak sunarak yeni arkadaşlıklar ve gruplar kurarak ortak düşmanlara karşı savaşılacağını vurgulamaktadır. Günümüzde 11 milyonun üzerinde kullanıcıya sahip olan *World of Warcraft* (WOW), 2008 yılı itibariyle Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) pazarının %66'sını elinde bulundurmaktadır (Dijitaloyun Wordpres).

World of Warcraft, MMO türündeki diğer oyunlar gibi, oyuncuların bir karakter oluşturduğu, oyun dünyasındaki görevlerini tamamlayarak veya diğer oyuncularla savaşarak deneyim kazanmak suretiyle seviyelerini artırabildikleri bir strateji- savaş oyunudur. Warcraft diyarı olarak adlandırılan Azeroth'da milyonlarca oyuncu aynı anda ormanlar, çöller, karla kaplı dağlar ve birçok egzotik mekândan oluşan ve sürekli genişleyen bir dünya içerisinde yer almaktadırlar.



Şekil 11: WOW oyun içi görüntü



Şekil 12: WOW oyun içi görüntü

World of Warcraft mekânları keşfetme, hem insan, hem bilgisayarın yönlendirdiği düşman yaratıklarla savaşma görevlerini tamamlama ve bu karakterlerle etkileşime girerek oyunun devam edilmesine izin veren bir dünya sunmaktadır.

Her oyuncu tek kullanıcıli oyunlardan farklı olarak oyunu satın aldıktan sonra oyuna bağlanmak için günümüzde aylık 12.99 Euro bir bedel ödemektedir. Bu bedel

öndendikten sonra oyuncular kendilerine oyun tarzlarına göre bir dünya seçmektedirler. Bu noktada önlerinde dört tane seçenek sunulmaktadır. PvP, PvE, RP ve RP-PvP.

- PvP (Player vs Player): Oyunun bu seçeneğinde oyuncular birbirlerine karşı savaşmaktadırlar. Bu savaşların düşmanın bayrağını kapma, madenleri elinde tutma veya şehirlerin kontrolünü eline geçirme amaçları olabildiği gibi sadece eğlence için de yapılabilir.
- PvE (Player vs Elite): Bu seçenekte oyuncular bilgisayarın kontrol ettiği düşmanlara karşı savaşmaktadırlar. Buradaki amaç genellikle öldürülen düşmandan kazanılan ganimet veya oyun içindeki seviyesini geliştirmesidir.
- RP (Role Play): Bu seçenek oyuncuların genellikle kendilerine oyun içinden veya dışından belirli roller seçip onları uyguladıkları bir ortam sunmaktadır.
- RP-PvP (Role Play-Player vs Player): Bu seçenekte ise oyuncular hem rol yaparak hem de birbirlerine karşı oynamaktadır.

Bu seçenekler oyuncunun diğer oyunculara karşı mı savaşmak istediğini yoksa bilgisayarın oyuncularına mı karşı savaşmak isteğini belirledikten sonra, bu noktada yapılan seçim de aslında oyuncunun oyun içerisinde savaşmaktan çok rol yapmak ile mi ilgilendiğini sorguluyor. Bu seçimlerin tamamından geri dönüş ve başka bir tanesini seçme olanağını oyunculara açık tutuyor. Bu değişikliklere immigration deniyor ve bir sunucudan başka birine geçiliyor.

Bu seçimi yaptıktan sonra oyun dünyası içindeki karakteri avatarı şekillendirme aşamasına geçiliyor. Bu aşamada oyuncu iki düşman taraftan birini seçiyor. Horde veya Alliance olarak bilinen tarafını seçtikten sonra ırkını belirliyor. Bu ırklar insan, elf, dwarf, gnome, dranei veya orc, troll, undead, tauren, blood elf

ten oluşuyor. Her bir ırkın yapabildiği veya yapamadığı meslekler var. Bu meslek kısmı da seçildikten sonra (fighter, rouge, mage, shaman, priest, paladin, hunter, druid) son olarak cinsiyet veya avatarın saç yüz ve fiziksel özellikleri yaratılıyor. Oyun seviye bir olarak başlıyor. Bu noktadan sonra bütün verilen kararlar ve gelişmeler oyun içindeki karakteri şekillendiriyor. Oyun içinde birçok bireysel ve grup aktivitesi bulunuyor. Yalnız bir gezgin olup balık tutmak veya şehirde bir düğüne katılmak oyuncunun kararlarına bağlı olarak değişkenlik gösteriyor.



Şekil 13: World of Warcraft oyun içi görüntü

Oyuncu açıcılık, balıkçılık, ilkyardım gibi herkesin öğrenebildiği mesleklerin dışında madencilik, mühendislik, dokumacılık, zırh veya silah yapımı, değerli taşları bulma, dericilik veya şifalı ot toplama ve onlardan ilaç yapma gibi mesleklerden birini seçebiliyor. Oyunda taraflar kalın bir çizgi ile birbirinden ayrıldığı için düşman ırklar (oyuncu veya bilgisayarın yönettiği karakterler) karşılaştıklarında genellikle birbirlerine saldırıyorlar. Zaten oyun içindeki düşman ırkların dilleri farklı olduğu için birbirlerini anlamıyorlar. Ama bu dil problemine veya düşman olmalarına rağmen anlaşmaya veya yardımlaşmaya çalışan birçok oyuncu bulunuyor. Sadece jest ve mimik hareketleri ile anlaşan karakterler bulunuyor. İletişim karşı ırklar arasında çok sınırlı iken aynı tarafta olan oyunculara kendilerinden güçlü bir sorunla

başa çıkmak için sürekli gruplar oluşturmak zorunda kalıyor (oyun içinde verilen görevler veya biriyle savaşmak veya sadece iletişim kurmak). Bu kurulan gruplar uzun süreler devam ederse veya kişiler birbirleri ile sürekli oynamak isterse oyun içinde kendi guild diye tabir edilen organizasyonlarını kurup oyun içinden veya dışından birbirleri ile iletişime geçiyorlar. Bu paylaşım uzun süreli iletişimi sağlayacak ilişkilere dönüşebilecek bir ortam sunmaktadır. Bu noktada kurulan bu bağlantıların, kişilerin gündelik hayatlarının yanında, alternatif bir hayat yaşamalarına olanak sağladığını gözlemleyebiliyoruz. Bu alternatif evrende yaşanan durumların soyut oluşunun yanında kişilerle girilen etkileşimler ve beraber kazanılma olgusu aslında gerçeği yansıtıyor. Bu oyunun 2009 da çıkan son eklenti paketi ile sekseninci seviyeye kadar uzamış durumda ama firma daha yeni eklentilerin geleceğini şimdiden duyurdu. Oyuncular her yeni gelen paketle dünyanın bilmedikleri bir yerlerini keşfe çıkıyor.

WoW'daki "devasa" haritaların esas varlık nedeni, öykülerini canlandırarak olan yüzlerce kişilik bir kahraman kitlesi için dolaşılacak alanlar ve öldürülecek canavarlar sağlanması. "Kitle" kavramının belirttiği tek tipleşme de bu oyunların önemli bir noktası. MMO'larda avatarlar ve oynayış tarzları yoluyla oyuncuların kendilerini farklı biçimlerde ifade etmesi önemli çekici yanlardan biridir. Oyuncular farklı eşyaları toplayarak, giysilerini değiştirerek kendilerine sanal bir kimlik oluştururlar. Ne var ki oyunu oyun yapan temel kurallar, ilerleme ve kazanmak için gerekli koşullar, sunucu (server) üzerinden işletildiği haliyle bütün oyuncular arasında kesin ve tam bir eşitlik uygulayarak onları aynılaştırır ve kitleleşmeyi teşvik eder. Dolayısıyla oyuncuların kişiselleşme, özgünleşme çabası bir süre sonra ister istemez oyunu etkilemeyen unsurlarla kendini kandırma, ya da oyun kurallarına karşı

imkansız bir direnme şeklini alıyor. Özellikle büyük bütçeli oyunların ticari planlanışında önemli rol oynayan “hedef kitle” gibi kavramlaştırmalar, uygulamaya geçildiğinde oyun sunucusunda oyuncuları tek tipleştirme politikaları uygulayan bilgisayar kodlarına dönüşüyor.

7. WORLD OF WARCRAFT VE SECOND LIFE

MMPOG’in en çok kullanıcıya sahip olan oyunları *World of Warcraft* ve *Second Life* bazı ortak noktalar ve farklılıklara da sahiptir. *World of Warcraft* oyunu piyasaya sunulurken, oyunculara keşfedilecek ve maceralar yaşanacak yeni bir dünyada yeni arkadaşlıklar ve gruplar kurulacağı vurgulamaktadır. *Second Life* ise üyelerine ikinci bir yaşam vaadiyle hizmete sokulmuştur. Esasen iki oyunda da amaç oyuncuların iletişim kurabilecekleri bir etkileşim ortamı yaratmaktır. Sanal ortamda oluşturulan içerik sadece somut yapılardan ibaret değildir. Kullanıcılar, ortaya koydukları kültürel modellerin onaylandığını görmekten hoşlanırlar (Gee 2005: 625).

Oyun dünyasında oyuncular karakterlerini manipüle etmezler, kendileri karakter olarak oynama sürecine dahil olurlar. Karakter kimliği, kullanıcı kimliğinden ayrılır. Avatarların kullanıldığı türlerde ise kullanıcı, karakterin kendisidir ve avatarıyla temsil edilir. Dolayısıyla, bu işleyiş doğrudan oyuncunun inisiyatifindedir. Oyuncu varsayılan avatarlar arasından istediğini seçer ya da kendisini resmetmek suretiyle benliğini ortaya koyar. Bir anlamda karakterini değil ama kendini manipüle eder (Fine 2005: 583). *Second Life* oyununda oyuncu WOW ‘daki gibi belirli karakterler arasında seçerek avatarını yaratamıyor. Tamamen kendisi tasarlayarak modelliyor yani kendini resmetmek suretiyle yeni bir karakter

yaratıyor. Bu fiziksel bir gerçekliğe gereksinim duymadan, insanlar yeni mekanlar, yeni roller ve yeni kimlikler yaratabiliyor (Waskul ve Douglass 1997). Bilgisayar dolayımı iletişim ortamında katılımcılarının bir anlamda bedenlerini ve bedenlerine yazılmış toplumsal kültürel ve ekonomik kodları geride bırakmalarından ötürü yeni kimlikler kurmaları sürekli olarak mümkündür. Ancak, katılımcılar bilgisayar dolayımı 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 anlamlandırma biçimleriyle doludur (Fine 2005: 553).

Bu bakış açısı sanal dünyayı gerçek dünyanın bir kopyası haline getiriyor. Bu noktada Simmel'in teorisinden yola çıkarak toplumun olmadığı ve aslında iletişimin iki kişi arasında olduğunu kabul edersek, kullanıcıların ve sanal dünyadaki avatarların birer yabancı olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü iletişimin kurulduğu bir dünya olan MMORPG dünyasında kullanıcılar hem diğer kullanıcılarla hem de avatarlarıyla bir iletişime geçmiş olmaktadır. Bu oradaki etkileşimi başka bir seviyeye taşıyor. Yani gerçek dünyanın bir kopyası değil, mevcut ortamın gerektirdiği davranışlardan etkilenerek yeni bir iletişim ortamı oluşmaktadır. İçinde yaşadıkları toplumun birer aynası olduğunu zannettiğimiz avatarlar birbirleri sayesinde değişikliğe uğrayarak aralardaki çizgileri daha geçişken bir hale getirip yakındakini uzak, uzaktakini yakın yapmada rol oynuyorlar.

En büyük farklar süren bir hikâye yok, savaşan taraflar yok, open source aylık bir para yok ama oyun içinde arazi bile almaya izin veren bir sistem var. Bu nokta wowla en büyük farkını ortaya koyuyor. Linden Research adlı firma *Second Life*

oyununu 23 Haziran 2003'te piyasaya sunuyor. Oyun oyunculara diđer çok kullanıcıli oyunlardan farklı bir mecra sunuyor. Çünkü yaratıcılara belirli bir sistem veya bađlı kalınması gereken bir hikâye örgüsü sunmuyorlar. Benim de oyunu incelememdeki ana etkeni bu oluşturuyor. Oyuncular kendi suretlerini yaratırken aynı zamanda oyunu yaratmaya devam ediyorlar.

Oyun 'open source' diye tabir edilen kullanıcıların oyuna müdahale etmesine izin veren bir program yapısına sahip olduđu için oyuncular oyunu sürekli deđiştiriyorlar. Bu yabancıyı daha belirgin bir şekilde algılamayı sađlıyor. Süre gelen bir tarih veya uyulması gereken kurallar yok. Taraflar yok en önemlisi karakterler oyuncuların isteđine göre şekilleniyor.

Bütün çok kullanıcıli oyunlarda sonuçta seçimler fazla olsa bile belirli sayıda seçenek içinden yaratılan karakterler bulunuyor. Bu oyunda ise seçenekler sadece oyuncuların hayal güçleri ile sınırlı oluyor. Ayrıca birçok oyunun aksine *Second Life* oyuncudan aylık bir ücret talep etmiyor.

8. SONUÇ

Bu tezde fiziksel dünya ile sanal uzam arasındaki geçişlerin yakınlık ve uzaklık açısından Simmel'in Stranger kavramı ile ne kadar örtüştüğünü göstermeyi amaçladım. Simmel'in 18.yüzyılda açıklamaya çalıştığı Stranger kavramı ve günümüz MMORPG dünyasındaki oyuncular arasındaki ortak noktalar sonrasında aslında ulaştığımız yer aynı bütünüň başka yönlerini oluşturmak noktasıdır. Esasen aynı bütünüň başka yönlerini oluşturmak hem Stranger'ın hem de oyuncuların içinde buldukları çıkmazının sebebini oluşturmaktadır. Çünkü aslında ne kadar yabacılaşsalar da kendilerine yeni bir toplum yaratıp veya tek başına yaşasalar da

sürekli yeni gruplar oluşturup oluşturdukları yeni topluluğun bir üyesi olmuşlardır. Sonuç olarak, Stranger olmak veya çevrimiçi oyunlarda oyuncu olmak kişiyi yabancılaştırılmaz aksine yarattığı yeni topluluklar içinde toplumsallaştıran yeni bir etkileşim ortamı yaratır.

Tez sürecinde sanal uzama giren oyuncunun o ortama yabancı olması ve istediği anda oradan ayrılabilir olması gibi birincil benzerliklerin yanında ortam içindeki diğer topluluklara göre yabancı olması gibi ikinci seviye benzerlikleri ele alınmıştır. Bu sanal uzama Simmel'in toplum teorisi ile bakılınca yeni bir etkileşim alanı olduğunu görmemize olanak veriyor. Sanal uzam oyunculara Stranger olmanın serbest hareket edebilme özelliğini kazandırırken aynı zamanda karşılıklı etkileşimler sayesinde sürekli yabancılar ile etkileşim halinde tutuyor.

BİBLİYOGRAFYA

- Barton, Matt. 2008. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-playing Games*. Peters: Massachusetts.
- Bauman, Zygmunt. 2009. *Sosyolojik Düşünmek*. Çeviren: Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Binark, Mutlu. 2005. "Kimlik(lenme), Etnik Laflama Odaları", *İnternet, Toplum, Kültür*, İçinde Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay. Der. Ankara: Epos Yayınları.
- Binark, Mutlu, Günseli Bayraktutan-Sütcü ve Işık Barış Fidaner. 2009. *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Birgun.Net, erişim tarihi: Mart 2010
http://www.birgun.net/writer_index.php?category_code=1186995462&news_code=1235390470&year=2009&month=02&day
- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, New Jersey: Princeton University Press
- Descy, Don. *All aboard the internet Second life*. www.springerlink.com. February 15 2008. < <http://www.springerlink.com/content/6x2172r2739370q2/>>
- Dijitaloyun Wordpress*, Erişim Tarihi: Kasım 2009 <http://dijitaloyun.wordpress.com/bulten>.
- Editors of the American Heritage Dictionaries, 2003. *American Heritage Dictionary of the English Fourth edition*, London: Houghton Mifflin Harcourt
- Ekopolitik, Erişim Tarihi: Temmuz 2009
<http://www.ekopolitik.org/images/cust_files/070903151238.pdf>
- Fine, Gary. 2005. *Frames and Games*. The Game Design Reader, Massachusetts: Mit Press.
- Gee, Jim. 2005. *Cultural Models: Do You Want to be the Blue Sonic or the Dark Sonic?* The Game Design Reader. Massachusetts: Mit Press.
- Goffman, Erving. 2006. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Pantheon: New York.
- Güngören, Ahmet. 1995. *Reklamcı ve Şaman*. İstanbul: Yol Yayınları.
- Hillis, Ken. 1999. *Digital Sensations: Space, Identity, And Embodiment in Virtual Reality*, Minneapolis: University of Minnesota Press

- Hine, Christine. 2005. *Virtual Methods: Issues In Social Research On The Internet*, London: Berg Publishers
- Huizinga, Johan. 1995. *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevleri Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jenkins, Henry ve Mark Dueze. 2008. *Editorial: Convergence Culture* Convergence: The International journal of Research into New Media Technologies. SAGE journals Online veri bankasına erişim tarihi: 24 Ocak 2008.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: MA, MIT Press
- Krotoski, Aleksandra. 2009. *Social Influence in Second Life: Social Network and Social Psychological Processes in the Diffusion of Belief and Behavior on the Web* Guildford: University of Surrey
- Martey, Rosa, Mikeal ve Jennifer Stromer-Galley. 2007. *The Digital Dollhouse Context and Social Norms in The Sims Online*. Sage: London.
- Mortensen, Torill. 2006. *Wow is the new MUD: Social Gaming from Text to Video Games and Culture* 397- 413.
- Park, Anna ve Tracy Henley. 2007. *Imagination, Cognition and Personality*. Texas University Press: Texas
- Raessens, Joost ve Jeffrey Goldstein. 2005. *Handbook of Digital Games Studies*, Cambridge: MIT Press.
- Simmel, Georg. 2003. *Modern Kültürde Çatışma*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Slturkiye*. Erişim Tarihi: Eylül 2009 www.slturkiye.com.
- Timisi, 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.
- Turkle, Sherry. 2005. *The Second Self Computers and the Human Spirit, Twentieth Anniversary Edition*. Cambridge: MIT Press.
- Vincent, Paul. 2004. *American Justice and the First-Person Shooter* Canadian Review of American Studies - Volume 34, Number 1, 2004, pp. 1-12 Toronto: University of Toronto Press.
- Waskul, Dennis ve Mark Douglass. 1997. "Cyberself: The Emergence of Self in Online-Chat", *The Information Society*, 13: 375-397.

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