

SİBERUZAMDA BİR DÜNYA: MUD'LARDA TOPLUMSAL CİNSİYETİN ŞEKİLLENİŞİ

İdil Soyseçkin

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

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

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

Howard Rheingold (2001) siberuzamı "kelimelerin, insan ilişkilerinin, verilerin, zenginliğin, ve gücün insanlar tarafından bilgisayar dolayımı ile iletişim teknolojileri kullanılarak bildirilen kavramsal uzamı" olarak tanımlar (76). Eğer kültür ve iletişim birbiriyle yakın

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

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

MUD Tarihi¹

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

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

MUD DÜNYASINDA BİR SEYAHAT²

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

Yukarıda da belirtildiği gibi MUDların iki kategorisi vardır; sosyal ve macera. Her ne kadar her bir kategoriye ait belli bir MUD programından söz edilebilirse de, aralarındaki ayrım yalnızca programlama farkına dayanmamaktadır. MUDlar arasında fark büyük oranda sundukları etkileşime bağlıdır (Reid, 1994). MUDlara istemci (*client*) programları yoluyla bağlanılır. Bağlanılacak MUD'ın ağ adresi ve port numarası bulunduğundan sonra, program üstünde gerekli yerlere yazılarak bağlantı sağlanır. Her MUD oyuncusu yarattığı "avatar" ya da "karakter" ile temsil edilir. Hinduizm'de *avatar* ya da *avatara* ya da *avata-ram* ölümsüz bir varlığın insan ya da hayvan olarak yeniden hayata gelmesidir (Wikipedia). Avatar ve karakter çoğunlukla birbirinin yerine kullanılmaktadır. Ancak Richard Bartle (2001) ikisi arasında ayrım yapar. Avatar oyuncunun temsilcisiyken, karakter suretidir, uzantısıdır, bir kişiliktir. Oyuncunun oyunun içine girme durumu çok daha derindir. Karaktere dair bildirimler sanki oyuncunun kendisine oluyormuş gibi ifade edilir. Bir kişi bir MUD'a ilk girdiğinde, kendisine bir karakter yaratır. Bu yaratım, sosyal MUDlarda karakterin adına ve cinsiyetine; macera MUDlarında ise ek olarak ırk, sınıf ve yönelimine karar vermeyi içerir. Bütün oyuncular karakterlerinin cinsiyetine belirlemelidir, sonrasında, hitap biçimleri bu cinsiyet seçimlerine göre düzenlenir. MUDlara dair daha ayrıntılı bir görünüm elde edebilmek için çalışmanın bu kısmında MUD ortamı tasvir edilmeye çalışılacaktır. Macera MUDlarının yapısına dair bütün örnekler 1996 yılında kurulan ve en popüler MUDlardan biri haline gelen *Aardwolf'tan*³ alınmıştır. En eski ve hâlâ devam eden MUDlardan biri olan *LambdaMOO*⁴ ise sosyal MUDlara örnek oluşturacaktır.

Macera MUDları ve Özellikleri⁵

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

Maceracı, adın nedir? aka
Kullanmak istediğin ad bu mu, Aka [E/H]: ? e

Hoşgeldin Yeni Maceracı

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

Karakterinizin sınıfını seçiniz: hırsız

Sınıftan sonra ırk seçimi gelir.

Karakterinizin ırkını seçiniz: vampir

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

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

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

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

Bıçak kullanma becerinin arttığını hissediyorsun. Mota tarafından ekipmanla donatıldın.

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

Bütün MUDlarda hareket ve iletişim komutlarla işler. En çok kullanılan komutlar, söyle (say), git (go), bak (look), fısılda (whisper), anımsa (recall) ve duygu (emote) komutlarıdır. Söyle komutuyla bir karakter aynı bölge içerisindeki diğer karakterlerle iletişime geçebilir. Eğer özel olarak konuşmak istenirse fısılda komutu kullanır. Oyuncuların diğer oyuncularla uzaktan konuşmak için kullandığı birkaç kanal vardır. bunlardan en yaygını KD yani karakter dışı kanalıdır. Ancak bu kanal vasıtasıyla iletilecek mesajlar karakter dışı olmalıdır. Yani KD kullanılarak rol kesme yapılamaz. Duygu komutuyla duyguları anlatmak mümkündür. Bak komutu hem bulunulan ortamın özelliklerini hem de karakterlerin tasvirlerini görmeyi sağlar. Hareket etmek kuzey, güney, aşağı vb. yönleri yazarak mümkün olur.

söyle merhaba. burada yeniyim.

Oyuncunun kendi ekranında gözüken:

"merhaba. burada yeniyim" dedin.

Aynı bölgedeki diğer oyuncuların ekranında gözüken ise

Aka "merhaba. burada yeniyim" dedi.

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

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

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

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

MUD okulunda bir oda [mud okulu] [İçeri]⁶

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

Sosyal MUDlar ve Özellikleri

Sosyal etkileşim birinci, kullanıcıların yaratıcılığı ise sosyal MUDların ikinci özelliğini oluşturur. *LambdaMOO*'ya ilk bağlanıldığında, diğer sosyal MUDlardan farklı olarak, ancak misafir kullanıcı olarak bağlanılabilir. Bu süre içerisinde, bir karakter ismi başvurusun-

da bulunulur ve ancak yönetim tarafından kabul edildikten sonra *MOO* üzerinde kalıcı bir karaktere sahip olunabilir. Eger kullanıcı cinsiyetini özellikle belirlemezse, program tarafından cinsiyetsiz olarak konumlanır. Sosyal MUDlarda sınıf, ırk veya yönelim seçimi söz konusu olmadığından, oyuncuların kendilerini betimlemeleri, birbirlerinden ayrılma- larında en belirleyici unsurdur. Sosyal MUDlarda birçok cinsiyet alternatifi vardır. *LambdaMOO*'da bulunan cinsiyetler cinsiyetsiz, erkek, dişi, hem erkek hem dişi, Spivak (belirsiz), şey, çoğul, biz ve 2. tekil şahıstır. Cinsiyete karar verildikten sonra, hitap biçimleri program tarafında düzenlenir. O erkek, dişi ve cinsiyetsiz için (ingilizce de *she* dişi, *he* erkek ve *it* cinsiyetsiz için), e Spivak için, biz royal için, onlar çoğul için, vs. kullanılır.

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

Bak Ricca

Gökyüzünü yıldızlarla boyayan bir hanımefendi.

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

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

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

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

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

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

LambdaMOO'ya ilk bağlanıldığında kişi gözlerini elbise dolabında açar:

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

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

SİBERUZAMDA ARAŞTIRMA YAPMAK: DIŞI ve ERİL KİMLİKLERİN İNŞASI

Bu çalışmanın alan araştırmasının veri toplama tekniklerini anket, mülakat, doğrudan ve katılımcı gözlem oluşturmaktadır. Ayrıca, MUD oyuncuları tarafından belli konularda forumlara gönderilen yazılar ve araştırmacının e-postayla sorduğu sorulara verilen yanıtlar da alan araştırmasının tamamlayıcı veri kaynaklarını olmuştur.

Ankete katılan 124 kişiden 88'i erkek, 35'i kadındı. *Katılımcı 29*'un ifade ettiği gibi, kadın oyuncu bulabilmek şanslı bir durumdu: "Ben de o, nadir MUD oynayan kadınlardan biriyim". Cinsiyet ve teknoloji ilişkisi düşünüldüğünde, bu orantısızlığın sürpriz olmadığı görülebilir. Kadınların teknolojiden dışlanmalarının nedenlerinden biri samimi yüz yüze ilişkilerde iyi olmak üzere yetiştirilmeleridir. Bu nedenle teknolojiye ve onun yaratıcı potansiyeline uzak kalırlar (Frissen, 1992). Ayrıca, teknoloji bağlamında erkekler tarafından yapılan şeyler teknik olarak adlandırılırken, kadınlarınki teknik olmayan, bakım ve insani kelimeleriyle özdeşleştirilmektedir (Jansen, 1989). Bu varsayım yalnızca erkekler değil, kendilerini daha niteliksiz gören kadınlar tarafından da kabul edilmektedir (Truong, 1993). Peki neden kadınların ve erkeklerin teknolojiyle deneyimleri birbirinden farklılaşmaktadır? Toplumun erkek ve kadından beklentilerine bakıldığında, cevap kendini açık etmektedir. Makinelerle ilgili bilgiye sahip, rasyonel, nesnel ve duygusallıktan uzak olmak erkeklere atfedilirken, daha az rasyonel, nesnel ve daha fazla duygusal yaratıklar teknik konularda iyi olmaları beklenmeyen kadınlardır (Edwards, 1990; Benston, 1988). Kadınlar erkeklere oranla daha az gelire sahip olduğundan, bilgisayar teknolojisini geliştirmeye daha az para harcamaktadır. Ayrıca kadınlar, erkeklere oranla bilgisayar teknolojisine daha az erişim olanağına sahiptir. Üstelik bilgisayar kullanmak, en azından, temel düzeyde bilgisayar diğer bir deyişle yeni enformasyon teknolojisi okur yazarlığı gerekli kılar. Kadınların erkeklere göre okuma yazma oranının Üçüncü Dünya ülkelerinde daha düşük olduğu bilinen bir gerçektir. Okur-yazar olmayan nüfusun üçte ikisi kadınlardan meydana gelmektedir (Hafkin & Taggart, 2001). Kadının ailedeki yeri (işten sonra çocuk bakımı, ev iş-

leri vb.) bilgisayarla geçirilecek zamanı kısaltmaktadır. Gelişmekte olan ülkelerde bilgi ve iletişim teknolojilerine yatkınlık ve bunların kullanımı sorunu düşünüldüğünde, bu yokluğun nedeni açık olmaktadır.

Bu çalışmanın alan araştırmasının katılımcıların yaş ortalaması 24,5 olsa da, yaş skalası çok geniştir. Çoğunluğu 15-26 yaş arasındadır. İnterneti ortalama kullanma süresi 9,8 yıldır. Katılımcılar interneti haftada 30 saatten fazla kullanmaktadır. Hepsinin evlerinde kendilerine ait bilgisayar bulunmaktadır. Kullanım dağılımı açısından kadın ve erkek katılımcıların arasında herhangi önemli bir fark yoktur.

Daha önce de belirtildiği gibi macera MUDlarında karakterler çok önem taşır. Oynama stili yaratılan karakterin özelliklerine göre değişir. Bu bağlamda, soru formunda, 3 karakter -Thardon, Garen ve Aelendel- yaratılmış ve 10-20 arasındaki sorular bu karakter üzerinde kurulmuştur.

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

Thardon, Garen ve Aelendel katılımcıların cinsiyet meselesine nasıl yaklaştıklarını ölçebilmek amacıyla yaratılmıştır. Dolayısıyla, karakterlerin sınıf, ırk ve yönelimleri cinsiyetlerine göre karşılaştırma yapabilmeye imkan verecek şekilde belirlenmiştir. 10-20 arasındaki sorular macera MUDlarındaki senaryolara benzer durumlar üzerinden şekillendirilmiştir. Bu sorular toplumsal cinsiyet meselesine yaklaşımları ölçmeyi amaçlasa da, bu sanal ortamlarda ne çeşit kültürel örüntülerin geçerli olduğu noktasında da ipuçları sağlamışlardır. Senaryolar zor durumda kalmış karakterlere yardım etmek üzerine odaklanmıştır. 10. soruda, katılımcılardan 12. seviye bir ekibe katılmak için Thardon ve Garen arasında seçim yapmaları istenmiştir. Garen ve Thardon' u seçen katılımcılar arasında eşitlik ortaya çıksa da sonuç cinsiyete göre incelendiğinde kadınların %85,7'sinin Garen olarak oynamayı tercih ederken, erkeklerin %63,2'sinin Thardon' u seçtiği görülmüştür. Seçimlerin temel nedeni karakterlerin cinsiyetidir. Katılımcılar, karşı cinsle oynamayı zor ve rahatsız edici bulduklarından kendi cinsiyetlerinden bir karakterle oynamayı tercih etmişlerdir. Ayrıca dişi karakter Garen'i erkek katılımcıların %40'ının tercih etmiş olması, erkekten-dişiye cinsiyet geçişinin yaygın olduğu argümanını da desteklemektedir. Her ne kadar erkekler ve kadınlar korucuyu oynamayı eşit oranda seçmiş olsalar da, hırsızın büyük oranda erkekler tarafından tercih edildiği görülmüştür. Bu farklılık incelendiğinde cinsiyet kimliğinin şekillenmesinde kültürel inşanın etkileri açık bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Sherry Turkle "Computational Reticence: Why Women Fear the Intimate Machine" (1988) adlı makalesinde kadınların bilgisayarlardan korkmalarının altında yatan nedenleri göstermeye çalışır. Risk almak karşısında kadınların daha çekinik bir tutum sergilemeleri bu nedenlerden biridir. Turkle risk almanın kadınların zor bulunduğu önemli bir öğrenme stratejisi olduğunu vurgular. Risk alma toplumsal olarak inşa edilmiştir. Erkekler riske olumlu yaklaşırlar çünkü, kendilerini bilgi ve becerilerini geliştirme imkanına sahip olarak görmeyi öğrenecek şekilde yetiştirilirler. Ve ayrıca eğer risk almak istemezlerse her zaman 'kız gibi' diye adlandı-

nlma riskleri vardır. Ama kızlar belaya yol açacak her şeyden uzak durmayı öğrenirler. Bu bağlamda, korucular savunmacıdır ve en güçlü oldukları yer evleri, ormandır. Ormanı korurlar ve orman tarafından korunurlar. Ama hırsızlar her türlü ortamla uyum sağlayabilirler. Planlama ve strateji, hayatı algılayışlarını özetleyebilir. Zekalarını kullanarak en güçlülerin bile hakkından gelebilirler. Hırsız olmak risk anlamına gelir. Cesurdur ve duygusal olmak onlara göre değildir. Bağlılık ve merhamet korucuların önemli özellikleridir. Dolayısıyla erkek katılımcıların hırsız seçmeleri pek de sürpriz değildir. Kadınların Garen'i seçme nedenlerinden birincisi onun dişi olmasıyken, ikinci neden korucu olmasıdır.

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

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

Orkide 'şey Elendil bana bi konuda yardım edebilir misin?' dedi.
 Sen 'söyle canım' dedin.
 Orkide sevinçten gözleri parlar...
 Orkide 'ayy ben bi zırh almak istiyordum' dedi.
 Orkide 'ama yaratık çok güçlü' dedi.
 Orkide 'yardım eder misin almama ?' dedi.
 Sen 'Bilmem' dedin.
 Orkide mahcup bir şekilde kafasını eğer
 Orkide 'anlıyorum teşekkürler' dedi.
 Sen 'ne istiyosun peki' dedin.
 Sen 'güzel bi kızı kırmak istemem' dedin.
 Orkide 'karanlığın zırhını istiyordum' dedi.
 Elendil kızı süzer
 Orkide 'gerçekden yardım edecek misin' dedi.
 Orkide '?' dedi.
 Sen 'bunu bedeli büyük olabilir ileride büyük işler düşünüyorum...' dedin.
 Orkide 'ne gibi ?' dedi.
 Sen 'yanımda olmanı istiyorum ne şart altında olursa olsun' dedin.
 Sen 've ne kadar güzel bir kız olsanız da tehlikeli olduğunuzun farkındayım'

dedin.

Orkide 'Elendil ' dedi.

Orkide 'sana birşey itiraf etmek istiyorum' dedi

Elendil saşkınlıkla dinler

Orkide 'ben sana aşığım ' dedi.

Orkide sana aşk nameleri fısıldıyor.

Sen 'ahh ben de bundan korkuyordum...' dedin.

Orkide 'nedeeenn?' dedi.

Sen 'diyar tehlikelidir Orkide' dedin.

Orkide 'güzel değil miyim ' dedi.

Sen 've Herkes dostum değil düşmanlarım mevcut..' dedin.

Orkide 'Elendil sen nerede ve ne zaman istersen sana yardıma hazırım' dedi.

Sen 'aşkına bana yüksek bir sadakat ve dostluk olarak bağışlasan...' dedin.

Orkide 'sen nasıl istersen Elendil ' dedi.

Sen 'ha bir tüccar olduğumu düşünme seni satında almak istemiyorum' dedin.

Orkide 'ben senin sadece birkaç güzel söz ve bir sıcak bakışına ömrümü veriririm' dedi.

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

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

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

Cinsiyet, etkileşimde temel unsur olduğundan belirsiz cinsiyetler oyunculara rahatsız edici gelmektedir. Çünkü, bir kişinin cinsiyetini bilmek ona nasıl davranılacağını belirlemede bir referans noktasıdır. Birinin cinsiyetini bilme isteğinin bazen nasıl bir tacize dönüşebileceği yaşadığım bir deneyimde açıkça görülmektedir. *LambdaMOO*'daki ilk zamanlarım

da, misafir olarak (Plaid_Guest) oturum açıyordum ve rahatsız etmeden ve edilmeden gözlem yapabilmek düşüncesiyle cinsiyetimi cinsiyetsiz olarak ayarlamıştım. Ancak nasıl bir hata yaptığımı anlamam çok uzun sürmedi. Aşağıdaki konuşmalar insanların belirsiz bir cinsiyete karşı tavrını göstermektedir. 16 Ocak 2006'da, Entrance Hall'e girdim ve sadece "merhaba" dedim. Ve sonra:

A [Plaid_Guest'e]: nbr?

A [Plaid_Guest'e]: seksi bir sohbeta ne dersin?

C "B herkes gizli bir a. karşısında eğilir" dedi.

A [Plaid_Guest'e]: ateşli bir kadın mısın?

A "Plaid, lütfen daha hızlı yaz"

A [Plaid_Guest'e]: erkek misin kadın mısın?

A [Plaid_Guest'e]: pantolonunun içinde penis mi var vajına mı?

B "A güzel ifade ettin" dedi.

A "teşekkürler B" dedi.

Sen, "onun anlamını bilniye bu kadar önemli?" dedin.

A "penisin mi vajınan mı olduğunu bilmiyor musun?" dedi.

A "Beyler, belki de bu misafir bunu bulmak için internet sohbetlerinde biraz vakit harcamalı"

B "Plaid, bir penis en iyisidir" dedi.

A "B iyi dedin!" dedi.

B "saol A!" dedi.

B "Plaid, önünde bir deliğin olup olmadığını kontrol et " dedi.

Sen "sizin probleminiz ne?" dedin.

A "Plaid, işte kontrol etmenin güzel bir yolu. Oturarak mı, ayakta mı işi yapıyor?" dedi.

B "A, oturarak işeyen erkekler de vardır" dedi

A "B gerçekten de" "Plaid özel işeme organını ovaladığında, büyüyor mu?" dedi.

A "B klitoris de büyüyebilir" dedi.

A "boşver Plaid, sadece eğil böylece penisimi arkana yerleştirebilirim" dedi.

B "Plaid, hiç, bir erkek, penisini arkana yerleştirdi mi?" dedi.

A "Plaid, hadi sohbet edelim!" dedi.

A "B, Plaid'in arkasında benim penisim var" dedi.

B "Plaid, ana nokta arkanda" dedi.

B "Plaid, bariz olan soru bir vajına deliğinin olup olmadığı" dedi.

A "iyi söyledin, B" dedi.

B "saol A" dedi.

A "Plaid, bir penisi barındırabilecek kaç tane deliğin olduğunu say. 2 mi 3 mü buldun?" dedi.

B "Plaid, dikkatli say " dedi.

Ağzım açık, Giriş Holü'nü terkettim ancak oyunculardan biri beni teleport komutuyla geri getirdi. Bu yüzden, son çözüm olarak oturumdan çıktım. Ve ekranın başında boş bakışlarla, titreyen ellerle ve büyük bir öfkeyle kalakaldım. Araştırma alanım olmasına rağmen

men, oraya yeniden bağlanabilmek birkaç günümü aldı. Başka bir deyişle, sanal erkeklikle ilk deneyimim gerçekten korkutucuydu. Her ne kadar muhatabı cinsiyetsiz Plaid_Guest olsa da, sorular benim çevirimdışı cinsiyetimi hedef aldığından kuşkuya yer bırakmayacak şekilde cinsel bir tacizdi⁸. Van Zoonen'e (1994) göre, kadın erkek karışık ortamlarda kadın araştırmacının katılımcı gözlem yapması cinsel taciz ya da kalıplaşmış cinsiyetçi yaklaşımlar gibi başa çıkması gereken birtakım zorlukları da beraberinde getirmektedir.

SONUÇ

LambdaMOO da Domjuan ile siberseks ve cinsiyet değişimi üzerine yapılan görüşme-
de söyledikleri düşünülme hak etmektedir:

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

Her türlü değer yargısından arınmış masum bir ortam olabilir mi? Sosyal, kültürel, ekonomik ve politik yapıları siberuzamın dışında bırakmak mümkün müdür? Buna yanıtım hayır olacaktır. Bu çalışmanın alan araştırmasında da ortaya çıktığı üzere, sanal uzamda özellikle macera MUDlarında var olan cinsel tacizler egemen cinsiyet rejiminin yeniden üretildiğini göstermiştir⁹. Dahası, oyunun yapısı erkekliğin ve kadınlığın geneksel pratiklerini ve anlamlarını pekiştirmektedir. Elbette, MUDlar siberuzamın sadece bir parçasıdır ve bütünsel bir bakış açısı geliştirebilmek için web sayfaları, IRC, video konferansları, listeler, stok marketleri, yazılım geliştiriciler gibi farklı alanlar da irdelenmelidir (Hine, 2000). Yine de MUD özelinde siberuzamın incelenmesi, bu uzamın çevirimdışı yaşamdan bağımsız olamayan kuralları ve sınırları olduğunu göstermiştir. MUDların kimlik keşfi için görece daha güvenli alanlar olduğu bir gerçektir, ama karakterlerin arkasında gerçek insanlar bulunduğu sürece, MUDda karakter yaratımı basitçe karşı cinsin giysilerini giymekten öteye geçemeyecektir. Kalıplaşmış cinsiyetçi davranışlardan ne kadar kaçılmaya çalışılırsa çalışılırsa, cinsiyet toplumun etkileşime girmesinde anahtar unsurdur. Bu nedenle, siberuzam kimliklerle oynama imkanı sunsa da, bu kimlikler inşa edilmiş toplumsal rol ve örüntülerden kaçamamaktadır. Erkek egemen cinsiyetçi ideoloji ve baskı pekiştirilmekte ve sürdürülmektedir.

MUD kullanıcılarının büyük bölümü halen erkek egemen bilgisayar alanından gelmektedir. Yine de her gün daha fazla kadın internete bağlanmaktadır. Anketin de gösterdiği gibi kadın ve erkeklerin sayısı arasındaki eşitsizliğe rağmen, interneti kullanım pratikleri ve harcadıkları zaman benzerlik göstermektedir. Eric Weiser'in (2000) NetSmart'tan aktardığı

ğına göre Amerika'daki yeni internet kullanıcılarının %58'i kadındır ve yakın gelecekte erkek kullanıcıların sayısını geçecektir. Çevrimiçi kadınların sayısındaki artış, gelecekte, erkek egemen bilgisayar kültürünü kırabilir. Van Zoonen'i (2002) izleyerek, telefon nasıl kadınların kullanımıyla sosyal bir anlam kazandıysa, siberuzam da kadınların katılımıyla bir özgürlük ve eşitlik alanına dönüşebileceğini söyleyebiliriz. Ancak günümüzde ekran, akışkan ve parçalı kimlik fikrini verse de, ekranın önündeki insanlar sabitlenmiş kimlikleriyle iletişime geçmeye devam etmektedir.

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

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

DİPNOTLAR

- ¹ Ayrıntılı MUD tarihi için bakınız: Richard Bartle (1990), Elizabeth Reid (1994, 1999), Amy S. Bruckman (1993, 1997), Noel Germundson (1994), Sherry Turkle (1997) ve Torill Mortensen (2003).
- ² MUDlar hakkında daha ayrıntılı bilgi edinmek için bakınız: İdil S. Soyseçkin (2006), *Identity and Communication in Cyberspace, MUDs: Gender and Virtual Culture*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Medya ve Kültürel Çalışmalar Bölümü, Ankara.
- ³ Host name: 66.162.28.88, port: 23
- ⁴ Telnet: <telnet://lambda.moo.mud.org:8888/>
- ⁵ Bazı komutların Türkçeleştirilmesinde *Cabülka Cabülsa*'dan yararlanılmıştır.
- ⁶ Cabülka Cabülsa'dan alınmıştır.
- ⁷ İngilizce'den Türkçe'ye çevirirken oluşacak anlam kaymaları ya da kısaltmaların aktarılamayışı yaşanan deneyimin etkisini azaltsa da, fikir vermek konusunda yeterli olacaktır.
- ⁸ Bu kavramsallaştırmanın tanımı kültürden kültüre değişmektedir. Mesela Türk Ceza Kanunu'na cinsel taciz ilk defa 2005 yılında eklendi. Bölüm 6'da "Cinsel Dokunulmazlığa Karşı Suçlar" 102-105 maddeleri arasında düzenlenmektedir. Cinsel taciz beden dokunulmazlığının ihlali olarak görülmekte ve şikayet gerektirmektedir. Her ne kadar cinsel taciz ayrı bir madde olarak yer alsa da, kesin bir tanımlaması bulunmamaktadır. Ancak bütünüyle beden ve fiziksellelikle ilgilidir (maddenin tamamı için bkz. <http://www.hukuki.net/kanon/5237.15.text.asp>). ABD sivil haklarına göre ise cinsel taciz temel suçlardan biridir ve çok ayrıntılı ve açık bir şekilde tanımlanmıştır. Sözel olarak, jestlerle ve görsel olarak cinsel taciz meydana gelebilir. Cinsiyet ayrımcılığı dahi cinsel taciz olarak ele alınmaktadır.

⁹ Örnekler için bakınız: Mackinnon, 1995; Turkle, 1995; Dibbell 2001; Reid 1999; Smith, A. D. 1999.

Kaynakça

- Bartle, R. (1990) "Interactive Multi-User Computer Games"
<ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/mudreport.txt>
- Bartle, R. (2001) "Avatar, Character, Persona; Immerse Yourself"
<http://www.mud.co.uk/richard/acp.htm>
- Benedikt, M. (1991) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, London: The MIT Press.
- Benston, M. L. (1988) "Women's Voices: Technology as Language", *Technology and Women's Voices*. Cheri Kramare (der.) içinde. New York and London: Routledge and Kegan Paul.
- Bruckman, A. S. (1993) "Gender Swapping on the Internet"
<http://ftp.mudmagic.com/text/research/gender-swapping.txt>
- Bruckman, A. S. (1997) 'MOOSE Crossing: Construction, Community, and Learning in a Networked Virtual World for Kids'. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Massachusetts Teknoloji Üniversitesi.
- Curtis, P. & Parc, X. (1991) "Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities"
<http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu:16080/classes/csc582/papers/curtis.pdf>
- Dibbell, J. (2001) "A Rape in Cyberspace; or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozen Turned a Database into a Society", *Reading Digital Culture*. David Trend (der.) içinde. Oxford: Blackwell Publishing, 199-214.
- Edwards, P. (1990) "The Army and Microworld: Computers and The Politics of Gender Identity", *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 16(1): 102-127.
- Fornäs, J. (1998) "Digital Borderlands Identity and Interactivity in Culture, Media and Communications", *Nordic Review*, 19(1): 27-38.
- Frissen, V. (1992) "Trapped in Electronic Cages? Gender and New Information Technologies in the Public and Private Domain: An Overview of Research", *Media, Culture and Society*, 14: 31-49.
- Germundson, N. (1994) "The Social and Educational Aspects of MUD's"
<http://ftp.mudmagic.com/text/research/mud.paper>
- Hafkin, N. & Taggart, N. (2001) "Gender, Information Technology, and Developing Countries: An Analytic Study", Office of Women in Development Bureau for Global Programs için alan araştırması ve desteği. Birleşmiş Milletler Uluslararası Gelişme Komisyonu, USA.
- Hine, C. (2000) *Virtual Ethnography*, London: Thousand Oaks, California: SAGE.
- Jai (Yelbük), derinlemesine görüşme, İzmir, 5 Ocak 2006.
- Jansen, S. C. (1989) "Gender and Information Society: A Socially Structured Silence", *Journal of Communication* 39 (3): 196-215.
- Kitchin, R. (1998) *Cyberspace*, West Sussex: Wiley.
- Kollock, P. & Smith M. A. (1999) "Communities in Cyberspace", *Communities in Cyberspace*, Marc A. Smith and Peter Kollock (der.) içinde. London and New York: Routledge, s. 3-25.
- Lee, K. M. (2000) "MUD and Self Efficacy", *Educational Media International*, 37(3): 177-183.
- Mackinnon, R. C. (1995) 'The Social Construction Of Rape In Virtual Reality' http://www.fragment.nl/mirror/various/MacKinnon_R.1995.The_social_construction_of_rape_in_virtual_reality.txt
- Mazur, T. (1994) "Working Out the Cyberbody: Sex and Gender Constructions in Text-Based Virtual Space"
<http://www.well.com/user/tmazur/research/sexgen.html>
- Mortensen, T. E. (2003) Pleasures of the Player: Flow and Control in Online Games, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Bergen Üniversitesi.
- Özdemir, Ö. (2005) 'İnternetin Ticarileşmesi ve Uluslararası Veri Akışları', *İletişim Ağlarının Ekonomisi: Telekomünikasyon, Kitle İletişimi, Yazılım ve İnternet*, Funda Başaran and Haluk Geray (der.) içinde. Ankara: Siyasal Kitabevi, s. 205-235.
- Reid, E. (1994) Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Melbourne İngiliz Üniversitesi.
- Reid, E. (1999) "Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace", *Communities in Cyberspace*, Marc A. Smith and Peter Kollock (der.) içinde. London and New York: Routledge, s. 107-133.
- Rheingold, H. (2001) "The Virtual Community", *Reading Digital Culture*, David Trend (der.) içinde. Oxford: Blackwell Publishing, s. 272-280.
- Rheingold, H. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, elektronik nüsha

<http://www.rheingold.com/vc/book/1.html>

- Schiller, H. I. (2001) "The Global Information Highway: Project for an Ungovernable World", *Reading Digital Culture*, David Trend (der.) içinde. Oxford: Blackwell Publishing, s. 159-171.
- Sint, derinlemesine görüşme, İzmir, 5 Ocak 2006.
- Smith, A. D. (1999) "Problems of Conflict Management in Virtual Communities", *Communities in Cyberspace*, Marc A. Smith and Peter Kollock (der.) içinde. London: Routledge, s. 134-163.
- Strate, L. & Jakobson R. L. & Gibson S. B. (2003) *Communication and Cyberculture: Social Interaction in an Electronic Environment*, New Jersey: Hapton Press.
- Truong, H. (1993) "Gender Issues in Online Communications", Community Networking: The International Free-Net konferansında yapılan sunum. Carleton Üniversitesi, Kanada.
- Turkle, S. (1988) "Computational Reticence: Why Women Fear the Intimate Machine", *Technology and Women's Voices: Keeping in Touch*, Cheris Kramarae (der.) içinde. New York & London: Routledge & Kegan Paul.
- Turkle, S. (1995) *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*, London: Phoenix
- Turkle, S. (1997) "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs"
<http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html>
- van Zoonen, Lisbet (1994) *Feminist Media Studies*, London: Sage Publications.
- van Zoonen, L. (2002) "Gendering the Internet 'Claims, Controversies and Cultures", *European Journal of Communication*, 17(1): 5-23.
- Waskul, D. & Douglass, M. (1997) "Cyberself: The Emergence of Self in Online-Chat", *The Information Society*, 13: 375-397.
- Weiser E. B. (2000) "Gender Differences in Internet Use Patterns and Internet Application Preferences: A Two-Sample Comparison", *Cyberpsychology & Behavior*, 3(2): : 167-178.
- Wikipedia <http://www.wikipedia.org/>

ÖZET

SİBERUZAMDA BİR DÜNYA: TOPLUMSAL CİNSİYETİN MULTI-USER DUNGEONLARDA ŞEKİLLENİŞİ

Bu çalışma toplumsal cinsiyetin MUDlar bağlamında siberuzamın sosyal ve iletişimsel pratikleri içerisinde nasıl konumlandırıldığını anlamayı amaçlamıştır. Çalışmanın cevaplamaya çalıştığı sorular şöyle sıralanabilir: Siberuzama özgü bir kültürden bahsedilebilir mi to sanal kültür çevirimdişi hayatın kültürel örüntülerinin basitçe bir yansımasından mı ibarettir? Toplumsal cinsiyet siberuzamda nasıl şekillnemkettedir? Baskın cinsiyetçi bariyerlerin ortadan kalkması mümkün müdür? Bütün bu sorulara yanıtlar İnternet üzerinde MUD olarak adlandırılan, alternatif kimlikler yaratma olanağı tanyan metin tabanlı sanal gerçeklik ortamları vasıtasıyla araştırılmıştır. MUD ortamlarının incelenmesinde anket ve mülakatlardan olduğu kadar doğrudan ve katılımcı gözlemlerden de yararlanılmıştır. Gözlemlerin ve mülakatlar çoğunlukla LambdaMOO ve Aardwolf ve takiben Cabülka Cabülsa diye adlandırılan MUDlarda gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar, siberuzamın gerçek dünyadan bağlantısını kopar(a)mamış ve kendi kuralları ve sınırlılıkları olduğunu göstermektedir. Toplumsal cinsiyet toplumun etkileşimde bulunmasında anahtar bir unsur olduğundan, siberuzam kültürü de bundan bağımsız kalamamaktadır. Bir cinsiyetten diğerine geçme olanağı verse de, geleneksel cinsiyetçi edimler var olmaya devam etmektedir. Yine de sunduğu olanaklar temelinde değerlendirildiğinde siberuzam yeni ve zengin bir iletişim ortamı olduğundan, geleceğinin hangi yönde şekilleneceği büyük oranda kullanıcılarına bağlı olacaktır.

Anahtar Sözcükler: Siberuzam, İnternet, MUD, sanal kültür, toplumsal cinsiyet.

ABSTRACT

A WORLD IN CYBERSPACE: FORMATION OF GENDER IN MULTI-USER DUNGEONS (MUDs)

This study is an attempt to understand how gender is located in social and communicative practices of cyberspace in the context of MUDs. The study seeks to answers to the following questions: Is it possible to mention a culture peculiar to cyberspace or virtual culture is just a mirror of real life culture? How was gender constituted in cyberspace? Is removal of dominant gender barriers possible? Answers to all these questions have been explored through text-based virtual reality environments on the İnternet called MUDs in which creating alternative identities is possible. A survey and interviews as well as direct and participant observations for the exploration of MUD environments have been conducted. Mostly, MUDs called, LambdaMOO and Aardwolf, and then Cabülka Cabülsa have become central sites of observations and interviews. The findings show that cyberspace has its rules and limitations which are not independent from the real world. Since gender is a key component indicating the society interacts, culture of cyberspace cannot stay aside. Despite possibility of gender switching, stereotypical gender performances continue to exist. However cyberspace is a new and rich communication environment in respect of facilities it offers and its future structure and form largely depend on the users.

Keywords: Cyberspace, İnternet, MUD, virtual culture, gender.