

SANAL UZAMDA DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ

Yakın zamanlarda Türkiye’de yeni iletişim teknolojileri gündelik yaşamın her alanına giderek daha fazla dahil olmaya başlamış, *internetin* eğitimden, ticarete, eğlenceye ve iletişimin farklı biçimlerinde yoğun kullanımı, cep telefonlarına da farklı kullanım olanaklarının eklenmesiyle, birey yeni bir medya ortamı ile karşı karşıya kalmıştır. Bu yeni medya ortamının bireyin kamuya ilişkin her türlü durumu ve olguları etkileyen ekonomik, siyasal, toplumsal ve kültürel kararın alınmasında siyasal ve toplumsal olarak eyleyen olarak katılmasında bir açılım sağlayıp sağlamadığı, “Sanal Uzamda Dijital Oyun Kültürü” özel dosya sayısına yer veren *Folklor/Edebiyat* dergisinde çeşitli boyutlarıyla ele alınmaktadır. Toplumsal tartışmalarda tek boyutlu bir bakış içine hapsedilerek ele alınan dijital oyun kültürünün incelenmesine, yeni kavramlar ile bu toplumsal, siyasal, ekonomik ve kültürel olguya bakılmasına dosya özel sayısı olanağı sağladığı için *Folklor/Edebiyat* Dergisi Genel Yayın Yönetmeni Metin Turan’a teşekkür ederiz. Ayrıca i-net 2006 kapsamında “Sanal Uzamda Oyun Kültürü” paneli düzenleme olanağı sağlayan Doç. Dr. Mustafa Akgül’e ve panele katılarak tartışmalarımızın zenginleşmesine katkıda bulunan herkese teşekkür ederiz.

Dijital oyun oynama edimi üzerine genel olarak var olan kanı, gençlerin bu edimle çok fazla zaman kaybettikleri ve toplumsal yaşamdan izole oldukları şeklinde. Hatta bu bakış açısı anaakım iletişim paradigmasında üretilen medya metinleri ve bireyin şiddet edimi göstermesi arasındaki ilişki üzerine varolan tartışmaları dijital oyun kültürü ve oyuncu arasındaki ilişkinin değerlendirilmesine de nakletmektedir. Hatta yakın zamanlarda internet cafelerde çocukların ve gençlerin oynadıkları oyunlara ve girdikleri web sitelerine yönelik olarak gelişen toplumsal ve ahlâki histeri nedeniyle bu kamusal mekanlarda yerel yönetimlerin ve emniyet güçlerinin gerçekleştirdikleri çeşitli denetimler sonucunda bazı oyunların oynanmasının yasaklanması yoluna gidilmiştir.¹ İnternet Cafelerdeki bu denetim 1980’lerde jetonlu oyunların oynanabildiği atari salonlarına yönelik gelişen toplumsal tepkiye benzemektedir. Eğitim fakültelerinde görevli öğretim üyeleri tarafından gerçekleştirilen çeşitli araştırmalarda da dijital oyunları oynayan çocukların formel okul eğitimlerinde başarısız oldukları yönünde ebeveynlerin birtakım önyargılarının olduğu ortaya konmuştur.² Amerika’da dijital oyunların kullanımına yönelik olarak bir sınıflandırma sistemi geliştirilmiştir. Hangi oyunların genel hedef kitle tarafından oynanabileceği bu sistemde etiketlenmektedir.³ Böylece çocuklar şiddet içerikli dijital oyunlardan satın alma aşamasında korunmaktadır. Yine anaakım iletişim paradigmasından beslenen bu tartışmalarda bireyin aşırı ve yoğun bir şekilde medya metinleri tüketimi/bağımlılığı ile –ki burada kastedilen dijital oyun oynama pratikleridir- gerçek yaşama ilişkin temsilleri bu medya metinleri dolayısıyla algıladığı iddia edilmektedir. Oysa, dijital oyun kültürü ve dijital oyun oynama ediminin kendisi incelendiğinde gençlerin gerçek yaşamda üretilen temsil pratiklerini ve gerçek yaşamın benzeri toplumsal ağ örgütlenmesini siber uzamda da üretip, yaşat-

tıkları görülebilecektir. Üstelik, bu oyun oynama edimi kapitalist pazar ekonomisinin üretim ilişkileri ve çalışma yaşamına yön veren "ciddi kuralları" gibi birtakım uyulması gereken kurallara ve yaptırımlara sahiptir, dolayısıyla oyuncu sürekli olarak sanal uzamda uygun davranmaya disipline edilmektedir. Amerikan ordusu asker alımlarını artırabilmek için *America's Army* adlı bir dijital oyunun yazılımını desteklemiş ve ücretsiz olarak dağıtımını gerçekleştirmiştir. Bu oyun aracılığıyla Amerikan Hükümetinin çeşitli dış politika kararları ve askeri uygulamalarının haklılığı meşrulaştırılmakta ve doğal kılınmakta, Amerikan ordusuna asker temini kolaylaşmaktadır. Dijital oyunların mantığı ile metinlerinin oyuncunun çoklu görev kabiliyetini (multi-tasking) ve sorun çözmeyi (problem solving) geliştirmesi olgusu da hem pazarın hem de askeri örgütlenmelerin artık yetişmiş bireyden beklentileri arasındadır. Bu noktada yeni medya sektörünün "e/lektronik-oyun" adlandırılması altında gelecekte yapacağı çeşitli yeni yatırımlarla, dijital oyun kültürünün oyuncularını kapitalist üretim ve tüketim ilişkilerine, militarist hükümet politikalarına boş zaman ve eğlence adı altında dahil etmesinin özellikle farkında olduğunu belirtelim⁴. Yukarıda kısaca betimlediğimiz dijital oyunlara yönelik toplumsal ve ahlaki histerinin ve dijital oyunların olası zararlarından çocukları ve gençleri koruma kaygısının, ideal ve eğitim içerikli oyun geliştirme politikalarının aslında kapitalist sistemin varlığına hizmet ettiğini ve bu hizmeti maskeleydiklerini de söyleyebiliriz.

Dijital oyun kültürü çalışmaları bir çok disiplinin kesişme noktasında yer almaktadır: iletişim, siyaset bilimi, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, eğitim bilimi, mühendislik, mimarlık ve grafik tasarım, kültürel çalışmalar ve toplumsal cinsiyet çalışmaları vd. Dijital oyun kültürü irdelenirken farklı disiplinlerden yöneltilebilecek sorular/katkılar göz önüne alınırsa, bu oyunların günümüzdeki etkileri ve toplumsal işlevleri daha iyi kavranabilir. Bundan ötürü, bu özel dosyada, dijital oyun kültürü, kadın çalışmalarını, iletişim bilimlerini, kültürel çalışmalar ve siyaset bilimini kesiştiren araştırma sorunsallarına sahip çalışmalarla açılanmaya çalışılmaktadır.

Dosyanın ilk yazısında Mutlu Binark dijital oyunların türlerini, sektörün yazılım üretmesini, pazarlamasını, dijital oyun kültürüyle ilgili diğer popüler kültür ürünlerini, içeriğin hangi anlatılardan beslendiğini açıklamakta ve kullanıcıların-oyuncuların kullanım pratiklerine ilişkin genel bir çerçeve çizmektedir. Bu dosyada yer alan çalışmalardan üçünde sanal uzamdaki oyun kültürü ve oyun oynama edimi mikro ölçekte gerçekleştirilen etnografik alan araştırmalarıyla ele alınmaktadır. İdil Soyseçkin'in etnografik alan çalışmasında ise bireyin gerçek yaşamdaki kimliğinin kurucu bazı öğelerini sanal uzama nasıl taşıdığı, cinsiyetçi ve heteroseksist erkek egemen ideoloji gibi egemen toplumsal zihin örüntülerinin çevrimdışı ve çevrimiçi oynanan bu dijital oyunlara ne şekilde aktardığı metin bazlı toplumsal veya macera oyunları olan MUD'lar üzerinden ortaya konmaktadır. Sanal uzamda oyun kültürünün farklı boyutları olduğu ve gündelik yaşama bu boyutlarıyla eklenmesi yeni olgularla birlikte ele alınırken, oyun kültürünün sanal uzama aktarılmasının bireyi kapitalist üretim ve toplumsal ilişkiler ağı içerisinde nasıl konumlandığı, bu özel dosyada "yeni kabilecilik" ve "sanal kariyer" gibi yeni kavramlar çerçevesinde tartışılmaktadır. Günseli Bayraktutan Sütcü çalışmasında devasa online oyunlar (MMOPRG) üzerinden yeni cemaatçilik olgusunu, klan ve kabile örgütlenmesinin yapısını ve bu yapının ardından sanal uzamda üretilen erkek egemen, cinsiyetçi ve biz/öteki ayrımını sürekli üreten,

xenonofobik otoriter lider ve onun iktidar tasarımı irdelemektedir. Harun Yıldız ise, oyun oynama şeklinde kullanılan özde haz alma temelli boş zamanın artık kapitalist çalışma yaşamına dahil olduğunu, *homo ludens*'in devasa online oyunlarda kazandığı veya kazanmak için çeşitli yatırım stratejileri geliştirdiği sanal kariyeri kavramı ile tartışmaktadır. Dosyanın son yazısında Burak Doğu ise, *The Sims 2* örneği üzerinden sanal uzamda oyun oynama ediminin belli kültürel örüntülerin yeniden üretimi ve belli yaşam tarzlarının dolayısıyla sokulduğunu çalışmasında tartışmaktadır. Doğu'nun çalışmasında dijital oyunların anlatı yapılarının özellikleri, bu kurgu dünyalarda zaman ve uzam tasarımı gibi hususların önemi de serimlenmektedir. Doğu'nun çalışması dijital oyun oynama ediminin gündelik yaşamın bir parçası olduğunu ve artık sosyal benliğimizin bir uzantısı haline geldiğini tartışması açısından Türkiye'deki tartışmalar açısından oldukça önemlidir.

Dijital oyun oynama edimine ve kültürünü açmılayan ve dosyaya katkıda bulunan tüm bu özgün çalışmaların ortak vurgusu, dijital oyunların özünde çocukların ve gençlerin pazar ekonomisine, örgüt kültürüne, örgüt içi hiyerarşiye ve farklı örgütler ve gruplar arasındaki rekabete hazırlandığı, verili ve belirli toplumsal cinsiyet rollerinin aktarıldığı kültürel alanlar olduklarıdır. Dijital oyunlar bundan dolayı da başka ve alternatif kültürel üretimlerin, temsil pratiklerin veya yaşam tarzlarının da olanaklı olabileceği kültürel mücadele alanıdır.

Doç. Dr. Mutlu Binark

Dosya Editörü

1 Valiliklerin genelgeleri ile *Counter Strike, GTA Vice City, Battlefield Vietnam, Half Life, GTA San Andreas, Delta Force, Swat, Call of Duty, Knightonline, The Punisher, Loucher, Hitman, Counter, Hell Forces, Halo, Line of Sight Vietnam, Pariah, Serious Sam, Return to Castle Wolfenstein* adlı oyunların içerdikleri şiddet öğeleri nedeniyle İnternet Cafeler'de oynanmasına izin verilmemektedir. (Birgün 23.12.2006).

2 Bakınız *Radikal*, 5.12.2006, s. 2.

3 Bakınız www.esrb.org.

4 Örneğin Güney Kore Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Bilgi ve İletişim Bakanlığı ortaklaşa olarak Bütünleşik Oyun Geliştirme Destek Merkezini kurmuştur. Fransa Kültür Bakanlığı ise Fransız oyun yazılım sektörünün gelişmesi için özel bir fon oluşturmuştur. Bakınız: Veysi İşler (2006) "En Statejik Alan: Elektronik Oyunlar", *Bilişim*, 35(95): 12.

Not: "Sanal uzamda dijital oyun kültürü çalışması"

TÜBİTAK-SOBAG 2007/1 107K039 nolu proje kapsamında desteklenmektedir.