

Siber Uzamda Sosyal ve Kültürel Kodların Oyun Aracılığıyla İnşası: “İstanbul Kıyamet Vakti”

Aygün Şen Telci

Marmara Üniversitesi, Radyo TV ve Sinema Bölümü, İstanbul
aygun.sentelci@marmara.edu.tr

Özet: İlkel insandan beri oyun, insanın kendisini özgürce ifade edebilmesi, iletişime geçebilmesi ve öğrenebilmesi için önemli bir etkinlik olmuştur. Huizinga, oyunun hayvanlar için de aynı işlevlere sahip olduğunu ve insan uygarlığından eski olduğunu belirtmiştir. Oyun kültürden eskidir ve kültürün biçimlenmesinde etkili olmuştur. Günümüzde gerçek zamanlı olarak oynanabilen çevrimiçi oyunlar, içerdikleri yüksek toplumsallıkla kültürü etkilemeye devam etmektedir. Gündelik yaşamdan farklı bir alanda oyuncularını kültürel ve ekonomik değerleri bakımından etkilemektedir. Çalışmada, Türkiye’de yapılmış ilk çevrimiçi rol yapma oyunu olan İKV incelenerek, oyunun yapısı ve oyuncular arası ilişkilerde baskın olan sosyal ve kültürel değerler ele alınmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital Oyun, Kimlik, Sanal Cemaat.

1.Giriş

Huizinga, oyunu “*Özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet*” olarak tanımlamıştır.[9]

Espen Aarseth, oyunlar hakkında bilgi edinmek için üç yol öne sürmüştür: Birincisi, oyunun tasarımı, kuralları ve mekaniği hakkında bilgi edinmek için oyun geliştiricileri ile konuşulabilir. İkinci olarak araştırmacı kullanıcıların oyun deneyimi ve oyunla ilgili raporlamalarına güvenmeli ve okumalıdır. Üçüncü olarak ise araştırmacının kendisi oyuncu olarak oyuna girmeli, oyunu kendisi deneyimlemelidir. Aarseth, araştırmacı için en iyi yolun üçüncüsü olduğunu, ilk iki yöntemle de birleştirirse araştırmasından en iyi sonucu alacağını belirtmiştir.[3]

Çalışmada Aarseth’in önerdiği yöntemlerin tamamı kullanılarak oyunun mekan, karakter ve görev yaratımı incelenmiştir. Bu amaçla bir oyun karakteri (avatar) oluşturularak karaktere verilen görevler, görevlerin oyuncuya verdiği motiv ve oyuncular arasındaki sosyal ilişkiler, sanal cemaat bağları gözlemlenmiştir. Ayrıca oyunun forum sayfası, Facebook ve Twitter sayfası incelenmiş, oyuncularla oyun içinde mesajlaşma yolu ile görüşme yapılmıştır. Oyunun mekan ve zaman sınırları içinde (İstanbul-Eminönü/2007) NPC’lerin yaratımı, mekan kullanımı, kültürel öğelerin hangilerinin vurgulandığı, hangilerinin göz ardı edildiği gözlemlenerek oyun içindeki baskın kültürel kodlar ve bunların kimliklenmeye etkisi çözümlenmeye çalışılmıştır.

2.Siber Uzam ve MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game/Devasa Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

Sinema, tiyatro, edebiyat gibi anlatı sanatları, alımlayıcılarına yorumlanacak bir “metin” sunarlar. MMORPG de imgesel dünyanın büyük bölümünü edebiyat ve sinema gibi anlatı sanatlarından devralmaktadır. Ancak bu oyunlarda sadece izleyici yorumcu olmak yeterli olmamakta, bu alternatif anlatı dünyasında kendi eylemleriyle var olabilmek için anlatımın altında yatan kural ve mekanizmaları çözümlenebilmek ve yeni durumlara uyum sağlayabilme yetenekleri gerektirmektedir. [7]

“Dijital oyun deneyimi, diğer medyalarından farklı bir mantık ile yapılmıştır. Sinema izleyicisinin düşüncesi, öykünün anlatıldığı yolu izler. Oysa oyunlarda çoğu zaman öykü ve oynanış arasında (dünyayı işgalden kurtarmak/ ekranı izleyerek hızlıca tuşlara basmak) bir uçurum vardır. Edebiyat ve sinemadaki anlamıyla “inançsızlığın bastırılması” kavramı bu bağlamda geçerliliğini yitirir. Janet Murray’in deyimiyle, oyunlarda inançsızlığın bastırılmasından ziyade, etkin bir inanç yaratımı vardır.”[7]

Oyunda kalan gücümüz, sağlık durumumuz üzerine bir göstergeye bakarken, bunun gerçek yaşamımızdaki değil oyun içindeki durumumuza dair bir gösterge olduğunu anlarız. Bu bakımdan, kavramlar oyun çerçevesinde yeniden yaratılmakta, hatta bir oyunda yaratılan bu bilinç ve inanç, başka bir oyunda devam etmektedir. MMORPG’lerin genel işleyişini ve kavramları bir oyunda öğrenen oyuncu, bir başka oyundaki benzer kodlara ve oyun işleyişine dair temel bilgiyi edinmiş olur. Oyuncu artık sağlık ve güç durumunu gösteren işaretleri nasıl algılayacağını, açılan sandıkların, toplanan oyun içi ganimetlerin veya farklı bölgelere geçişin yöntemini öğrenir; bunlar oyuncular için “yinelenen kültürel kodlara” dönüşmüştür. Oyundaki kullanıcı ile avatar arasındaki öznel durumun, ekranın kenarlarındaki göstergeler yoluyla ifade edildiğini söyleyen Fidaner, oyuncunun avatari uzaktan yöneten, onun akılcı davranışlarını

düzenleyen bir insancık rolüne girdiğini belirtmiştir. [7]

Oyunlar gerçek yaşamdan kopuk olmadıkları gibi oyuncularına, aldıkları varsayılan hazlara göre, Bourdieu'nun söylediği gibi bir çeşit habitus, belli maddi pratikler önermektedir. Oyunlar, gerçek dünyadaki sosyal yaşamın küçük bir temsili olarak kurulmuştur. Bu sanal dünya, oyuncuya gerçek yaşamın kurallarının ve ilişkilerinin bir haritasını sunar. [1] Castronova, çok sayıda insana alan sağlayacak şekilde tasarlanarak oyun yaratıcıları tarafından inşa edilmiş bu mekanları “*sentetik dünyalar*” olarak adlandırmıştır. Castronova'nın “*sentetik dünyalar*” olarak adlandırdığı imgelemin bu oyun alanları, sıradan insan ilişkilerine önemli bir ev sahibi haline gelmektedir. Sahip olduğu teknoloji ve tasarım bakımından bu mekanlar hiçbir anlamda “gerçek” değildir. Ancak kullanıcıların neredeyse paralel bir varoluş gibi saatler, haftalar, aylar boyunca kolaylıkla içine dalabilecekleri kadar gerçek hissedilmektedir. Bu alanda oyun oynamaktan daha fazlası –çatışma, yönetim, ticaret, arkadaşlık, aşk-gerçekleşmektedir. [4]

3.İKV- İstanbul Kıyamet Vakti

İlk Türkçe MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) olan İKV (İstanbul Kıyamet Vakti), İTÜ Teknokent bünyesindeki Arı 1'de kurulmuş olan Sobee firması tarafından geliştirilmiştir. Oyun 2008'e kadar sadece Mynet üzerinden, Mynet üyelik hesabı ile oynanabilmektedir. Günümüzde ise oyuna, oyunun tanıtıldığı, oyuncu forumlarının, oyun içi resim ve videoların paylaşıldığı kendi web sayfası üzerinden giriş yapılmaktadır. Mynet üyeliği dışında büyüyen Sobee firması üyeliği ve TNET üyeliği ile de ulaşılabilmektedir.

İKV projesinin 2004 yılının Şubat ayında başladığını söyleyen oyun yapımcısı Mevlüt Dinç, oyunun geliştirilip hatalardan ayıklanarak tam olarak oynanabilir hale gelmesinin 2006 yılının Eylül ayında mümkün olduğunu söylemiştir. Türk oyuncuların oyuna olan ilgisinden memnun olduklarını söyleyen Dinç, özellikle Türkçe oyun oynamak isteyen ve tam olarak oyun dünyasının içinde olmayan “casual gamer”ları ve kadın oyuncularını da oyuna çekmeyi başardıklarını ifade etmiştir.[2]

Oyun hakkındaki genel bilgiler için Menderes Özel'in 24 Nisan 2010 tarihli Milliyet Cadde'de “*Siber Muhteşem Yüzyıl*” başlığıyla yayınlanmış yazının bir bölümünü alıntılarında fayda var:

“İstanbul, oyun tasarımcıları için müthiş bir maden. Doğu ve Batı'nın her türlü unsurunu barındıran İstanbul'un bir oyuna set olduğuna ilk kez Driver'da tanık olmuş, bunu Milliyet'te yazmıştım. Şimdi bahsedeceğim İstanbul Kıyamet Vakti'ye (İKV), Türkiye'nin ilk ve tek üç boyutlu devasa çevrimiçi

oyunu olarak öne çıkıyor. Tamamen yerli yetenek ve emekle Mevlüt Dinç'in önderliğinde geliştirilen ve Discovery Channel tarafından hakkında kısa bir belgesel de çekilen İKV, İstanbul'un tarihi yarımadasında geçiyor. 800 binden fazla kayıtlı oyuncusu olan İKV, aralık başında düzenlenen oyun fuarı GameX'te de büyük sükse yapmıştı.”[11]

Türkiye'nin ilk 3 boyutlu MMORPG'si olan İKV'nin oyunun yapımcılarına göre 700 bin, Özel'in 2010'daki yazısına göre ise 800 bin oyuncusu bulunmaktadır. İlk Türkçe MMORPG olan İKV'nin Discovery Channel tarafından çekilen bir kısa filme konu olması, küresel oyun piyasası içinde dikkat çektiğini de göstermektedir. Elbette sadece Türkçe dil seçeneği olan bir oyunun mevcut haliyle küresel alanda oyuncu çekmesi mümkün değildir. Oyunun grafiklerinin etkileyciliği ve dil seçeneği, oyuncular için kültürel farklılıklardan daha büyük önem taşımaktadır. Çünkü MMORPG'lere kaynaklık eden anlatılar, fantastik dünyalarda geçmektedir. Bu bakımdan oyuncu Osmanlı Dönemi veya Orta Avrupa Şövalye dünyasında oynamaya kolayca adapte olurken diğer oyuncularla iletişim kurmasına ve oyunda yazılı olarak bildirilen görevleri anlamasına imkan vermeyen dil engeli ve yeterince geliştirilmemiş grafikler sorun teşkil etmektedir.

Mevlüt Dinç, bir oyunun başarısını üç etkene bağlamıştır. İlk olarak, bir oyunun içeriğinden daha çok önem kazanan etkenin, oyunun iyi tanıtılması olduğunu söylemiştir. İkinci olarak oyunun grafiklerinin iyi olması, tanıtım videoları ile insanları çekmesi gerekmektedir. Üçüncü olarak da oyununun oyuncuyu bağlayabileceği bir şeyi olması gerekmektedir. [2]

İKV'nin zamanı ve mekanı, 1956 yılında meteor felaketine uğramış bir dünyada; İstanbul'un gelecek zamanıdır. Felaketin üzerinden 51 yıl geçmiştir. Ve 2007 yılında, İstanbul günümüzde olduğundan bambaşka bir hal almıştır. İstanbul Kıyamet Vakti Oyunu'nda Eminönü, Meteor Bölgesi, Sivriada, Yeraltı Bölgeleri'nin yanında Migrat, Sıgmacılar ve Çemberlitaş grup bölgeleri vardır. 25 Haziran 2012'de Sadece Lonca üyelerinin giriş yapabildiği Topkapı Sarayı eklenmiştir.

Oyun da kutsal eylem gibi ritüellerden oluşur ve oyun alanı, kutsal eylem alanı gibi belirlenmiş sınırlar içindedir. Arena, sihirli çember, tapınak veya sahne, biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır. Kendi sınırları içinde çeşitli kuralların yürürlükte olduğu, ayrılmış ve kutsallaştırılmış yerlerdir. Huizinga'nın anlatımıyla oyun alanları, “*bilindik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.*” [9] İKV'nin oyun alanının gerçek yaşamda, bilindik dünyada değil, sanal dünyada sınırları belirlenmiştir. Oyun İstanbul içinde, oyun tasarımcılarının belirlediği

tarihi yarımada içerisinde. Yazılım oyuncunun belirlenmiş sınırların dışına çıkmamasını sağlamaktadır. Örneğin oyunda deniz kıyısına giden, iskeleye çıkan bir avatar suya atlayamaz, oyun buna izin vermeyecek şekilde yapılandırılmıştır.

Oyun, ücretsiz olarak internetten bilgisayara indirilip kurulmakta, yine ücretsiz olarak çevrimiçi olarak oynanabilmektedir. “Free to play” olarak adlandırılan diğer MMORPG’ler gibi İKV’nin de gelir kaynağı, oyunculara Plus üyelik paketi ve oyun içinde kullanılan akçelerin satışı, ayrıca reklam, sponsorluk gibi olası gelirlerdir. Oyun içinde daha kısa sürede daha çok ilerleme kaydetmek isteyen oyuncuların Plus paket aldığını söyleyen Dinç, paketin PvP (Player versus Player) müsabakalarında daha fazla şan puanı alma, oyundaki satıcılara (NPC/ Non Player Character) eşya sattığınızda daha fazla para kazanma gibi avantajlar sağladığını belirtmiştir. [2]

Oyunun web sayfasında, oyuncuların nasıl tanımlandığı ve ne tür görevler yüklendikleri, kültürel kimliklerin nasıl kurgulandığını anlamak açısından önemlidir. Çünkü oyunlar, yinelenen kültürel kodlarıyla oyuncularını gerçek yaşamdakinden farklı bir değerler bütüne inandırabilme ya da gerçek yaşamdaki kültürel kodları kuvvetlendirme yolunda işlev görmektedir. İKV’de oyun yaratıcıları tarafından yapılan karakter ve kahramanlık tanımlamaları, Osmanlı Devleti döneminin devşirme yeniçerileri ile büyük benzerlikler göstermektedir.

“Oyuncular! Sıradan bir karakteri yönetmiyorsunuz. Teşkilat adı verilen, 1980’den beri, kıyamet sonrası düzeni sağlamakla yükümlü köklü bir kuruluş için çalışan gizemli Neferler’den birisiniz. Teşkilat’ın isimsiz mensupları. Hangisinin ne iş yaptığını kimse bilmez. Onlara isimleri ile hitap edilmez, isimleri halk içinde zikredilmez, sadece Jandarma’nın basit bir not defterinde tek satırlık bir kayıtları vardır. Ve öldüklerinde, o satırın üzerine bir çizik atılır. Resmi bir konuları yoktur. Aileleri yoktur. Teşkilat tarafından büyütülmüşlerdir. Gayriresmi deyişle, Nefer olarak adlandırılırlar. Ücretleri düzensizdir. Haklarında çok konuşulmaz. Birçok kişi onları, serüvencilerle karıştırır. Ancak serüvenciler kendileri için karlı ve ideal olanı seçerlerken, Nefer’lerin seçme hakkı yoktur. Teşkilat ne görev veriyse yapmak onların yükümlülüğündedir. Sadece eğitimleri esnasında, fiziksel ve mental olarak, üst seviyede oldukları tespit edilen kimsesizler, Nefer olarak tayin edilirler.” [10]

İKV’ye başlayan oyuncu, avatarını yani oyundaki karakterini oluşturduktan sonra oyun evrenine dahil olur. 1. Seviye(level) ile oyuna başlayan Avatar, Eminönü sahilinde bulunan Yeni Cami’nin avlusunda “doğar”. Oyuna ilk girişten itibaren Müslüman-Türk kimliğine dair vurgular göze çarpmaktadır. Çıplak (sadece iç çamaşırlarıyla) şekilde cami avlusunda bir

ışıkla doğmak, şüphesiz ki dini bir referanstır. Farklı NPC’ler (Non Player Character) oyuncuya her seviyede değişik görevler verirler. Bu iletişim ekranda beliren mesaj kutuları ile olur ve oyuncunun görev penceresine alınmış görev olarak kaydedilir. Oyuncu, ilk konuşmasını ak sakallı, siyah şapkalı ve siyah gözlüklü Agah Efendi ile yapar. Oyunda ilerledikçe sıklıkla oyuncunun karşısına çıkacak olan Agah Efendi, oyuncuya bu fantastik evrenin kısa bir tanıtımını yaptıktan sonra onu “Teşkilata Katılma” görevi için Jandarma Ali’ye gönderir. Oyun içinde avatarların bu yıkık dökük İstanbul’daki gönüllü neferler olduklarını ve Teşkilat’a bağlı çalıştıklarını anlarız.

Jandarma Ali, Yeni Cami önündeki meydanda Türk bayrağı altında nöbet tutmaktadır. Hemen karşıda bulunan Mısır Çarşısı’nda Kuyumcu Agop, Demirci Rüstem, Sahaf Necmi, Aktar Şevket, Terzi Arif gibi karakterler bulunmaktadır. Eminönü, Çınaraltı, Çemberlitaş gibi bölgelerin olduğu oyunda Arzuhalci, Hamit Pehlivan, Şarapçı gibi karakterler arasında Gayrimüslim olarak sadece Kuyumcu Agop’a yer verilmesi, Osmanlı toplum düzenine bağlı bir anlayışın temsilidir. Agah Efendi’nin siyah şapkası, siyah gözlükleri, siyah perdesüsü ve beyaz sakalları ile sıradışı, adeta postmodern bir imam olarak tasvir edildiği oyunda yalnız bir Gayrimüslim karaktere - ümmetçi stereotipler çerçevesinde- yer verilmiştir.

Oyunda avatara yüklenmiş çeşitli jestler için (el sallama, alkışlama, üzülme vb) özel bir kısayol dizilimi vardır. Bir kısayol dizilimi ile aktive olan, avatarın yaptığı bu hareketler, mavi bir yazı ile “(Avatar adı) el sallıyor” şeklinde konuşma penceresinde metin olarak da yer almaktadır. Ancak metin kutusuna, başka hiçbir kısayol dizilimi girmeden “as” (Aleyküm selam) ve “sa” (Selamün aleyküm) yazıldığında, avatar elini göğsüne götürüp başını eğerek geleneksel biçimde selam vermektedir. Verilen örnekler ışığında, oyundaki Türk-Osmanlı motiflerini sadece oyuncuların eğilimleri ile açıklamanın mümkün olmadığı, bu öğelerin yazılımcılar tarafından açıkça temellendirilip desteklendiği, oyunun farklı aşamalarının içine serpiştirildiği anlaşılmaktadır.

Tüm MMORPG’lerde olduğu gibi kullanıcı, oyun boyunca verilen görevleri yerine getirmek için birtakım eşyaları bir yerden başka bir yere götürür, seviyesine göre farklı yaratıklar(mob) savaşı. Sanal dünyada online olarak zaman geçiren, görevleri yerine getiren oyuncu ganimet kazanıp seviye atlar. Ancak oyunun kazanmak veya kaybetmek olarak adlandırılabilir nihai bir hedefi, biçimsel anlamda bir sonu yoktur. Oyunun içinde olmak, kendi başına bir haz kaynağıdır. Gerçek yaşam simülasyonları olarak da nitelendirilen MMORPG’lerde oyunlarda görülen hedeflere yer verilmez. Belli bir hedeften yoksun olmaları, Huizinga’nın da tanımında yer alan, oyun sayılabilmeyen temel ölçütlerinden birine,

kazanma kaybetme olgusuna aykırıdır. Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütcü, SilkRoad Online adlı oyunu incelemeleri sonucu, bu oyunlarla ilgili şu kanıya varmışlardır: *"Dijital oyun oynamak aynı zamanda bir takım görevleri yerine getirmek demektir. Haz, bu görevlerin yerine getirilmesi sırasında gerçekleşen olaylardan ve iletişimden kaynaklanmaktadır."* [2]

Huizinga, oyunun temel özelliklerinden birinin belirli bir zaman ve belirli bir mekana bağlılık olduğunu söylemiştir. MMORPG'lerde zaman ve mekan ancak sanal olarak sınırlanabilmektedir. Gerçek kişi olan oyuncu, oyunun kurulduğu herhangi bir bilgisayardan giriş yaparak istenilen zamanda uygulamaya dahil olabilmektedir. Çevrimiçi bir oyunda kullanıcılar, Dünya üzerindeki herhangi bir bilgisayardan oyuna giriş yapabilmekte, ekran alternatif dünyanın, sentetik dünyanın görülebildiği bir pencereye dönüşmektedir.[4]

3.1.Siber Uzamda Kimlik

Ermi ve Mayra'dan aktaran Doğu, oyuncusu olmayan oyun olamayacağını, oyunun özünün etkileşimli yapısında saklı olduğunu altını çizmiştir. Kullanıcı için ve ona yönelik olarak hazırlanan oyun, kullanıcının kendisini oyun içinde görmesine olanak sağlamalıdır. Bunun en önemli göstergesi kullanıcı arayüzü olan "avatar"lardır. Günümüzde MMORPG'ler, arayüz teknolojisindeki gelişmelere bağlı olarak, neredeyse kullanıcısının kendi fiziksel özelliklerini birebir oyundaki avatarına yansıtılabileceği düzenlemeler kullanmaktadır. Sunulan çok çeşitli avatar fiziksel özelliklerini (saç rengi, saç kesimi, sakal, bıyık vb) kullanarak oyuncunun karakterle en üst seviyede özdeşleşme yaşamasına olanak sağlamaktadır. Son teknolojinin sağladığı imkanlar sayesinde avatar özellikleri her geçen gün arttırılmakta, bunlara jest ve mimikler eklenebilmektedir. Avatarların kullanıldığı oyunlarda kullanıcı, karakterin kendisidir ve avatarıyla temsil edilir. Kullanıcının insiyatifinde olan bu süreçte kullanıcı, varsayılan avatarlar arasından istediğini seçer ya da kendisini resmederek benliğini ortaya koyar. *"Bir anlamda karakterini değil ama kendini manipüle eder."* [6]

Dijital oyunlarda kullanıcı, imgelemin yaratıcı gücünün yardımıyla rakipleriyle ve karşısına çıkan oyun içi engellerle mücadele ederek çevrimiçi alanda var olmaya çalışır. MMORPG gibi avatar aracılığıyla dahil olunan sanal fantezi dünyalarda oyuncu, başka biri olmanın hazzını ve rahatlığını yaşama imkanına sahiptir. Böylece oyunlar oyuncuya kimliklenme, edindiği bu yeni kimlikle gündelik yaşamda yapamadıklarını gerçekleştirme şansı tanır. [1]

Turkle'a göre, kullanıcıların avatarları aracılığıyla oyuna katıldıkları MUD'lar (Multi User Dungeons)

kimlik atölyeleridir. Gerçek yaşamların alıntılandığı bu fantezi dünyada oyuncular tamamen sahte performanslar sergilemezler. Tersine, bu ortamlarda sıklıkla gündelik yaşamın yansımalarına rastlamak mümkündür. Bu oyunlarda kişilik merkez dışı (decentric) bir özelliğe sahip olmaktan çok, çoğaltılmış durumdadır. Kişinin kimliğiyle oynaması veya yenilerini denemesi için fırsatlar sunulmuştur. *"MUD'lar kişiliğin inşası ve yeniden inşası için yeni bir ortam teşkil eder."* [6]

Çözünme siber uzamda büyük oranda yaygın bir fenomendir. İnsanların interneti kimliklerinin farklı yüzlerini deneyimlemek ve ifade etmek için kullandıkları bilinen bir gerçektir. Bazı insanlar kasıtlı olarak özgül bir çevrimiçi karakter yaratırlar. Bu, hayalleri beslemeyi sağlayan bilinçli bir arzu tatminidir. Bireyin kendisini gerçek dünyada diğerlerine sunduğu şekli ile sanal uzamda yarattığı karakter arasındaki farklılığı Suler, kişiliğin bölünmesi olarak adlandırmıştır. Biri diğerinden daha "gerçek" değildir. Gizli ya da bilinçsiz yanları da olsa, ikisi de bir kimliğin farklı yanlarıdır. [13] *"Öteki olmanın kolaylığı ve oyunun esrarı, maskeli baloda ortaya çıkar. Burada, oyunun "alışılmamışlık" karakteri tamdır. Kılık değiştiren veya maske takan kişi, başka bir kişiyi "oynamaktadır". Başka bir "kişidir!"* [9]

MMORPG'de avatar aracılığıyla başka bir kişi olabilme şansını, "aslında olmak istenen kişiye ulaşmak" olarak da düşünmek mümkündür. Gerçek yaşamda toplumsal rollerin getirdiği baskı nedeniyle ifade edilemeyen benliğin ifade edilmesi, dile getirilmesi oyunların fantastik dünyasında mümkün olmaktadır. Oyuncu avatarını oluştururken cinsiyetini, dış görünüşünü özgürce belirleyebilmekte, tutum ve davranışlarını istediği gibi biçimlendirebilmektedir. Ancak oyun içinde toplumsal bir yapı, sanal bir cemaatin var olduğu, bu cemaatin de kendi baskı ve şekillendirme araçları olduğu gözden kaçırılmamalıdır.

Lisbeth Klastrup, sanal cemaatlerin varlıklarını sürdürdükleri sanal dünyayı *"gezinti yapılabilir bir evrende, kullanıcının bir diğer kullanıcıyla ve aynı zamanda dünya ile eşzamanlı iletişim kurabildiği süreklilik arzeden çevrimiçi temsiller"* olarak tanımlamıştır.[8] Bu sanal dünyaların belirlenmiş sınırlar içinde kendi kanunları, ekonomisi, kültürü bulunmaktadır. "Sanal cemaatler" olarak da adlandırılan bu yeni toplumsallık alanları içinde oyuncular oluşturdukları avatarlar aracılığıyla siber uzamda "gerçek" deneyimler kazanmakta, kimlik edinme ve aidiyet duygularını tatmin etmektedirler. Işık'ın da vurguladığı gibi *"Sanal cemaatler, teknoloji toplumsallıklar ve protezlerden oluşan bedenlerin yanına, protez hafızaları ve kimlikleri de eklemek gerekli gibi görünmektedir. Yeni bir cisimleşme ve kimliklenme mantığı teknolojiyle oluşturulurken, bilim ve kurgu arasındaki sınırlar da gittikçe belirsizleşmektedir."*[5]

“Typical users” olarak tanımlanan oyuncular haftada ortalama 20-30 saat, “Power users” oyuncular ise mümkün olan her dakikalarını oyunda geçirmektedir. Castronova'nın aktardığı araştırma sonuçlarına göre oyuncuların %20'si oyundaki fantezi dünyasını varlıklarını sürdürdükleri “gerçek” dünya olarak tanımlamış, bildiğimiz dünyanın sadece yemek ve uyumak için gidilen bir yer olduğunu belirtmişlerdir. Asya ülkelerinde oyun sunucularındaki güvenlik eksikleri ve hackerlar yüzünden sahip oldukları sanal varlıkları çalınan oyuncular polise başvurmaktadır. Polis tutuklamalar gerçekleştirmekte, mahkemelerde davalar görülmekte ve davacılar bu davaları kazanmaktadır. Oyunlar ve gerçek dünya arasındaki sınır giderek bulanık hale gelmektedir. [4]

3.2.Fantastik Dünyada Piyasa Ekonomisi

Hasan Akbulut'un da vurguladığı gibi, “*dijital oyunların sanat ürünü olmaları, onların kapitalist tüketim kültürünün bir ürünü olduğu gerçeğiyle çelişmez.*”[1] MMORPG'ler teknolojik yeterlilik ve gelişmişlik yanında anlatı temelli yapılarıyla görsel olarak güzel, oyuncuyu motive edecek yetkinlikte bir öyküye ihtiyaç duyar. Ancak bu oyunlar aynı zamanda serbest zamanın kapitalist tüketim kültürüne hizmet eden yapılarıdır.

Oyundaki her şey ekonomik bir anlam taşımaktadır. Yüksek fiyatlı malzemeler bir karakteri oyun içinde daha güçlü hale getirmektedir. Doğru ekipmanla bir karakter daha güçlü büyüler yapabilmekte, tehlikeli zindanlarda daha fazla ilerleyebilmekte, kıtada daha hızlı ve güvenli yolculuk yapabilmektedir. Büyük bir fantezi oyun dünyası, temelde reel ekonominin kurallarına göre işlemektedir. Castronova'nın aktardığına göre MMORPG'lerde oyuncuların avatar ve silah, zırh gibi sanal malzemeleri e-bay ve benzeri siteler aracılığıyla alıp satmasıyla her yıl Amerika'da 30 milyon dolar, küresel çapta ise 100 milyon doları bulan ticari akış gerçekleşmektedir.[4]

İKV, ücretsiz olarak oynanan bir oyun olmakla birlikte, Plus Paket satın alan üyeler için oyunda daha hızlı ilerlemek, daha güçlü bir avatar yaratmak mümkündür. Bunun yanında gerçek parayla satın alınan oyun akçeleri ile oyun içinde kullanılacak savaşa yardımcı hayvanlar (Boz ayı, Kangal ve Tesla Gözcü), çeşitli şans ve yağma arttırıcılar, iksirler, tılsımlar almak mümkündür. Yani kullanıcı, gerçek para ile sanal değerler satın almaktadır. Oyuncuların “sanal” karakterlerine “gerçek” para ile yatırım yapmaya ikna olmaları, Murray'in oyunlarda “inanç yaratımı” üzerine yazdıkları ışığında değerlendirildiğinde oldukça anlamlıdır. Suler'in de dikkat çektiği gibi bu sanal dünyalar ekonominin, materyalizmin rasyonel yasalarına sıkı sıkıya bağlıdır. Kendi mali sistemleri vardır ve yeni silahlara, avatarlara, oyun içi objelere sahip olmak için

oyuncular bu sistemdeki geçerli oyun parasını edinmelidir.[13]

Oyunda sanal karakter geliştirmek için gerçek para kullanmak dışında, sanal para ekonomisi geçerlidir. Oyuncu, avatarını geliştirmek için sadece yetenek puanlarını doğru dağıtmayı değil, oyun sırasında kazandığı ganimetlerin oyun içi piyasadaki değerini öğrenmeli, doğru fiyattan alım/satım yapmalıdır. MMORPG'lerde oyunun yazılımı geliştikçe oyun içi ekonomi de gelişmekte ve karmaşık bir yapı almaktadır. Örneğin İKV'ye kıyasla daha gelişmiş olan ArchLord'da, gerçek para kullanılan Chantra House dışında her türlü oyun içi malzemenin (silah, zırh, iksir, tılsım) oyuncular arasında satıldığı mezat(Auction House) bulunmaktadır. Bu pazarda satıcı oyuncu ürünün fiyatını belirleyerek %3 komisyon karşılığı Auction House'a bırakır. Alıcı oyuncular ise ihtiyaç duydukları bir silah veya zırhı benzerlerinin arasından fiyatını da göz önünde bulundurarak seçerler. Yani arz ve talep sonucunda denge fiyat piyasada belirlenir. İKV'de yazılımcılar tarafından oluşturulmuş bir mezat olmamasına rağmen oyuncular arasında alım/satım sonucu bir piyasa oluşmuş, belirli malzemeler için denge fiyat belirlenmiştir. Avatar'ını daha güçlü zırhlar ve silahlarla donatmak isteyen bir oyuncu, oyun içi alım-satım piyasasını takip etmek durumundadır. Gündelik hayattan sadece zaman ve mekan düzleminde değil, kurallar bakımından da ayrı olması gereken, serbest zaman etkinliği olan ‘oyun’, reel ekonomi ve gündelik hayatı düzenleyen kurallarla düzenlenmektedir. Oyun içi ekonomiyi takip etmek, bunun kurallarına göre rasyonel bir avatar geliştirme gereği, avatarı daha güçlü hale getirmek için gerçek para kullanılması, temelde serbest zamanın piyasaya hizmet eder şekilde kullanılması anlamına gelmekte, oyunu çalışmanın uzantısı haline getirmektedir. Bu oyunlarda çok sayıda 18 yaş altı oyuncunun da olduğu düşünülürse, henüz ekonomiye birer aktör olarak girmemiş yaş grubundaki oyuncuların oyun aracılığıyla piyasa ekonomisinin şartlarına uyum sağlamak durumunda kaldığı gözden kaçırılmamalıdır.

3.3.Siber Uzamda Uzmanlaşma ve Kariyer

Siber uzam, gündelik hayatın içindeki diğer nesnelere gibi zaman içinde insanlar tarafından bir kendileme (appropriation) süreciyle eylemli bir şekilde sahiplenilir. Siber uzam, kullanıcılarının bilişsel haritalarında bilindik/tanıdık ya da yabancı bölgeler içerir. Başlarda yabancı olduğu alanların kurallarını, kullanımını öğrenir. Acemilik döneminin ardından gelen ikinci aşamada ise kişi artık yabancı olmadığı bu alanda kendine özgü çeşitli sembol ve ifadeler geliştirebilmektedir. Siber uzam, kullanıcının çeşitli düzeylerde (msn, oyunun izin verdiği derecede) kendini betimlemesine, gelişmiş karakterler oluşturmasına, mekan yaratmasına izin vermektedir.[2]

Beril İdemen, bireyin özneliğini açıklarken alan kavramının da habitus kadar önemli olduğunu vurgulamıştır. Bourdieu'dan aktaran İdemen, “Alan, ‘belli bir anlamda sadece aktörler ve bu aktörler arasındaki nesnel ilişkiler yoluyla var olur’” diyerek alanın özerkliğine vurgu yapmıştır. Oyunların başka alanlarda geçerli olmayan özgün yasaları, kuralları ve sadece bu alanda geçerli olan yatırım şekilleri vardır.[3] Bourdieu'nün kavramlarını ödünç alarak: Alan oyunun oynandığı yerdir ve oyuncuların davranışlarını şekillendirmektedir. Oyun sırasında oyuncuların geliştirdikleri stratejiler habitus kavramı ile açıklanabilir. Bu stratejiler, başarıya götüren belli formüller değil, süreç içerisinde şekillenen yatkinliklerdir. İKV’de de oyuncular, başka alanlarda, gerçek yaşamda geçerliliği olmayan birtakım kuralları, değer sistemlerini bilmek durumundadır. Avatarına en doğru güçleri sağlayacak şekilde yetenek puanlarını dağıtmalı, gerçek yaşamda karşılığı olmayan oyun içi eşyaların doğru değerini bilmeli ve oyun alanında nasıl hareket edeceğini öğrenmelidir.

Huizinga, oyunun kültürden eski olduğunu belirtmiştir. İnsanlardan önce özellikle yavru hayvanların kendi aralarında oyunlar oynadığını, oyunun tüm temel çizgilerinin insanlardan önce, hayvan oyunlarında gerçekleşmiş olduğunu söylemiştir. Bu nedenle oyunu rasyonel ilişkiler üzerine temellendirmek mümkün değildir. Akla dayanan bir temellendirme oyunu insanlar alemi ile sınırlandırmak anlamına gelmektedir.[9] Ancak, burada ele aldığımız dijital oyunlar çerçevesinde, biçimsel anlamda oyunun kurallarının çok ötesinde bilişsel süreçler yürürlüktedir. “Sanal kimlik dijital oyun dünyasında avatar ve onun rol yapma stratejisi ile temsil edilmektedir. Oyuncular, gerçek yaşamdaki habituslarını bu sanal kimlikler aracılığıyla sanal uzama taşımaktadır. Ayrıca, oyuncular sanal uzamdaki diğer oyuncularla etkileşime geçerek, özellikle kendi klanlarının üyeleriyle çevrimiçinde zaman geçirerek yerel bir kültürü ve toplumsal yaşamı sanal uzamda kurmaktadır.” [3] Castronova'nın da vurguladığı gibi ejderhaların, ışın kılıçlarının ve güzel tasarlanmış insan bedenlerinin yer aldığı bu fantastik evren, aynı zamanda kitlesel çapta gerçek insan ilişkileri akışına –bilgi, ticaret, savaş, politika, toplum ve kültür- ev sahipliği yapmaktadır.[4]

Kişiliğin görsel temsili olan “avatar”, sadece bilgisayar oyunları ve simülasyonlarda değil, yeni medya genelinde kullanılan temsil aracıdır. Bu görsel temsiller sosyal ağ vb platformlarda 2D olarak kullanılırken MMOPG’lerde 3D formatındadır. MMOPG’lerde kullanılan 3D formatındaki avatarların kullanıcılar açısından 3 temel işlevi vardır: Sosyal bağ kurma, eğlendirme ve kendini ifade etme olanağı sağlamak. Alexander R. Galloway’in yaklaşımına göre oyunlar, gerçeklikte üçüncü bir aşamanın sinyalini verir. Anlatıda ve görselde gerçekliğin ardından üçüncü olarak harekette gerçekliktir. Böylece

kullanıcının avatarıyla özdeşleşerek bir bütün oluşturması sağlanmaktadır. [6]

İstanbul Kıyamet Vakti oyununda oyuncular, avatarlarını oluşturarak oyuna başlamaktadır. Savaşçı, Büyücü ve Şifacı olmak üzere toplam 3 sınıf karakter vardır. Her sınıfın erkek ve kadın karakterlerini oluşturmak mümkündür. Avatar yaratımı açısından oyun, cinsiyetlere eşit mesafede duruyor gibi görünmektedir. Oyuncular avatarlarını oluştururken yüz, saç, takı şekillerini ve renklerini seçmektedirler. İKV oyununda bir kullanıcı tek hesap ile 4 avatar sahibi olabilmektedir. Böylece farklı ırklardan, farklı cinsiyetlerden avatar oluşturmak, onların sınıflarına özgü güçlerinden faydalanmak mümkündür.

Oyuncular karakterleriyle düşman yaratıkları öldürerek veya verilen değişik görevleri tamamlayarak level atlar, böylece her levelde deneyim puanı kazanırlar. Bu deneyim puanları karakterlerinin gelişmesine ve yeteneklerinin artmasına imkan verir. Oyuncular oyunda buldukları, ürettikleri ve satın aldıkları eşyaları kullanarak karakterlerini daha da güçlendirebilir. Oyuncular seviye atladıkça alabilecekleri görevler ve yapabilecekleri işlerin sayısı artar. Ancak puanların hangi yeteneklere ve güçlere dağıtılacağı tamamen oyuncunun seçimidir. Örneğin üretim puanlarının silahtar, zırhçı, lokman uzmanlıklarına nasıl dağıtıldığına göre oyunda toplanan materyalleri, öldürülen yaratıklardan ganimet olarak düşen reçeteleri (zırh, silah, iksir) üretmek için kullanmak mümkündür. Savaşçıların kullandığı farklı vuruşlar, büyücülerin büyülerini, şifacıların yaratık çağırma (summon) gibi belirli bir kudret harcayan özel hareketlerin tamamı yetenek olarak adlandırılır.

MMORPG’lerde yetenek sistemleri, oldukça kompleks bir yapıdadır, sınırsız sayıda yetenek kombinasyonu vardır. İKV’de oyuncu, 3 yetenek ile başladığı oyunda, her 10 seviyede, 3 yeni yetenek kullanılabilir duruma gelmektedir. Her yeni seviyede farklı yeteneklere dağıtmak için 2 yetenek puanı kazanılır. Bir yeteneğe, maksimum 15 puan yatırılabilir, yatırılan puanlar yeteneğin farklı şekillerde çalışabilmesini sağlamaktadır. 1 puan yatırılmış yetenek ile, 15 puan yatırılmış yetenek arasında etki bakımından büyük farklılıklar vardır. Puan yatırıldıkça, yeteneğin özellikleri genişler. ArchLord, KnightOnline, WOW gibi oyunlarda, İKV’ye kıyasla çok daha karmaşık bir yetenek sistemi olduğu da unutulmamalıdır. Avatarını geliştiren bir oyuncu, oldukça karmaşık yapıdaki bir yetenek sistemini anlamak ve doğru uygulamak zorundadır. Sanal Kariyer kavramı bu noktada önem kazanmaktadır. Gerçek oyuncu, sanal bir karakterin geliştirilmesi için ciddi bir uzmanlık kazanmakta, zaman ve para harcamaktadır. Angela Ndalians, bilgisayar oyunlarının çizgisel değil çok merkezli, labirentimsi, tekrarlamalı yapıda olduğunu ve bu oyunları oynamanın teknolojik ustalık gerektirmesine vurgu yaparak, bunların “yeni-barok” eğlence formları olduğunu öne sürmüştür.[1]

Karakter yetenekleri, ilerleyen seviyeye uygun şekilde yeniden dağıtılabilmesi için 30. seviyeye kadar her 5 seviyede bir kere ve son olarak 40. seviyede son kez ücretsiz olarak sıfırlanmaktadır. Yetenek puanları istenirse Mısır Çarşısı'nda ve Yeraltı'nda bulunan GBM-0 kullanılarak seviyeye göre değişecek ücret karşılığında sıfırlanmaktadır. Ayrıca yetenekler birbirleri ile etkileşimli tasarlandıklarından, etkileşim içindeki savunma ve saldırı yeteneklerine dağıtılan puanlar önem taşımaktadır.

Tüm bu karmaşık puanlama ve yetenek geliştirme sistemi, Binark, Bayraktutan-Sütcü'nün "sanal kariyer" olarak adlandırdıkları kavram çerçevesinde ele alınabilmektedir.[2] Oyuncular sadece oyun içindeki görevlerini yerine getirmek için değil, saldırı ya da savunma yetenekleri öne çıkarılmış, güçlü ya da dayanıklı karakterler oluşturmak için çevrimiçi kimliklerine yatırım yapmak durumundadırlar. Çevrimiçi kimliğine yatırım yapan oyuncunun, bunu sadece savaş ve savunma alanlarında yapması yeterli değildir. Oyun içinde yer alan iki klandan birine – Lodos Muhafızları ve Arz'ın Çocukları- katılmak, oyuncular tarafından kurulan Loncalardan birine üye olmaya karar vermek, bu yolla bazı oyuncuları yanına bazılarını ise karşısına almak, oyuncunun sanal kariyerini geliştirme yolunda yaptığı yatırımlardır. Çevrimdışı hayatta olduğu gibi çevrimiçi yaşamda da sosyal ilişkiler büyük önem taşımaktadır.

3.4.İKV'de Oyuncu Toplulukları (Çevrimiçi Sosyal Yapılar)

MMORPG platformlarında toplumsal yapı üst düzeydedir. Bunlar, oyun başlığı altında sınıflandırılırsalar da aslında gerçek bir oyunun özelliklerine sahip yapılar değildir; ancak bu uygulamalar, içinde oyun barındırırlar. MMOPG'lerde zaman, gerçek zaman düzleminde işler. Bu uygulamalardaki gerçek kişiler arasında, gerçek zamanlı olarak gelişen ilişkiler, oyun araştırmalarından ziyade antropolojik yaklaşım çerçevesinde incelenebilmektedir.[6] Weinreich'in de belirttiği gibi bilgisayar dolayımı iletişim aracısız iletişimden 'farklı' olmakla birlikte daha az 'gerçek' değildir.[12]

Castronova'nın sentetik dünyalar olarak adlandırdığı çevrimiçi oyun dünyalarının önemi, bunların içinde meydana gelen olayların dışarıdaki olayları etkileyebilmesindedir. Mekan ne kadar fantastik olursa olsun, oyuncular haydut ya da ejderha olarak temsil edilsin, yine de bu fantastik evren sıradan insanların diğerleriyle kurduğu sıradan etkileşim yollarına ev sahipliği yapmaktadır. Fiziksel çevre bütünüyle tasarım ürünü olsa da burada ortaya çıkan sosyal çevre diğer sosyal çevrelerden farklı değildir. Kişinin yaşamının bir alanındaki olayları diğer alanlardan sürekli olarak ayırması mümkün olmadığına göre,

yaşamının sentetik dünyalardaki bölümü de diğer bölümlerini etkileyecektir. [4]

Bakardjieva'nın da dikkati çektiği üzere oyunlar yoluyla sanal uzamda birlikte zaman geçiren kullanıcılar arasında hareketsiz toplumsallaşma (immobile socialization) olarak adlandırılabilir yeni bir toplumsallaşma biçimi ortaya çıkmıştır. Bu yeni toplumsallaşma biçimi kullanıcıların gerçek yaşamdaki toplumsal ağlarının sanal dünyaya aktarımı ya da sanal dünya kurdukları toplumsal ağlar aracılığıyla gündelik yaşamda kendilerini nasıl yeniden konumlandıklarını, sanal uzamda toplumsal sermayelerini yeniden inşa etmeye neden ve nasıl yatırım yaptıklarını açıklamaktadır. [3]

Siber uzamda bir kişinin zaman dilimi belirsiz hale gelebilir, bir diğer kişinin zaman dilimi ile harmanlanabilir ve bazen kendi zaman dilimi geçerliliğini yitirebilir. Siber uzama insanlar farklı saat dilimlerinden katılırlar. İnsanların aklı farklı yerlerdeki farklı gündelik işlemlerle meşgul olabilir. Siber uzam, bilincin bireysel durumlarının zamanı aşan kolektif bir grup bilincine dönüşebilmesine olanak sağlayacak şekilde harmanlandığı bir alandır.[13]

İKV (İstanbul Kıyamet Vakti) gibi MMORPGler, Doğu'nun da dikkati çektiği gibi sosyal içerikli yaşam simülasyonlarının alt kategorilerinden biri olan Fantastik Yaşam Simülasyonları türüne dahildir. [6] Gerçek kişilerin, gerçek zamanlı olarak fantastik bir sanal dünyada dahil oldukları bu oyunun kullanıcıları, -oyunun forum sayfası, Twitter ve Facebook üzerinde-sanal cemaatler halinde gerçek yaşamda da örgütlenmektedir. Ayrıca çeşitli oyun festivallerinde oyun yazılımcıları ve oyuncular arasında yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmektedir. Çok yönlü etkileşim, ancak çevrimiçi yaşam simülasyonlarında mümkündür.

Mart- Haziran 2012 tarihleri arasında oyuna hem oyuncu hem de gözlemci olarak katıldığım dönemde her klandan sorulara cevap vermeyi kabul eden 20 oyuncu ile oyun içi

yazışma ile görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmelerde özellikle oyun içinde kurulan sosyal ilişkiler üzerine oyuncuların görüşlerine başvurulmuştur. Oyuncuların hiçbir klana katılmadan da oyuna devam edebilecekleri, klana katılmaları halinde ise her an karşı klan üyelerinin saldırısına maruz kalacağı da hatırlatılarak, neden bir klana üye olmayı seçtikleri sorulmuştur. Klana katılma sebepleri sorulurken oyunculara hiçbir seçenek sunulmamış, tamamen onların anlatımına bırakılmıştır. Verilen cevapların tamamı klana katılım motivasyonunun güç ve güvenlik isteğinden kaynaklandığını göstermiştir: 1-Daha büyük bir topluluğun parçası olarak zor görevlerde yardım almak, oyunda hızlı ilerleyebilmek ve güvende hissetmek. 2-Oyun içinde sadece klan parası ile satın alınabilen özel bir tür saldırı ve savunma artırıcı gözlük elde etmek.

Castronova, çevrimiçi gruplar kurmanın gerekliliğine değinmiş, bu grupların çeşitli eşyalar, oyun parası gibi oyun içi dünyadaki kaynaklarının kıtlığını paylaşmak amaçlı “zorunlu ortaklık”lar olduğunu belirtmiştir. MMORPG’lerde elde edilebilecek eşya ve silahlar çok çeşitli olmakla birlikte, puan kazanmak ve level atlamak sadece canavar öldürmeye bağlıdır. Bu canavarlar tüm oyuncuların puan kazanma hammaddesine, oyuncuların paylaşmak zorunda olduğu bir kaynağa dönüşmüştür. Böylece bu kaynak üzerinde oyuncu grupları mücadele etmeye başlamıştır. Bu da oyuncuların kıt kaynaklar üzerinde denetim sahibi olabilmek için çeşitli gruplar oluşturmalarına neden olmuştur. [4]

İKV’de Lonca adlarına bakıldığında çevrimiçi toplulukların oluşumunda etkili olan faktörlerin çevrimdışındakiler ile büyük benzerlikler gösterdiği gözlemlenmiştir. Çevrimiçi toplulukların oluşmasında dini, siyasi görüşlerdeki benzerlikler, ortak beğeniler büyük önem taşımaktadır. Sızıntı, Bozkurt, Osmanlı Hanedanı, Börteçina gibi lonca adları, İKV içindeki toplulukların oluşumunda Müslüman Osmanlı-Türk değerlerinin ortak bir zemin oluşturduğunu göstermektedir.

Klandan daha küçük gruplar olan loncalar, oyuncular arasında daha yakın ilişkilerin kurulduğu topluluklardır. Oyunda sadece iki klan vardır ve oyuncuların klan kurması mümkün değildir. Ancak Lonca bir oyuncunun liderliğinde kurulur ve üyeler de liderin onayı olmaksızın loncaya üye olamazlar. Bu nedenle Lonca üyeleri arasında daha yakın bir ilişki söz konusudur. Oyun içi yardımlaşma daha ön plandadır. Lonca Kasası ise liderin onayına bağlı olarak üyelerin kullanımına açıktır. Oyun içinde kalabalık bir grup oluşturarak yapılması gereken görevlerde, karşı klandan oyuncularla grup oluşturulmasına oyun izin vermemektedir. Klana katılmak veya hangi klana üye olunacağını seçme konusunda özellikle tanıdıkların/ arkadaşların büyük etkisi olduğu görülmüştür. Oyun bir kullanıcının 4 farklı avatara sahip olmasına ve bu 4 farklı avatarın farklı lonca ve klanlara üye olmasına izin vermektedir. Yazışma yoluyla görüşlerine başvuru tüm oyuncuların farklı sınıflarda (savaşçı, büyücü, şifacı) birden fazla avatara olmasına rağmen, bunlarla farklı klanlara üye olmayı tercih etmedikleri öğrenilmiştir. Görülmektedir ki sadece klan parası, klan gözlüğü gibi avantajlar yeterli motivasyonu sağlamamakta, sanal cemaat bağları oyun içinde geçirilen süreye bağlı olarak önem kazanmakta, topluluk bilinci oluşturmaktadır. Avatara Lodos Muhafızları klanına üye olan bir oyuncu, farklı bir avatara ile Arz Klanına geçip, Lodos Klanından arkadaşları ile düşman durumuna düşmek, savaşta karşı karşıya gelmek istememektedir.

Klan: İKV’de birbirine düşman olarak konumlandırılmış iki klan vardır. Bunlar, Lodos

Muhafızları ve Arzın Çocukları’dır. Bu iki klan oyuncular tarafından değil, oyun yapımcıları tarafından kurulmuştur. Oyuncular bu klana üye olup klan içinde yükselebilir, rütbe kazanabilir ancak Lonca sistemindeki gibi kendi klanlarının lideri olamazlar. Oyuncunun klanlardan herhangi birine katılmak için avataramın en az 5. seviyede olması gerekmektedir. Çeşitli bölgelerde bulunan klan muhafızlarının üzerine sağ tuşla tıklayarak Klana Katıl seçeneğini seçilerek klanlardan birine katılmak mümkündür. Oyuncu bir klana katıldığında, karşı klanın bütün üyeleri onun için, o da diğer oyuncular için düşman sayılmaktadır. Klan savaşlarında, oyuncu rakip klan üyelerini öldürdüğü takdirde, klan parası ve şan puanı kazanmaktadır. Şan puanı oyuncunun klan içindeki rütbesini belirler. Klan parası ise, sadece klan tüccarlarında satılan, özel bir takım eşyaları satın almak için kullanılır.

Lonca: Lonca, oyuncu gruplarının kolayca bir araya gelebilmelerini, kendilerine ait sohbet kanallarından yazışabilmelerini, birlikte hareket etme kolaylığını ve loncaya özel oyun eşya ve öğelerinden faydalanmalarını sağlayan sistemdir. İKV’de oyun yapımcıları tarafından oyunun kendi içinde Arz’ın Çocukları ve Lodos Muhafızları olarak iki klan kurulduğu için, bir alt yapılanma olarak Osmanlı esnaf örgütlenmesi adıyla Lonca sistemi getirilmiştir. Oyuncunun kendi loncasını kurması ya da başka bir loncaya üye olabilmesi için Plus üye olması, yani gerçek para ile oyunu satın almış olması gerekmektedir.

Grup: Gruplar, zor görevleri yaparken aynı alanda toplanan oyuncular arasında ortaya çıkan, genellikle görev bitiminde dağılan yapılardır. Ancak grup içi iletişim, benzer seviyede benzer görevleri yapan oyuncuların tanışmasına, görev süresince oyunla ilgili veya gerçek hayata dair sohbet etmelerine olanak tanımaktadır. Birkaç farklı görevde grup oluşturan oyuncular, daha sonraki görevlerde grup oluşturmak veya sadece sohbet etmek için birbirlerini arkadaş listelerine eklemektedir. Ayrıca her oyuncunun Yasaklılar listesi bulunmaktadır. Oyuncu kendisine hakaret eden, tacizde bulunan bir oyuncuyu oyun yöneticilerine şikayet etmek yanında yasaklı listesine ekleyerek söz konusu oyuncunun kendisine mesaj yazmasını engelleyebilmektedir. Genel olarak Lonca altında birleşen oyuncular da bu şekilde tanışmaktadır. Birbirlerini savaşta koruyan, iyi dövüşen veya gerçek yaşamda ortak eğilimleri, beğenileri olan oyuncular ortak Lonca kurmaktadır.

Dijital oyunlarda kullanıcılar, gerçek yaşamlarında kazandıkları toplumsal deneyimleri sanal dünyadaki ilişkilerine taşımakta, yani gerçek yaşamdaki habituslarını sanal dünyada yeniden konumlandırmaktadır. Özellikle MMORPG’ler gibi toplumsallık boyutu yüksek olan oyunlarda, kullanıcıların gerçek yaşamlarında olduğu gibi

belirleyici bazı niteliklerin ve eğilimlerin olduğu gruplarda bir araya geldikleri gözlemlenmiştir. Bilgisayar dolayımı iletişimin özelliklerini inceleyen Baym, çevrimiçinde yaratılan benliklerin/kimliklerin gerçek yaşamdaki kimlikler ile tutarlı olduğunun altını çizmiştir. [3]

Forum/ Facebook/ Twitter: Oyunun web sayfasında kullanıcıların deneyimlerini, oyun içi resimleri ve videoları paylaştıkları bir forum sayfası bulunmaktadır. Forum sayfasında özel günlerde yarışmalar düzenlenmekte, oyun içinde düzenlenecek anma etkinlikleri ve eylemler organize edilmektedir. Ayrıca Facebook ve Twitter üzerinde hem duyurular ve oyuncuların kendi aralarındaki iletişimi için kullanılan resmi İKV sayfaları vardır. Bunun yanında oyuncular tarafından açılmış hayran sayfaları da bulunmaktadır.

Yüz yüze Buluşmalar: Özellikle oyun fuarlarında, oyunun yapımcıları, müziklerini besteleyenler, oyun içi yöneticiler ile oyuncuların buluştuğu çeşitli etkinlikler düzenlenmektedir. Bu etkinliklerde oyuncular hem diğer oyuncularla hem de oyun yapımcıları ile yüz yüze iletişim kurma şansı bulmakta, çevrimiçi ilişkiler çevrimdışına aktarılmaktadır.

Oyun İçi Eylemler: Oyun içinde özel günlerde her sunucuda bir takım etkinlikler gerçekleştirilmektedir. 23 Nisan, 30 Ağustos, 29 Ekim ve 10 Kasım’larda oyun içi yürüyüşler, şehit cenazeleri için saygı duruşu vb düzenlenmektedir. Ancak oyunun içindeki bu tür hareketleri sadece oyuncuların eğilimleri ile açıklamak mümkün değildir. Bu tür eylemler oyunda GM’lerin (Game Master) teşviki ile düzenlenmektedir. Örneğin, 23 Nisan 2011 tarihinde oyuncular bir araya gelerek avatarları ile ay-yıldız oluşturmuş, bu sırada ellerinde Türk bayrakları tutmuşlardır. Türk Bayrağı gibi normal olarak oyun içinde bulunmayan eşyaların oyuna girişi, ancak oyun yazılımcılarının bunları yazılıma dahil etmeleri ile mümkündür. Her yıl milli bayramlarda oyun içine Türk bayraklı billboardlar yerleştirilmektedir. Buradan da oyun içindeki eğilimlerin sadece kullanıcıların insiyatifinde olmadığı görülmektedir. Oyuncuların sahip olduğu değerler ve inançlar, oyun yapımcıları tarafından desteklendiğinde rahatça ifade edilmektedir. Çevrimiçi oyunlar, sanal topluluklar ve oyun yapısı aracılığıyla tıpkı gerçek toplumsal yapılar gibi, oyuncuların mevcut değer yargılarını, eğilimlerini pekiştirme ya da yenilerini dayatma yolunda işlev görmektedir. Kişinin gerçek yaşamda edindiği değerler ve tutumlar, siber uzamdaki deneyimleri yoluyla yeniden biçimlendirilmekte, gerçek ve sanal dünya arasında akışkanlık meydana gelmektedir.

4.Sonuç

Sanal deneyimler, değeri ve amacı olmayan zihinsel gezintiler olarak değerlendirilerek gözden kaçırılmamalıdır. Suler, geceleri görülen düşlerin kişisel gelişim ve duygusal sağlık için öneminin psikolojide kabul edildiğini hatırlatarak, bunun sanal düşünme için de geçerli olabileceğini belirtmiştir. Siber uzam sadece bilginin hızlı şekilde dolaştığı bir otoyol değildir. İnsan ruhuna gerçeklerden daha fazlasını sunabilir. Sanal dünya bilinç ve bilinçdışı gerçeklerin bağlarını gevşetebilir, gerçeğin anlamı üzerine bize bir şeyler söyleyebilir. Sanal dünyalardaki düş benzeri özellikler benzersizdir. En önemlisi, bu dünyalar, düşler gibi büyüleyici ve sürükleyicidir çünkü bunlar yüksek derecede görsel deneyimlerdir. Bir resmin bin sözcüğe bedel olması gibi, görsel deneyimler de psikolojik olarak zengindirler. İmajlar ve semboller bilinçdışının sembolleridir.[13]

“Her oyunun kendi kuralları olur. Bunlar, oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirler. Bir oyunun kuralları mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliktedir.”[9] Ancak oyunun kuralları ve oyuncuların, oyun içinde sergiledikleri tutum ve davranışlar, oyun dışı dünyadan çok farklı değildir. Oyuncular, gerçek yaşamdaki değer ve tutumlarını oyuna yansıtmaya, çevrim dışı hayatlarını çevrimiçine taşımaya eğilimlidir. MMORPG’lerde, çevrimiçi ve çevrimdışı hayatlar arasında akışkanlık söz konusudur.

Suler, Siber uzam zihnin bir uzantısı olduğunu, bu nedenle düşler ve diğer başkalaşmış farkındalıklar da dahil, zihinsel yaşamın tüm yönlerini içine alacak şekilde genişleyebildiğini belirtmiştir. Yazara göre, doğru koşullar altında siber uzam uykuya dalmadan dahil olabildiğimiz bir düş dünyasına dönüşmektedir.[13]

İlkel inanç sistemleri üzerine çalışan Murette, bu inanç sistemlerinde belli bir yapmacıklık olduğunu belirtmiştir. *“Büyüleyen ve büyülenen aynı zamanda hem bilinçli hem de kanmaya hazırdır ve kanmayı istemektedir.”*[9] İKV’de oyuncular, sanal bir dünya içinde dolaştıklarının farkındadır, ancak bilinçli olarak bu dünyaya katılmaya, teşkilatın bir neferiymiş gibi davranmaya gönüllüdürler. Bu gönüllülük temeli olmadığında oyuncuyu, bilgisayar başında saatler geçirmeye, sanal bir karakterin emri ile sanal dünyayı baştan başa kat etmeye ikna etmek mümkün olamazdı.

İKV’nin sadece Türkçe dil seçeneği olması, oyunun küresel oyun piyasasına dahil olmasının önündeki en büyük engel gibi görünmektedir. Elbette oyunun grafikleri de benzeri MMORPG’lerle kıyaslandığında açık biçimde az gelişmiştir. Ancak sadece Türkçe hazırlanan bir oyun, Türk kullanıcıları hedeflemesinin sağladığı avantajı da kullanarak Osmanlı-Türk değerlerini yücelten bir anlayış sergilemektedir. Tüm dünyadan çok sayıda oyuncusu olan bir oyunda, örneğin WoW, Knight Online, ArchLord gibi

oyunlarda tek bir ulusun değerlerinin yinelenmesi mümkün olmamaktadır.

Oyun yapımcıları tarafından kurulan bu dünyadaki karakterler ve konumlandırılışları, çeşitli adlandırmalar (akçe, lonca, teşkilat vb), oyuncuya görev verilirken kullanılan dil, oyun içinde yapılan çeşitli eylemler, bu eylemlere oyun yazılımcılarının verdiği yazılım ve organizasyon bazındaki destek, karşımıza çıkan imgelerin tesadüf olmadığı, oyun içinde açık biçimde Türk-Müslüman karakteri temsiline izin verildiğini göstermektedir. Oyunlarda yinelenen kültürel kodların, oyuncunun mevcut değerlerini pekiştirme ya da yeni değerler oluşturma işlevi göz önünde bulundurulduğunda, İKV'de Türk milliyetine özgü değerlerin benimsendiği görülmektedir. Tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi, oyun içindeki baskın değerler, sosyal yapıların hakim değerlerini de belirleyerek, bireylerin çeşitli gruplara kabul edilmesi ya da dışlanması sonucunu doğurmaktadır. Çevrim içi ve çevrim dışı değerler arasındaki akışkanlık, oyun ekonomisi için geçerlidir. Oyuncular sanal karakterine yatırım yapmak için gerçek para kullanmanın yanında, oyun içi sanal para ekonomisini öğrenmek, oyun içi piyasada rasyonel birer aktör olmak durumundadır. Böylelikle oyunlar sadece sosyal değerlerin değil, ekonomik sistemlerin de taşıyıcısı durumundadır.

Kaynaklar

[1] Akbulut, Hasan (2009) "Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü", Dijital Oyun Rehberi içinde, der: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner, Kalkedeon, İstanbul, ss.25-81.

[2] Binark, Mutlu, Bayraktutan-Sütcü, Günseli (2008) Kültür endüstrisi ürünü olarak Dijital Oyun, Kalkedeon, İstanbul.

[3] Binark, Mutlu, Bayraktutan-Sütcü, Günseli (2009) "Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği", Dijital Oyun Rehberi içinde, der: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner, Kalkedeon, İstanbul, ss.275-311.

[4] Castronova, E. (2005) Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games, The University of Chicago Press, Chicago, United States of America.

[5] Çavdar D., Okumuş M. vd. "Sanal ve Gerçek Yaşam Ayrımında Kurgusal Kişilikler" <http://www.kulturmafyasi.com/2012/01/29/sanal-ve-gercek-yasam-ayriminda-kurgusal-kisilikler/> (09.12.2012)

[6] Doğu, Burak(2009) "Yeni Bir Türün İnşası: Gerçek Yaşam Simülasyonları" Dijital Oyun Rehberi içinde, der: Mutlu Bibark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner, Kalkedeon, İstanbul, ss.247- 274.

[7] Fidaner, Işık Barış (2009) "Makinelerin Anlattıkları", Dijital Oyun Rehberi içinde, der: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner, Kalkedeon, İstanbul, ss.83-93.

[8] Güven E., Yıldız G. "SANAL BİR ÜLKENİN VATANDAŞI OLMAK: eREPUBLİK ÖRNEĞİ", e-Journal of New World Sciences Academy 2012, Volume: 7, Number: 3, ss. 192-204.

[9] Huizinga, Johan (2010) Homo Ludens, Fransızcadan Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yay, İstanbul.

[10] "Karakter Arka Planı" <http://www.istanbuloyun.com/Character.aspx>

[11] Özel, Menderes "SiBER MUHTESEM YÜZYIL" http://cadde.milliyet.com.tr/2010/04/24/YazarDetay/1475150/SiBER_MUHTESEM_YUZYIL (10.05.2012)

[12] Paker, O. (2007) "İletişimin Fast Food'u: Sanal Diyarlarda Oyun, Chat ve Gizemli Yabancı" S: 112 Medya Okumaları içinde der.Özgür Yılmazkol Nobel yayın, Ankara ss. 107-136)

[13] Suler, John "Cyberspace as Dream World" <http://users.rider.edu/~suler/psyber/cybdream.html> (28.12.2012)