

DEVASA ONLINE OYUNLARDA KLAN KÜLTÜRÜ VE LİDERLİK OLGUSU*

Günseli Bayraktutan - Sütçü

"Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir."

(Huizinga, 1995: 27)

Giriş

Bu çalışmada sanal ortamda cemaat kurguları ve modern insanı bu cemaatlere bağlayan bilincin oluşturulması devasa online oyunlar¹ bağlamında tartışılmaktadır. Bu tartışmayı yürütecek zemini sağlaması amacıyla dünyanın dört bir yanından milyonlarca üyesi/kullanıcısı/oyuncusu olan ve İnternet üzerinden ücretsiz oynanabilen bir dijital oyun seçilmiştir. *SilkroadOnline* isimli bu oyunda, oyuncuların bireysel olarak rol alabilmelerinin yanısıra bir de farklı oyuncuların biraraya gelerek oyunun orijinal dilinde *guild*², oyuncuların kendi aralarında ise klan adını verdikleri çeşitli topluluklar oluşturdukları görülebilmektedir. Bu yazı kapsamında değinilecek konulardan en önemlisi bilgisayar oyunları üzerinden bireysel oyuncuların gönüllü katıldıkları ve sözlü bağlılık üzerine kurulu bu toplulukların, yani klanların sanal ortamda cemaat kurgusu bağlamında ne anlam ifade ettiği. Gönüllülük kavramı da bu oyunların yapısı gereği tartışılmalı bir kavramdır. Çünkü oyun, bireysel oyuncuların tek başına başarılı olmalarına olanak veren bir yapıya sahip değildir.

* Bu çalışmanın ilk ve daha kısa bir versiyonu daha önce 13-14 Kasım 2006'da Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi'nce düzenlenen 3. İletişim Öğrencileri Sempozyumu'nda "Sanal Alemde Yeni Kabileler: Kervan Çekmeye Kim Kalacak?" başlığıyla sunulmuş ve lisansüstü kategorisinde En İyi II. Bildiri Ödülü almıştır. Elinizdeki dosya çalışması için çalışma genişletilmiş ve özellikle liderlik ile ilgili bölüm ve kuramsal tartışma ile anket çalışması eklenerek zenginleştirilmiştir.

¹ Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü Öğretim Görevlisi

Bu çalışma sözkonusu klanların yapısını, sürdürülebilirliğini ve bunu sağlayan mekanizma ile aktörleri çözümleme amaçlı bir denemedir. Bu incelemede kullanılacak en temel kavramsal araçlar ise sanal cemaatler ve Michel Maffesoli tarafından geliştirilmiş olan yeni kabilecilik olgusudur. Bir başka deyişle, bu çalışma sanal cemaatler ve yeni kabilecilik kavramları çerçevesinde bilgisayar ortamındaki 'yeni kabile'ye diğer bir deyişle klana dışarıdan bir bakış ve anlamlandırma çabasıdır. Bu anlamlandırma çabası sırasında büyük bir ilginin klan lideri üzerine yoğunlaştığını da belirtmek gerekir. Oyuncu bireylerin sanal ortamda liderin otoritesini deneyimlemeleri ve buna sıkı sıkıya bağlanmaları da önemli ve dikkat çekici tartışma noktalarından biridir.

Yöntem

Oyun çalışmaları (ludoloji) denilince akla ilk gelen disiplinlerden birisi antropolojidir. Tom Boellstorff'a göre, antropoloji oyun çalışmalarına iki türlü katkıda bulunabilir; kültürü kuramsallaştırarak ve yöntemi oyun çalışmaları alanına taşıyarak (2006: 30). Antropolojinin en önemli araştırma tekniklerinden biri olan katılarak gözlem oyun çalışmalarının geneli için ve bu çalışma özelinde de önemlidir. Katımlı gözlem nedir ve bu çalışmada nasıl uygulanmıştır sorularını kısaca açıklayalım: "Bilimsel anlamda gözlemi, sıradan bireylerin gözleminden ayıran noktalar, gözlemcinin bu konuda eğitilmiş olması ve gözlemin sistematik bir biçimde yapılmasıdır" (Patton, 1987'den akt. Belkıs Kümbetoğlu, 2005: 126). Bu anlamda bu çalışma için de *Silkroad Online* isimli oyuna dahil bir oyuncu iki aylık bir süreç içerisinde (Haziran- Ağustos 2006) haftada bir kimi zaman iki kez oyun oynarken gözlemlenmiştir. Daha sonra da oyuncu ile iletişim koparılmamış ve gözleme etkinliği sıklığını kaybetse de devam etmiştir. Çalışma için önemli olan konu, gözlemlenen oyuncunun klan üyesi olmasıdır. Oyuncuya çalışmanın amacından söz edilmiş ve gözlem izni alınmıştır. Böylece oyuncunun da bilgisi ve izni dahilinde gerçekleşen gözlem sırasında not tutulmuş, kimi kez de ekranın görüntüsü alınmıştır. Gözlem süre olarak değerlendirildiğinde sınırlı bir zamanda gerçekleşmiştir denilebilir. Teknik, çoğunlukla dışarıdan dolaylı gözlem ve bazen de kısmi katımlı süreç olarak adlandırılabilir, çünkü gözlemci, oyuncunun oyuna dair tüm faaliyetlerine katılmış, sadece belirlenen saatlerde bir aradayken oyuncuyu gözleme olanağı bulmuştur. Patton'a göre (1987:82), "niteliksel araştırmalarda niceliksel araştırmalardan farklı olarak 'duyarlı kavramlar' adı verilebilecek olan, araştırmanın odaklandığı bazı faaliyetlerin ve olguların gözlemlenmesi önem taşır" (akt. Kümbetoğlu, 2005: 138). Bu anlamda klan ve klan lideri araştırmacı açısından bu çalışmanın "duyarlı kavramları"dır. Gözlem sırasında klan lideriyle klan üyelerinin etkileşimine özellikle dikkat edilmiştir. Bu çalışma bir alımlama çalışması değildir. İletişim bilimleri literatüründe bilgisayar oyunlarına cinsiyet temsilleri v.b. açısından yaklaşan çok sayıda çalışmaya rastlamak mümkündür. Bu çalışmanın özgünlüğü ise yukarıdaki anahtar kelimeler dışında bir kavramsal araçla, yeni kabile ve liderlik kavramları ile konuya bakmasından kaynaklanmaktadır.

Oyun Çalışmalarına Genel Bir Bakış

1990'lı yılların başlarından itibaren yoğunlaşarak, bilgisayar oyunları pek çok konuyu içeren bir alan olarak sosyal bilimcilerin ilgisini çekmektedir. Bilgisayar oyunları; tasarım, alımlama, estetik, kültürel ve toplumsal bir olgu olarak farklı başlıklar altında çalışılabilir.

Özellikle de kimlik ve cemaat bu alanda en çok tartışılan ana başlıklardır.³ Ekonomi politik yönelimli bir değerlendirme yapıldığında da bilgisayar oyunlarının endüstrisinin gelir bakımından tüm dünyada film endüstrisiyle yarışacak düzeyde olduğu görülür, dünya çapında endüstrinin geliri yaklaşık 20 milyar dolar civarındadır (Joast Raessens ve Jeffrey Goldstein, 2005: xii). *Online* oyunlarla ilgili yaş, cinsiyet ve diğer değişkenler üzerinden karşılaştırmalı istatistiklere ulaşmak zordur, ancak nüfusa oranla en fazla *online* oyuncuya sahip olan ülke Güney Kore'dir. Bu ülkede yaşları 8-24 arası değişen gençlerin %80'i *online* bilgisayar oyunu oynamaktadır (Raessens ve Goldstein, xii). Chip Oyun dergisinde yer alan bir habere göre de bu çalışmaya da konu olan devasa *online* oyunları yeryüzünde oynayanların sayısı yaklaşık 12.500.000 kişidir (2006: 20).

Bu noktada, alandaki son yönelim/ eğilimlerden de bahsetmekte yarar vardır. Son dönemde oyun çalışmaları literatürüne bakıldığında artık insanların neden bilgisayar oyunlarını oynadıklarının araştırılması ve/veya soruşturulması yerine hem oyunun kendi sistematüğünün hem de makro düzeyde bilgisayar oyunlarının oluşturduğu sistemin nasıl işlediği ve ne türlü sonuçlar doğurduğu tartışmalarının yapılması gerektiği vurgulanmaktadır (Williams, 2006: 15).

Sanal Alemde Kervan Çekmek: *SilkroadOnline*

Yeni kabilecilik ve sanal cemaatler tartışmasını ele almadan önce, araştırmanın kapsamını ve/veya temel konusunu oluşturan bilgisayar oyunlarının yapısını ve özelden de *SilkroadOnline* isimli oyunu biraz tanıtmakta yarar vardır. *Silkroad Online* isimli oyunu tüm dünyada milyonlarca oyuncu oynamaktadır.⁴ Bu oyunlarda ve *SilkroadOnline*'de da çoğunlukla eril özelliklerle tanımlanmış alanlarda (dövüş, savaş, avlanma, ticaret gibi) toplumsal cinsiyetlerin abartılmış temsillerine rastlamak mümkündür (Thurlow, Lengel ve Tommic, 2004: 131). Crispin Thurlow ve diğerlerine göre "müzik, imgeler ve hareketler bir çeşit 'süper maço' hipermasküliniteyi" oluşturmaktadırlar (2004: 131). Bu süper maço alanın kadınları ise çoğunlukla stereotipik beden tasarımlarına ve dış görünüşe sahiplerdir. Erkek karakterlerin yapılı ve dövüşçü olması, kadın karakterlerin ise bedensel olarak tıpkı diğer popüler kültür ürünlerindeki gibi stereotipik temsili *SilkroadOnline*'i da türünün tipik bir örneği haline getirmektedir.

Oyunun senaryosu da benzerleriyle aynıdır, bu durumda bir türden bahsetmek mümkün görünmektedir. Peki bu türün özellikleri nelerdir? Oyunlar genelde görev odaklı senaryolar üzerinde işlemektedir. Bu görevler büyük oranda tek başına yapılması gerçekten zor görevler olduğu için oyunda tek başına (*solo*) oyuncu olarak var olmak zordur.⁵ Bir diğer özellik hemen hemen tüm oyunlarda oyuncuların belli bir seviyeden sonra bir meslek seçmeleridir. Karakterlerin avcı, hürsüz ve tüccardan oluştuğu bir ayrışma üzerinden işletildiği oyunda ticaret, mücadele, yağma ve büyük oranda da kıyım vardır. Oyunun ileriki aşamalarında anlaşılacaktır ki hedeflenen nokta, klanların "kervan çekmek" dedikleri ekonomik etkinliği gerçekleştirmek ve gelir elde etmektir.

Dijital oyunlar genel olarak değerlendirildiğinde hem sanal hem de gerçek anlamda iki boyutlu oldukları görülmektedir; ekonomik ve toplumsal boyutlar. Kervan çekildiği, hazineye⁶ ganimet biriktirildiği, tüccarların ve hürsüzlerin mücadelesine yer verilen bir sanal mekan ve bu sanal mekan üzerinde gerçekleşen etkileşim. Bu etkileşim ve ekonomik örgütlenmenin boyutları zaman zaman birbirlerinin alanına müdahale edecek kadar genişle-

mektedir. Dijital oyunlar ve ticaret ilişkisi de iki boyutludur; kimi oyunlar için -*SilkroadOnline* da dahil- oyun içerisinde kimi araç ve gereçlerin satılması sözkonusudur veya oyunun promosyon ürünlerinin t-shirt, kupa gibi satılabildiği *web* sayfaları mevcuttur. Oyun ve ticaret ilişkisine dair bir diğer süreç de şöyle işleyebilir; bazı oyunlar (*Lineage*)⁷ için gerçek ve sanal arasındaki sınırın ortadan kalktığı ve sanal birtakım hazinelerin veya oyunda kullanılan paranın gerçek pazarlarda, kimi kez karaborsa olarak satıldığı görülmektedir (Lin, Sun ve Tin, 2003: 291). Bu tür ekonomik etkinliklere Türkiye'deki oyuncular arasında da rastlanmaktadır, oyun forumlarında veya bazen konuyla ilgili *web* sitelerinde "satılık" ilanları verilmekte, ve örneğin oyun için değerli bir ekipman ve hatta bazen geliştirilmiş (yüksek *level*li) oyun karakteri bile satışa sunulabilmektedir.

Cemaat tartışmaları: Geleneksel, hayali, sanal cemaatler ve yeni kabilecilik

Enformasyon teknolojilerinin, özellikle de internetin gelişmesi ve yaygınlaşması ve sağladığı olanaklar, bir takım eski toplumsal kurumların çözülmesi ve yeni oluşumların, temsillerin, etkileşimlerin ve bunların sonucunda da yeni bir kültürün yani siber kültürün tartışılmasını beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda sosyal bilimlerde, Ferdinand Tönnies'in geleneksel cemaati, Benedict Anderson'un hayali cemaatleri ve Howard Rheingold'un sanal cemaatleri oldukça irdelenmiş kavramlardır. Geleneksel anlamıyla cemaat "hayatla ve çıkarlarla ilgili olan ve pek belirlenmemiş bir alandaki kapsamlı dayanışma ilişkilerini anlatmak üzere kullanılan bir kavramdır" (Subaşı, 2005: 111). Bu tanımdan, sanal cemaatler kapsamında bu araştırma açısından öne çıkaracağımız iki anahtar kelime, çıkar ve dayanışma olmalıdır. Bir diğer tanım ise, Richard Sennett'e aittir; "Yer bir coğrafya, politikaya sahne olan bir mekandır; cemaat de yerin toplumsal ve kişisel boyutlarının toplamıdır. Bir yer, orada yaşayan insanların 'biz' zamirini kullanmaya başlamasıyla bir cemaat, bir semt haline gelir." (2005: 145). *Silkroad* bu anlamda birden fazla cemaate, yani klana ev sahipliği yapan bir coğrafyadır. Dimitri Williams'a göre ise insanların bilgisayar oyunlarına bu kadar düşkün olmalarının en önemli nedeni gittikçe atomize olan modern yaşamın ve mekansal olarak parçalanmış toplumsal yaşamın, bireyleri sanal ortamda bir araya gelmeye yönlendirmesidir (2006: 14-15). Sennett, insanların günümüzde bir cemaat üyesi olmaya özlem duymalarını ise "esnekliğin belirsizlikleri, köklü bir güven ve bağlılık duygusunun olmayışı, en önemlisi de kişinin kendisinden birşey yapamaması, işi aracılığıyla 'hayatını çizememesi'"nin sonucu olarak açıklamaktadır (2005: 145). Ramazan Yelken de benzer bir şekilde, sınırlı sorumluluk cemaati diye tanımlandırılan cemaatlerin geleneksel cemaat yapısından farklı olarak, topraktan kopma sürecine ve bu cemaatlerin artık sadece yerel yerleşimler olarak değil, bir araya gelme ve kültürel iletişim biçimlerine vurgu yapar şekilde yerellikler olarak algılanmasına yol açtığını iddia eder (1999:263). Yelken'e göre Maffesoli'nin postmodern kabile veya yeni kabile diye kavramsallaştırdığı türden cemaat yapısı da sınırlı sorumluluk cemaati kapsamına girmektedir (263).

Zygmunt Bauman, yeni kabilecilik kavramını Maffesoli'nin tanımı üzerinden ele alarak şu şekilde tartışır; "...doğru ve yanlış ya da güzel ve çirkin konusunda sadece kabile hakikatlerini ve kabile kararlarını tanıyan bir kabile dünyasıdır. Fakat bu aynı zamanda da, çok yaşamsal bağlamlarda orijinal kabile antikitesinden ayrılan bir yeni kabile dünyasıdır." (Bauman, 2003: 318). Bauman, çağdaş dünyadaki kabilelerin, geleneksel anlamdaki kabilelerden farklı olarak daha "gevşek" örgütlendiğine, somut olarak da toplandıkları hızla dağılmalarına ve "üyelik"ten görece kolay bir biçimde çıkılabilmelerine işaret eder (2003: 319).

Bauman'a göre, yeni kabileler tortusaldır, çünkü çok anlamlı, çok işlevli ve çok sonlu klasik kabilelerin aksine, yeni kabileler tek bir konuda, bir eylem tipinde ve bir grup sembolde uzmanlaşmışlardır (Yelken, 1999: 207). Çağdaş dünyanın kabilelerinde müritlik duygusunun kaybı ve vefasızlık tehlikeleri vardır. Bu noktada *SilkroadOnline* isimli oyunda yer alan klanlardan birinin liderinin klanın forum sitesindeki serzenişine yer vermek gerekir; "...herkes burada kalsaydı, herkes birer ikişer gidiyor gibi...". Klan üyelerinin sayısının azalması ve oyundan kopmaları nihai hedefe ulaşmak için gerekli çaba ve işbirliğinin zarar görmesi anlamına gelmektedir.

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

Anthony P. Cohen hangi topluluğun doğasına bakılırsa bakılsın sınır kavramının önemli olduğunu vurgular (1999: 8). Klanlarda sınır var mıdır, varsa bu sınır kim/kimler tarafından belirlenir? Bu sınırlar klan üyeleri tarafından nasıl algılanmaktadır? Sınırın ortak algılanması nasıl sağlanmaktadır? Tüm bu soruların yanıtı büyük oranda klanın kuruluşunda, yapısında ve liderin mevcudiyetinde ve liderlik kurumunun işlevinde saklıdır. Sınır ve antagonizma, klanların mevcudiyeti üzerinden kurulur, kardeş ve dost klanlar ve işbirlikleri vardır. Bu işbirlikleri "biz" ve "öteki" ayrımını veya ortaklaşmasını sağlamaya dönüktür. Ayrıca oyuncular, sanal mekanda etkinlik gösterirken (dövüş, ticaret, dinlenme) eğer bir klana üye iseler, sanal veya grafik bedenlerinin üzerinde takma adlarıyla birlikte klan isimleri de görülür, örneğin *İletişimciler* klanından Nongye gibi.

Dijital oyunların, bizim örneğimizdeki gibi devasa online oyunların geleneksel oyunlardan taşıdıkları, devraldıkları kimi evrensel diye tanımlanabilecek kuralları vardır. Serpil Aygün Cengiz, oyunun temel öğelerinden söz ederken, alan faktörünü de belirtir (1997:58). İster geleneksel, ister dijital-yeni oyunlar olsun, alan önemli oyun öğelerinden biridir. Örneğin Aygün Cengiz'in örnek verdiği çocuk oyunlarındaki "çember" pratiği, *Silk-RoadOnline* ve diğer online devasa oyunlarda da görülebilir. Aygün Cengiz'e göre çocuk oyunlarında çemberin bir kutsallığı vardır, çember içine girenler dokunulamazlar(58). *Silk-RoadOnline*'de da oyuncular dinlenmek istediklerinde, hareketsiz kalmak istediklerinde etraflarını bir çemberle kapatırlar. Oyun içerisinde belirli alanlara sadece belirli seviyeler-

deki oyuncuların girebilmesi, bir çeşit mekansal sınır ve var olunan alanın belirlenmiş olduğu duygusunu yaratmaktadır. Bu "gizli" mekanlar da oyuncuların oyunda kalmasını sağlayan cazibe noktalarındandır.

Cohen'e göre topluluk "hayati denilebilecek derecede bilinçe yaslanır" (1999: 10). Peki, bilgisayar ortamında bu bilinçe denk bir varlık nasıl ortaya çıkar? Bu varlığın devamlılığını ve belirleyiciliğini sağlayan simgesel bileşenler nelerdir sorusu da önemli bir sorudur. Yeni kabileler, bu çalışma özelinde ise SilkRoadOnline'daki klanlar "...klasik kabilelerden (Gemeinschaft) farklı olarak kendi kendilerini sürdürme ve kendi kendilerini yeniden üretme mekanizmalarından yoksundur. Bu nedenle; 'klasik kabilelerin tersine, yeni kabileler birimlerinden (üyeler) daha uzun süre yaşayamazlar' (Bauman'dan akt. Yelken, 1999: 207). Huizinga, insanları oyuna bağlayan bir *agonal* içgüdüden bahseder: "Dünyayı oyun cephesine sürükleyen bu *agonal* içgüdünün gelişimi, aslında bizzat kültür zihniyetinden bağımsız olan dış bir faktör tarafından teşvik edilmektedir: Özellikle, insan ilişkilerinin bütün alanlarda ve tüm araçlar sayesinde olağanüstü gelişimi. Teknik, reklam ve propaganda her yerde rekabeti teşvik etmekte ve bu içgüdünün tatminini mümkün kılmaktadır." (1995: 239). Klanlar arası rekabet ve oyun içerisinde hakim olan savaş bu içgüdünün tatminine örnek olarak gösterilebilir. Kimi klan liderleri toplantılarda veya oyunla ilgili forumlarda muhtemel saldırı ve savaşlar üzerine taktikler vermektedirler. Bu saldırı ve savaşlar kimi durumlarda reel ulusal ve uluslararası gündemi de kapsayan nedenlerle (Papa'nın beyanları, karikatür krizi vs. gibi) devreye sokulabilmektedir. Bu çalışmada bir yandan da gerçek yaşamda ipuçlarını/izlerini görebileceğimiz simgesel belirleyenlerin siberuzam ve sanal gerçeklik bağlamında nasıl biçimlendiğini görme olanağı bulunabilir. Aslında bu bilinç ya da bir başka deyişle oyuncuların bilgisayar oyunlarına bağlanmaları büyük ölçüde bilgisayar oyunlarını tasarlayan yaratıcıların (grafik tasarımcılar, yazılımcılar, senaristler) becerilerine de bağlıdır. Hayali cemaatlerde insanları birbirine bağlayan bayraklar, marşlar gibi birtakım maddi semboller sözkonusudur. Bilgisayar oyunlarında ise dijital teçhizatlar bu görevi görür, seviyeler (*level*), haritalar, senaryo ve öyküler gibi, ayrıca oyun dergileri ve strateji rehberleri gibi fiziksel birtakım objeler de vardır (Jason Rutter and Jo Bryce, 2006: 170). Oyunlar gücünü gerçek yaşamdan aldıkları referanslarla desteklerler, örneğin *LEVEL* veya *Electronic Gaming* gibi bilgisayar oyunları dergileriyle. Oyun oynanmaya başlandığı andan itibaren ise bu sürekliliği sağlayabilmek konusunda en önemli rol klan liderindedir. Klan lideri, ileride örneklendireceğimiz çeşitli stratejilerle oyuncuları, yani üyeleri oyuna ve klana bağlamaya çalışır.

Klanın yapısı ve kuralları

Kural olmadan oyun olmaz. Serpil Aygün Cengiz'e göre "...oyunun kuralları oyunun 'simge dünyası ve grameri'dir (Hesse, 1993: 12); bunlar olmadan oyunun var olması olanaklı değildir." Oyunun kuralları oyunun ana sayfasında ilan edilmiştir, ayrıca oyun süresince de genel yöneticiden kural ihlalleri konusunda sık sık uyarı mesajları gelmektedir.

Oyun dünyasında oyuncular canavarlara (bunlar kimi zaman içerisinden kan fışkıran saman adamlardır) saldırmak için, hazineleri paylaşmak için ve diğer klanlarla savaşmak için gruplar oluştururlar. Aynı zamanda, klanlar oyuncuların bireysel olarak başaramayacakları görevleri tamamladıkları ekonomik birimler veya karakterlerin yetenek seviyelerini yükseltirken etkileşimde⁸ buldukları toplumsal birimler olarak değerlendirilebilirler

(Lin, Sun ve Tinn, 2003: 288). Klanların toplumsal ve ekonomik olmak üzere iki boyutu vardır. Klanlar çoğunlukla sözlü bağlılık üzerine kurulur. Lin, Sun ve Tinn, Tayvan'daki en popüler iki bilgisayar oyunu üzerine yaptıkları çalışmalarında klan kurma motivasyonu, dayanışma ve toplumsal etkileşimi incelemişler ve şu üç önemli sonuca ulaşmışlardır: Birincisi, klanların ortaya çıkış nedeni toplumsal amaçlar nedeniyle değil, karakterin yaşayabilmesi ve oyunun başarısı için gerekli olmasındandır. Oyun tasarımcılarının yarattığı 'orman kanunu' ortamı tek başına, bireysel oynayan oyuncular için uygun değildir. Bu anlamda klanlar oyun içerisinde intibak ettirici hayatta kalma stratejileri olarak adlandırılabilirler. İkinci sonuç, *offline* ilişkilerin ekonomik anlamda oyun içerisinde riski azaltması nedeniyle *online* ortama taşınmasıdır. Hazineyi paylaşmak için oyuncular klanlarına gerçek yaşamda da tanıyıp güvendikleri oyuncuları davet etmektedirler. Üçüncü sonuç ise video oyunları için geliştirilmiş "bağımlı" oyuncu stereotipinin *online* bilgisayar oyunları için geçerli olmadığı bilgisi/durumdur. Oyuncular, karakterler ve karakterlerin yaratıcıları arasındaki ilişkilerde oldukça bilinçli ve durumu değerlendirebilecek durumdadırlar (Lin, Sun ve Tinn, 2003: 297).

Klan kurabilmek için oyuncuların belli bir seviyede⁹ olmaları ve kuruluş ücreti olarak 500.000 *SilkroadOnline* altını yatırmaları gerekir. Klanda üç grup oyuncu vardır, klan lideri, klan lider yardımcısı ve klan üyesi. İlk iki grubun idari yetkileri varken, üyeler hiçbir şekilde yetki sahibi değildirler. Klan lideri yeni üye kaydedilmesi, iç ve dış klan ilişkilerinin yürütülmesi gibi görevlerle sorumludur (<http://www.silkroadonline.net/gameinfo/guide.asp>). Başlangıçta maksimum 10 kişiden oluşturulan klana daha sonra yeni üye alınabilir. Klan büyüklüğüne dair maddede "büyümek için üyeler işbirliği yapmak zorundadırlar" ifadesi yer almaktadır. Bir klandan çıkan üyenin başka bir klana üye olabilmesi için 3 gün geçmesi gerekmektedir. Yine aynı *web* sayfasında klan liderinin yeniden seçilmesi gereken durumlarda¹⁰ nasıl bir prosedür uygulanması gerektiği de anlatılmaktadır. Görüldüğü üzere klanların düzenlenmesi ve işleyişiyle ilgili bu kurallar modern yaşamda herhangi bir kurumda işletilen yönetmelik ve yasalardan çok da farklı değildir. Çünkü bir anlamda klan lideri de bir iktidar ve güce sahiptir ve bunu yönetmek zorundadır. Sonuç olarak denilebilir ki, oyunun senaryosu, kuralları ve tasarımı kişileri klan üyesi olmaya zorlar. Ancak tüm bunlar tek başına oyuncular açısından sürekliliği sağlama konusunda yeterli değildirler.

Bir İktidar *Personas*: Klan Lideri

Sennett'e göre karakterimizi ilgilendiren "bana kim ihtiyaç duyuyor?" sorusu modern kapitalizmde yoğun saldırı altındadır ve sistem bu nedenle de insanlara kayıtsızlık aşılacaktır (2005: 154). Yüz yüze iletişim yerine ekranlar aracılığıyla etkileşimde bulunulan bu yeni coğrafyada, *Silkroad*'da acaba insanlar birbirleri için kaygı duyuyorlar mı?

Bir sanal cemaat olarak nitelendirilebilecek klanın, doğurduğu farklı iletişim ve ilişki biçimleri ve geleneksel cemaatten veya gerçek dünya diye tanımlayabileceğimiz alandan sanal dünyaya oyuncular vasıtasıyla taşıdığı özellikler de vardır. Bu noktada klanda bireysel oyuncuların farklı olarak klan liderinden ve liderlik kurumunun işlevlerinden bahsetmek gerekir. Klanlarda özelliği sayılabilecek oyuncu klan lideridir. Klan liderinin, oyun içerisinde ve oyun dışında, üyeler üzerinde ve diğer klanlara karşı uygulamaya çalıştığı ve kişisel donanım ve kültürel sermayesiyle desteklediği bir gücü vardır. "Teknoloji mutlak

kudret fantazyalarıyla beslenmektedir. Sanal dünyada, hakkımız olduğu halde yoksun bırakıldığımız bütün ödüllere sahip çıkabiliriz; bu dünyada (çocuksu) sihirli yaratıcı güç yansamasını yola getirebiliriz." (Robbins, 1999: 148). Kişiler kimi kez gerçek yaşamda elde ettiği tüm beceri ve etkileme gücünü, bir anlamda kültürel sermayesini sanal alemde kullanmaktadırlar. Bu noktada, oyun içerisinde savaşı bir keşişin şirket bilançosunu okur gibi klan toplantısında klan bilançosunu okumasını çok da yadırgamayız. Nick Yee'ye göre video ve bilgisayar oyunları bizlerin daha iyi birer çalışan olması için durmaksızın çalıştığımız platformlardır ve buradaki iş gerçek yaşamda şirketlerde yürütülen işe büyük ölçüde benzemektedir (2006: 70). Liderin retoriklerinin etkileyici ve sağlam olması gerekir, lider denetleyicidir. Belirli aralıklarla klan üyeleriyle oyun içinde toplantılar yapan lider bu şekilde hem bir hesap verme eylemi hem de bir anlamda bağlılık ve bilinç tazelemeyi gerçekleştirir. Klan liderinin bir başka stratejisi de topluluğa yeni katılan üyelere isim vermesidir. İsimler (*nickname*) bir bütünü tamamlayacak şekilde ve bağlama uygun seçilir. Klan toplantısı çoğunlukla saatlerce sürmektedir. Lider gündemi başlıklar halinde aktarır, örneğin *hacker* saldırıları ve klan hazinesinin durumu önemli gündem maddeleri olarak sunulabilir. Liderin kimi sözleri bir gelecek ve geçmiş tasarımı vurgular, "siz şanslısınız, bizler için bunları yapan yoktu" veya "gelecekte herşey çok iyi olacak, hepimizin birer hayvanı olacak" gibi. Ayrıca bir klan lideri toplantı mekanı için hep belirli bir tepeli işaret ederek hem sembolik bir araç kullanmaktadır, hem de bir mekan duygusu yaratmaktadır. Kimi kez de oyunda kullanılacak hayvanlar için seçim yapılır; oyuncuların *SilkRoadOnline*'de bir kurdu, tavşanı, sincabı veya maymunu olabilir. Tıpkı oyuncular gibi, bu hayvanlar da sahiplerinin oyuna harcadıkları mesai ile orantılı olarak büyürler (Bakınız Şekil I.). Oyunlarda hayvanların görülmesinin cemaat kurgusu anlamında bir işlevi de vardır. Alphonso Lingis'e (1997: 16) göre "Cemaatimizin kanıtını çevremizdeki hayvanlar, bitkiler ve minerallerde görürüz. Bu cemaate maddi çevremizi anlayarak, bu cemaatin üretilmesini motive eden nedenleri yeniden inşa ederek gireriz."

Şekil I. *SilkroadOnline*'de Bir Oyuncunun ve Hayvanın Görüntüsü

Oyunda özel mülkiyetin ortak birikime aktarılması gerekmektedir, kimi kez de bu ortak birikimin "özgür" kullanılması sorunlara yol açmaktadır. Yukarıda bahsedilen klan lideri "Hep birşeyler alıyorsunuz, hiç, 'birşey koyayım' diyen yok!" derken bu ortak birikimin özensizce ve bireysel kullanımının olumsuzluğunu vurgulamaktadır. Lider, üyeler arasındaki iletişimin sürekli olmasına dikkat eder, bu anlamda hem oyun içerisinde haberleşerek, hem de diğer kanalları kullanarak (e-posta, msn, oyunun veya klanın forum sitesi gibi) sürekli üyeleri bilgilendirir ve taktik verir. Klan lideri bir çeşit hiper koordinasyonu sağlamaktadır. Hiper koordinasyon, "basit zaman/ yer ayarlamalarının ötesinde grup üyeleri arasındaki duygusal ve sosyal iletişimin ve grup normlarının gruba kendini kabul ettirmedeki gelişimini içermektedir" (Ring ve Yttri, 1999'dan akt. Ünal, 2005: 27). Klanlar arası işbirlikleri de sözkonusudur. Oyunun gücü kısa süreli anları uzatabilmesinde yatar. Lider ise kültürel sermayesini kullanarak bunu güçlendirir. Örneğin klana dair tarihçeyi sık sık anlatır ve klan üyelerine bir çeşit faaliyet raporu sunar. Bunu yaparken aslında bilgisayar üzerinde akışkan, uçucu olan edimlerin ömrünü söze taşıyarak bir parça da olsa uzatır.

Oyuncuların gözüyle klan ve liderlik olgusu

Yazının başında bu çalışmada gerçekleştirilen araştırmanın bir alımlama çalışmasını kapsamadığını belirtmiştim. Ancak burada, sınırlılıklarını kabul ederek bir anket çalışmasının¹¹ klan ve liderlik ile ilgili kısımlarına verilen yanıtları yukarıda yaptığım kuramsal tartışma çerçevesinde yorumlamak istiyorum. Anket çalışmasına katılan oyuncuların tümü klan üyesidir. Toplam yirmi oyuncudan onbeşi aynı klandan (A), diğer beşi ise beş ayrı klandandır¹². Temel olarak klanın varlık nedeni, oyuncunun klan üyesi olma nedeni, mevcut duruma dair düşünceleri, klan ve liderlik tasarımlarının sorgulandığı altı soruya verdikleri yanıtlar, devasa *online* oyunlar içerisindeki "yeni-kabileler" in yapısına dönük çeşitli çıkarımlar yapmamıza olanak verecektir. Araştırma kapsamında oyunculara yöneltilen klan ve lidere dönük sorular sırasıyla şöyledir;

-*SilkRoadOnline'* da herhangi bir klana üye misiniz? Üye iseniz bu klanın adı nedir?

-Oyunda bir klana üye olmanızın nedeni nedir? Klanınızın ne tür etkinlikleri var anlatır mısınız?

-Siz oyunda bir klana liderlik yaptınız mı?

-Eğer klan lideri değilseniz bir klan kurmayı düşündünüz mü?

-Klan kursanız, klanın adı ve temel kuralları neler olurdu?

-Sizce iyi bir klan liderinin özellikleri neler olmalıdır?

Oyuncuların bir klana üye olma nedenleri sorulduğunda verdikleri yanıtlar, şöyle sınıflandırılabilir: sağlam dostluk, bilgi ve deneyimin paylaşılması, oyunu düzgün bir şekilde oynamak, yardımlaşma, birlik olmak, başkalarına destek olmak, takım oyunu olması, "arkadaş ortamı" sağlaması, oyunu daha keyifli hale getirmesi. Bu çıkarımı örneklendirecek bir ifade;

"Tamamen arkadaşlıktır. Konuşacak güven veren bir guildimiz var ve üyeleri hepsi nerdeyse aynı öğrenim düzeyinde bu yüzden girdim. Klan aslında bir şirket gibi şirket nasıl sermaye ve çalışanlarının güveni ile ayakta kalıyorsa bizim klanda öyle.

Ben iddaa ediyorum oyunda bizim gibi klan yoktur."(12)¹³

Oyunculardan birinin klan üyesi olmaya dair söyledikleri modern yaşamda bireyin cemaat üyesi olma ihtiyacının en açık ifadelerinden biridir;

"Genel olarak o dünyada yalnız ve desteksiz olma duygusu kişiyi bir klana dahil olmaya itiyor. her gün güzel diyaloglarla pekişen bir arkadaş grubu yapılandırdık. oyunu daha iyi anlamak, verimli olmak, paylaşmak, yardım etmek, destek olmak adına her bir bireyin küçük çabalarıyla büyük bir klan olma yolunda etkinlikler yapıyoruz." (15)

Ayrıca, yeni orta sınıfın tanımlayıcı özelliklerinde biri olan güvenlik arayışı ve macera yaşarken bile risk almaktan uzak olabilmek de kimi oyuncuyu klan üyesi olmaya iten nedenlerdendir. *SilkRoadOnline'* da bile oyun içerisindeki oyun aslında bir çeşit jungle simülasyonu- güvenli bir iç mekan arayışı içerisinde olan oyuncular var. Klan için yapılan "oyundaki ev" tanımlaması bu açıdan anlamlı bir tanımlamadır.

"oyundaki ev gibi bir yer oluyor klan. Arkadaşlarla daha rahat iletişim kurabiliyorsunuz.. etkinlik şu an yok ama ara sıra ava çıkıp kervan çekebiliyo-

ruz.tabi devamlı toplantılarımız oluyor" (6)

Oyunculara liderlik ile ilgili görüşleri sorulduğunda ortaya çıkan görünüm şöyledir; "Siz oyunda bir klana liderlik yaptınız mı?" sorusuna ondört kişi hayır yanıtını vermiş, altı kişi ise kısa veya uzun süreli de olsa klan liderliği veya kuruculuğu yaptığını söylemiştir. Klan kurmayı düşünüp düşünmedikleri sorusuna verdikleri yanıt ise şöyle özetlenebilir; klan lideri olmayan çoğunluğun içerisinde sadece üç kişi klan kurmayı düşünebileceğini ifade etmiştir. Bunun dışında iki oyuncu da "olabilir" ve "ara sıra" gibi kesin olmayan yanıtlar vermişlerdir. Klan kurmayı düşünen bir oyuncunun konuyla ilgili açıklaması liderlik değerlendirmesi anlamında ilginçtir:

"hyr düşünmedim çünkü klanda demokrasi ve mutlak eşitlik hüküm sürdüğü için lider olmanın pek de bir farkı yok... ayrıca kendimi liderlik yapabilecek bir kişiliğe sahip olarak görmüyorum.." (3)

Klan yapısı ve örgütlenmeyle ilgili olarak demokrasi, mutlak eşitlik gibi çağdaş siyasal sistemlerin ve siyaset felsefesinin birtakım kavramlarına atıfta bulunarak konuşulması ilginçtir. Burada üzerinde düşünülmesi gereken soru şudur, acaba mekan, mecra, yenilik ortamı geleneksel tanımlamaları ve yönetim ve organizasyona dair alışılmış iş bölümünü farklılaştırabilmekte midir, bir başka deyişle "yeni lider"¹⁴ söz konusu mudur?

"Klan kursanız, klanın adı ve temel kuralları neler olurdu?" sorusunda oyuncular küfürlü konuşmaların olmaması gerektiği konusunda ortaklaşmışlardır. Büyük çoğunluk klan kursa en önemli kuralın küfürlü konuşmaların olmaması olacağını ifade etmiştir:

"Şu an üye olduğum klan gerçekten çok iyi.Küfür ve paylaşımın ön planda olmasını isterdim temel olarak adını düşünmedim hiç" (6)

"kimse clandan küfürlü konuşmamalıdır ve de başka clanları rahatsız etmemelidir." (11)

Klanda olması istenen olumlu özellikler, kurallar ise şöyledir: kardeşlik, arkadaşlık, dayanışma ve yardımlaşma. "Sizce iyi bir klan liderinin özellikleri neler olmalıdır?" sorusuna verilen yanıtlar ele alındığında üç ana başlık klan liderinin özelliği olarak belirginleşmektedir. Bunlar, paylaşımcı olmak, otoriter olmak ve bilgili olmaktır. Oyuncuların büyük çoğunluğu klan liderinin paylaşımcı, öğretici, yol gösterici, hoşgörülü ve yardımcı olması gerektiğini belirtmişlerdir.

"PAYLASIMCI OLMAK OGRETICI OLMAK" (1)

"-Yardimsever, hosgörüslü, dürüst" (7)

Bu soruya verilen yanıtlardan ortaya çıkan sonuç, liderin aslında bir çeşit rehber olması ve verici niteliğinin ağır basması gerektiğidir. Bu noktada, özellikle yeni oyuncular için oyunun karmaşık yapısı, bu türlü bir rehberliği neredeyse zorunlu kılmaktadır. Daha önce de belirtildiği üzere, oyun bir çeşit *jungle*'dir ve yaşam tek başına/ yalnız oyuncular için oldukça zordur. Burada deneyimli ve paylaşımcı bir oyuncunun, yani liderin varlığı her zaman önemlidir.

Bir diğer vurgu ise liderin otoriter olması gerektiği üzerinedir. Bu noktada dile getirilen görüşler şöyledir;

"otorite sahibi ve baskın biri olmalı" (8)

"otoriter" (9)

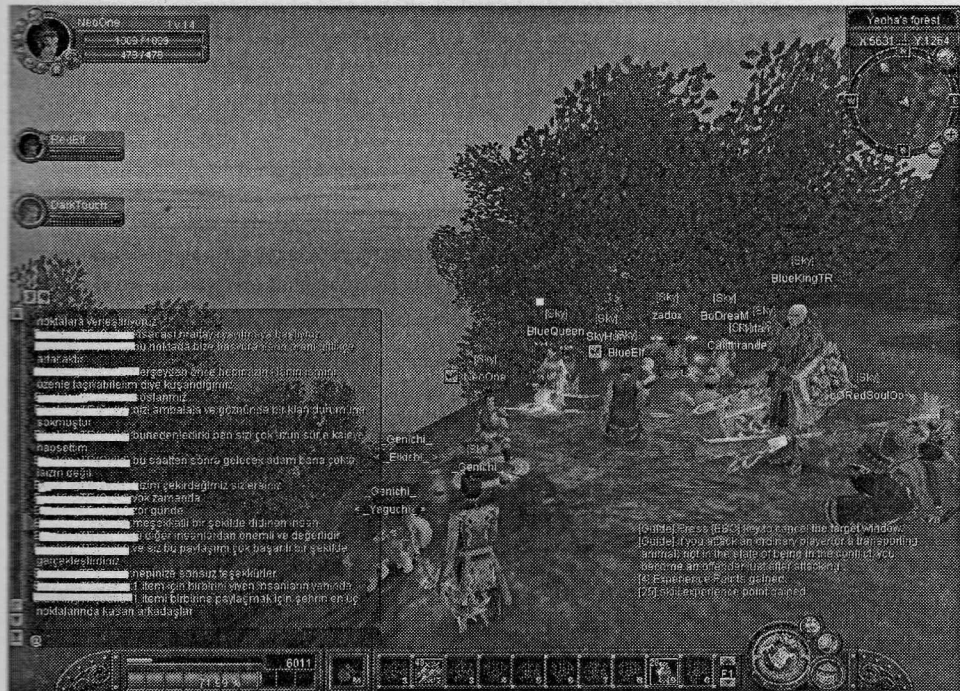
Bu noktada lider tanımlanırken, kurallardan taviz vermeyecek ve gözlerinden ateş saçan ifadelerine de yer verilmiştir. Sennett'e (2005: 26) göre, "Güven, üstün bir yargılama gücü, disiplin uygulama yeteneği ve korku uyandırma kapasitesi; bunlar bir otoritede bulunan niteliklerdir." Çizilen lider portresi katı, tavizsiz ve sert bir portredir. Son olarak liderin bilgili olması gerektiği vurgulanmıştır. Burada söz konusu bilgi oyun için gerekli bilgidir ve ayrıca ağ ortamı ile ilgili bilgi sahibi olması da beklenmektedir. Bunun için de liderin tüm vaktini oyuna ayırması, tüm detayları bilmesi ve gerektiğinde de sorunlara ilişkin anında çözüm üretmesi beklenmektedir. Liderin bir anlamda Weberyen terimlerle ifade edecek olursak, hem yasal-rasyonel hem de karizmatik bir otoriteye sahip olması beklenmektedir:

..ve oyunu nı bilmelidir" (18)

"klan üyelerine herzman bilgileriyle yardımcı olmalı" (19)

"...ve üyelere daha çok oyunda olması lazım "(6)

"hemen hemen herşeyi not almalı. guild üyeleri ile yakından ilgilenmeli (herşeyi ile). sorunları hızlı ve verimli bir şekilde çözebilmeli." (3)



Şekil II. SilkroadOnline'da Bir Klan Toplantısı Görüntüsü

Bitirirken...

Son sözlerimi söylemeden önce, yukarıda aktarmaya çalıştığım kuramsal tartışma ve SilkRoadOnline üzerinden örneklendirdiğim klan ve liderlik tartışmasını somutlayacak bir

konuşmayı buraya almak istiyorum. Bu metin yukarıda tartışmaya çalıştığım liderlik olgusunu ve yeni kabilecilik bağlamında sanal cemaat oluşumlarını örneklendirecek bir bölümdür. A klanı liderinin bir toplantı sırasında kendisini dinleyen klan üyelerine hitaben yaptığı bir konuşmadan alınmıştır. Lider konuşur:

- “-Kısacası haftaya yayılmaya başlıyoruz.
- bu noktada bize başvuranların oranı gittikçe artacaktır
- herşeyden önce hepimizin klanın ismini özenle taşıyabilelim diye kuşandığımızız
- soslarımız
- bizi ambalaja ve gözönünde bir klan durumuna sokmuştur
- bu nedenledirki ben sizi çok uzun süre kaleye hapsedtim
- bu saatten sonra gelecek adam bana çokta lazım değil
- bizim çekirdeğimiz sizlersiniz
- yok zamanda
- zor günde
- meşakkatli bir şekilde didinen insan
- tüm diğer insanlardan önemli ve değerlidir
- ve siz bu paylaşımı çok başarılı bir şekilde gerçekleştirdiniz
- hepinize sonsuz teşekkürler
- 1 item için birbirini yiyen insanların yanında
- 1 itemi birbirine paylaşmak için şehrin en uç noktalarında kasan arkadaşlar...”

Klan lideri bu konuşmasında bir yandan bir çeşit yönetsel anlamda hesap verme, öte yandan da oyuncularını yüceltme edimi içerisindedir. Bunun da yine cemaatin, klanın ya da yeni kabilenin devamlılığı için yapılmış stratejik bir hareket olarak değerlendirmek mümkündür. Lingis'e göre (1997: 14),

“Ataların ya da tanrıların emirleriyle belirlenen eylemlerin, (cemaate ait işler ya da anıtlar söz konusu olduğunda) kendi doğumlarını ve buldukları yeri onlara borçlu olduklarını düşünen herkes tarafından yerine getirildiği söylenebilir; ama bu işler bir soyun ya da seçilmiş bir ırkın farklılığını abartarak vurgularlar.”

Oyun, ister gerçek yaşamda ve mekanda, isterse de internet üzerinden sanal bir mekanda var olsun, oyuncularından oluşmuş kolektif bir kimlik yaratır. Dijital oyunlar da, özellikle devasa online oyunlar, hem senaryoları, hem de tasarımları nedeniyle etkileşimin ve cemaat olmanın bir çeşit zorunluluk olduğu oyunlardır. Ancak senaryo ve tasarım ne kadar güçlü olursa olsun, kişisel özellikler ve beceriler olmadan bu faktörler sürdürülebilir olma konusunda tek başına etkili değildirler. Örneğin etik sorumluluk, ortak bilinç veya vefa gibi klan üyelerini bir arada tutan bazı unsurları sağlamak ek çaba gerektirmektedir. Bu noktada da klan lideri ve liderin kültürel sermayesinin devreye girdiğini bir kez daha yinelemek gerekir. Kevin Robins'e göre sanal iktidar, “kendini içermeyi, kendi kendine yetliliği cesaretlendiren, dışsal nesnelere gerekliliğini reddeden tekbenci” bir olgudur (1999:

156). Ancak, *Silkroad* örneğinde biz iktidarın dışsal ögelere referansla kurulduğunu, dolayısıyla gerçek yaşamdaki iktidar kurgusunun sanal dünyada da bu çerçevede etkili olduğunu söyleyebiliriz. Bir başka deyişle, sanal cemaatlerde de gerçek yaşamdaki iktidarın ve iktidar ilişkilerinin yeniden üretildiğine tanık oluruz. Şebnem Pala, tarih boyunca oyunun kimi kez kurulu düzene başkaldırma, gündelik yaşam ve mutad sınırlardan kurtulma işlevi gördüğünü de belirtir, örneğin karnaval böyle bir nitelik taşır (2005: 33). Ancak, *SilkroadOnline*'de böyle bir özgürleşme ve farklılaşmanın aksine geleneksel ve katı olanın yeniden ve yeniden üretildiği alanlar ve senaryolar vardır.

Sonuç olarak, *SilkroadOnline* özelinde söyleyebiliriz ki, küçük topluluklar yani klanlar bir büyük kabileyi oluşturmaktadırlar. Sanal mekanlar üzerinde kurulmuş bu topluluklarda çoğu kez geleneksel anlamda cemaat, klan ve kabilenin izdüşümlerini görmek mümkün olabilmektedir. Rekabet, bireycilik aslında tüm geleneksel topluluklarda rastlanılabilir olgulardır, ancak bilgisayar dolayımı iletişimin var olduğu sanal mekanlarda rekabet ve bireyciliğe rağmen bir birliği devam ettirmek biraz daha zorlaşmaktadır. Maffesoli'ye göre gruplara, topluluklara ne isim verirsek verelim, ister akraba grupları, ister akran grupları isterse de ikincil gruplar olsun, kabilecilik süreci hep vardı, sadece belirli dönemlerde bu daha fazla ya da daha az önemsendi, o kadar (1996: 69). Dijital oyunlarda da bu olgunun yeni medyanın olanaklarıyla biraz daha belirginleştiğini görebilmekteyiz.

DİPNOTLAR

- 1 Devasa online oyunlar, ya da orijinal adıyla MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-playing Games*) olarak adlandırılan dijital oyun türüdür. Önemli ve ayırdedici özellikleri oyuncu sayısının milyonlarla ifade edilecek kadar çok olması ve İnternet üzerinden oynandığı için etkileşimin yüksek olması olarak sıralanabilir.
- 2 Oyunun dili İngilizce'dir. Oyunda, tüm oyuncuların görmesi için sisteme gönderilen ortak mesajlar ve uyarılar da yine İngilizcedir. İngilizce *guild*, kelime anlamı itibarıyla lonca demektir ve bir ticari faaliyet veya zenaat etrafında örgütlenmiş kişiler topluluğunu ifade eder. Klan sözcüğünü anlam olarak karşılayan boy sözcüğünün Türk Dil Kurumu'nun yayınladığı Güncel Türkçe Sözlük'teki karşılığı ise "Ortak bir atadan türediklerine inanılan toplumsal ve ekonomik ilişkilerinde anaerikil, ataerikil anlayışı uygulayan geleneksel topluluk, kabile, klan" dır (<http://www.tdk.gov.tr>).
- 3 Dijital Oyunlar Araştırma Derneği ilk yıllık konferansı 'Level Up'ı 2003'te Utrecht'te gerçekleştirmiştir. Philip Drake ve Andy Miah (2004: 907), bu konferansta ele alınan konuları şu başlıklar altında sınıflamışlardır; sanal dünyalar ve cemaatler, kimlik ve kimliklendirme, oyun çevreleri, anlatılar, oyun tipolojileri, eğlence, bağlanma ve zaman, karşılaştırmalı medya içeriği analizi, avatarlar ve metin analizleridir.
- 4 Bu rakam oyuna bağlanırken kullanılan ve sayısı onbeşi geçen ve her gün artan değişik sunucuların (*server*) kapasiteleri düşünülerek söylenmiştir. Her sunucudan yaklaşık 600 bin oyuncu bağlanmaktadır ve kimi zaman kapasite yetersizliğinden oyuna bağlanmak mümkün olamamaktadır. Bu nedenle gün geçtikçe de sunucu sayısı artmaktadır. Ancak, *SilkroadOnline* isimli oyuna Türkçe basılan oyun dergilerinde çok sık yer verilmemesi ve *World of Warcraft* veya *Everquest* gibi popüler olmaması bir başka araştırma konusudur. Bu anlamda bilgisayar oyunlarının medya ve kültür endüstrisi dolayısıyla yaygınlaşmasının dinamikleri de çalışılmalıdır.
- 5 Bu çalışmaya özel olarak oyunun yapısını ve işleyişini daha iyi kavrayabilmek için "Nongye" isimli bir kadın karakter yaratılmış ve bu karakter bir klana üye olmadan bir süre yaşatılmaya çalışılmıştır. Ancak görülmüştür ki, bir klana dahil olmadan, yani destek almadan (ekipman, strateji) oyun içerisinde dilediğiniz kadar canavar öldürebilirsiniz ancak bu oyunda ilerlemenizi sağlamaz.
- 6 Buradaki hazine sözcüğü, devlet malının korunup saklandığı yer anlamındaki hazineye eş değer kullanılmaktadır.

- 7 Daha çok Asya ülkelerinde oynanan bir MMORPG.
- 8 Etkileşim oyun sırasında oyuncuların birbirleriyle konuşmalarını sağlayan oyun içi ve oyun dışı (örneğin MSN) gibi *online* sohbet (*chat*) programları aracılığıyla gerçekleşmektedir.
- 9 Seviye (*level*) oyunda görev alıp, etkinlik içerisinde bulunduğunuz sürece elde ettiğiniz aşamaların adıdır. Örneğin klan kurabilmek için en az 20 seviye oyuncusu olmanız gerekir.
- 10 Klan liderinin 45 gün oyuna girmemesi onun liderlikten alınması için geçerli bir sebeptir.
- 11 Anketininin klan ve liderlikle ilgili bölümlerini değerlendirmeme izin veren Harun Yıldız'a teşekkür ederim.
- 12 Klanlar bu çalışmada sırayla A, B, C, D ve E klanları olarak adlandırılacak ve gerçek/oyundaki adları saklı tutulacaktır.
- 13 Ankete katılan SRO oyuncularının yanıtları yazım yanlışlarına dokunulmadan alınarak kullanılmıştır. İnternet üzerinden gerçekleştirilen yazışmaya dayalı tüm etkinliklerin beraberinde yeni bir dil pratiği de ürettiği bilgisiyse bu türlü bir tercih yapılmıştır. Bir başka deyişle oyuncuların bilgisayar dolayımı iletilişimde dili nasıl kullandıklarının somut izleyebileceğimiz araçlardan biridir.
- 14 Burada lider sıfatının önüne eklenen "yeni" tamlaması, 1980'lerden sonra egemen olan yeni sağ politikalar ve enformasyon teknolojilerinin dönüştürücü gücüne atfen kullanılmıştır. Bilindiği üzere, "yeni" orta sınıf, "yeni" sağ, "yeni" ekonomi gibi tanımlamalarla bu yapıların ve/veya sistemlerin 80'lerden sonra yaşadığı dönüşüm kavramsallaştırılmaya çalışılmaktadır. Burada yapmak istediğim vurgu, tüm bu dönüştürücü gücün "liderlik" kurumunu da değiştirip değiştirmedeği veya ne kadar farklılaştırdığı üzerinedir.

Kaynakça

- Aygün Cengiz, S. (1997) "Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Neliği Üzerine". *Folklor Edebiyat*. Cilt II, Sayı: 11, 53-64.
- Bauman, Z. (2003) *Modernlik ve Müphemlik*. (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bennett, A. (1999) "Subcultures or Neo-tribes? Rethinking the Relationship Between Youth, Style and Musical Taste" *Sociology*. C: 33, S:3: 599-617.
- Binark, M. (2005) "Kimlik (lenme), Etnik Laflama Odaları" *İnternet, Toplum, Kültür* içinde (Der.) Mutlu Binark-Bariş Kılıçbay. Ankara: Epos Yayınları, 118-136.
- Boellstorff, T. (2006) "A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies". *Games and Culture*. C: 1, S:1, 29-35.
- Cohen, A. P. (1999) *Topluluğun Simgesel Kuruluşu*. (Çev. Mehmet Küçük). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Drake, P. ve A. Miah. (2004) "Playing on the level" The 'Level Up' International Digital Games Research Conference, Utrecht University, 4-6 November 2003. *Media, Culture and Society*. 26 (6): 906-909.
- Huizinga, J. (1995) *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevleri Üzerine Bir Deneme*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kümbetoğlu, B. (2005) *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Lin, H., Sun, C. and H. Tinn. (2003) "Exploring Clan Culture: Social Enclaves and Cooperation in Online Gaming" *Level Up Conference Proceedings*, 288-299.
- Lingis, A. (1997) *Ortak Birşeyleri Olmayanların Ortaklığı*. (Çev. Tuncay Birkan) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Maffesoli, M. (1996) *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. (Çev. Don Smith). London: SAGE Publications.

- Pala, Ş. (2005) "Anlam Ufuklarında Bir Kaynaşma: Oyun ve Spor". *Toplum ve Bilim*. 103, 21-43.
- Raessens, J. ve J. Goldstein. (Der.) (2005) *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press.
- Robins, K. (1999) *İmaj-Görmenin Kültür ve Politikası*. (Çev. Nurçay Türkoğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rutter, J. ve J. Bryce. (Der.)(2006) *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications.
- Sennett, R. (2005a) *Karakter Aşınması-Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkileri*. (Çev. Barış Yıldırım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sennett, R. (2005b) *Otorite*. (Çev. Kamil Durand) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Subaşı, N. (2005) "İnternet ve Sanal Cemaat Tartışmaları". *İnternet, Toplum, Kültür* içinde, (der.) Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay. Ankara: Epos Yayınları, 106-117.
- Thurlow, C., Lengel, L. ve A. Tomic. (2004) *Computer Mediated Communication- Social Interaction and the Internet*. London: SAGE Publications Inc.
- Ünal, S. (2005) "Türkiye'de Üniversite Gençliğinin Cep Telefonu Kullanma Pratikleri: Ankara Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışması". Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Williams, D. (2006) "Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone". *Games and Culture*. C: 1, C:1, 13-16.
- Yee, N. (2006) "The Labour of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play". *Games and Culture*. C: 1, C:1, 68-71.
- Yelken, R. (1999) *Cemaatin Dönüşümü-Geç Modern Dönemde Cemaat Sosyolojisi*. Ankara: Vadi Yayınları.
- _____ (2006) "Farklı evrenler, farklı dünyalar: Devasa online oyunlar." *CHIP Oyun*, S: 3, 18-22.

ÖZET

DEVASA ONLINE OYUNLARDA KLAN KÜLTÜRÜ VE LİDERLİK OLGUSU

Sanallik kültürü ve sosyal ağlar ara kesitinde en çok tartışılan fenomenlerden biri olan cemaat oluşturma pratikleri bu yazıda internette oynanan dijital oyunlar üzerinden tartışılmış ve örneklendirilmiştir. Çalışmada öncelikle oyun çalışmaları literatürü ve bilgisayar oyunlarının türsel özellikleri üzerinde durulmuş, ardından klan oluşturmaya zorunlu kılan oyunun yapısal özellikleri tartışılmıştır. Daha sonra, İnternet üzerinden oynanan dijital oyun türlerinden 'devasa online oyun'lardan biri (*SilkRoadOnline*) üzerinden yola çıkarak klan ve organizasyon yapısına dair çözümlemeler yapılmıştır. Bu çalışma çerçevesinde önemli tartışma noktaları gerçek anlamda paylaşılmayan bir fiziki mekan ve ortak maddi çıkarlar olmamasına rağmen bireylerin bir klanı nasıl bağlandıkları, neden bağlı kaldıkları ve diğer üyelerle işbirliği yaptıkları sorularında yatmaktadır. Bu noktada da klan lideri özellikli aktör olarak ortaya çıkar; liderin kültürel ve sosyal sermayesi bir tür birleştirici işlevi görmektedir.

Anahtar Sözcükler: devasa online oyunlar, sanal cemaatler, yeni kabilecilik, klan, klan lideri

ABSTRACT

THE CLAN CULTURE IN MMORPGs AND THE LEADERSHIP

In this paper, community building practices as one of the most discussed phenomenon in the intersection of the virtual culture and social networks are discussed and exemplified upon the Internet based digital games. Firstly, literature on game studies is overviewed and later game studies as a genre and its structural features which enforces forming guilds are discussed. After that, there are going to be some analysis about guild and its organizational structure using SilkroadOnline as an analysis unit. Important questions are how players join a guild organization and stay loyal to this organization and cooperate within it. At this point, guild master appears as a special actor; her/his cultural and social capital operates as a bonding element.

Keywords: MMORPG (Massive MultiPlayer Online Role Playing Games), virtual communities, neo-tribalism, guild, guild leader