

HOMO SAPIENS'İN BOŞ ZAMANI - HOMO LUDENS'İN SANAL KARIYERİ*

Harun Yıldız**

Giriş

Bu çalışmada Johan Huizinga'nın oyunun toplumsal işlevleri ile Bernard Suits'in oyunun öğeleri ilgili kuramsal tartışmalarından yararlanılarak, *MMPROG* oyun kültürü ve oyuncunun oyun dünyasında verili kurallar çerçevesinde gerçekleştirdiği sanal kariyer yaratımı incelenecektir. Bu çalışmada temel olarak sanal ortamda yaratılan oyun karakterlerinin ve oyuncuların oynusu tavırlarının gerçek dünyadaki toplumsal rol ve örüntüler ile yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca, sanal oyun kültüründeki oyun ediminin kapitalist üretim ve dağıtım ilişkilerinin yeniden üretimi olduğu, sanal kariyer yaratımının da boş zamanın kullanımının da mesaiye eklenmeye hizmet ettiği iddia edilmektedir. Bu iddia "*Silkroad Online*" adlı internette oynanan ve yakın zamanda Türkiye'de popüler haline gelen dijital oyun üzerinden oyuncularla yapılan anket çalışması ve oyun üzerinde yapılan araştırmacının yaptığı katılımlı gözlemlerden² yararlanılarak irdelenecektir.

Boş Zaman ve Oyun Nedir? Oyunun Toplumsal İşlevleri ve Oyunun Öğeleri

Kapitalist üretim ilişkileri tarafından temel çerçevesi çizilen ve tüketim kültürü tarafından da içi/içeriği doldurulan gündelik yaşamımızda zamanın kullanımı, bireyin çözmek zorunda kaldığı önemli bir planlama sorunsalıdır. Yirmi dört saatlik zaman dilimi içerisinde

* Bu çalışmanın ilk versiyonu daha önce 13-14 Kasım 2006'da Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi tarafından düzenlenen 3. *İletişim Öğrencileri Sempozyumu*'nda "Homo Ludens'in Sanal Kariyeri" başlığıyla sunulmuş ve lisans teşvik ödülü almıştır. Çalışmanın bu son hali sanal kariyer, sosyal ağ kavramları çerçevesinde anket çalışması eklenerek genişletilmiş ve zenginleştirilmiştir.

** Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü 4. Sınıf Öğrencisi

çalışmak, uyumak, yemek yemek vb. birtakım toplumsal etkileşimlerde bulunmak, çeşitli işleri yapmak için zaman parçalanmakta ve farklı eylemler için kullanılmaktadır. Bu yirmi dört saatlik yaşam döngüsünü üç temel zaman dilimine ayırabiliriz. Bunlar; var olma zamanı (hayatta olma), geçim(yaşama) zamanı ve boş zamandır. Boş zamanı, Mahmut Tezcan *Boş Zamanların Değerlendirme Sosyolojisi* adlı çalışmasında şu şekilde tanımlar: "Boş zaman ise, bireyin hem kendisi ve hem de başkaları için bütün zorunluluklardan ya da bağlantılardan kurtulduğu ve kendi isteğiyle seçeceği bir etkinlikle uğraşacağı zamandır. Bireyin kesin olarak bağımsız ve özgür olduğu zamandır. İş yaşamının dışındaki bir yaşamdır" (1994:9).

Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere boş zaman, çalışma yaşamı ve zaruri birtakım etkinlikler dışında bireylerin kendi keyiflerine göre istedikleri gibi, zamanı kullandıkları bir tür kendini yenileme ve dinlenme zamanıdır. Bu zaman da çoğunlukla eğlenmeye ve oyun oynama edimine ayrılır. İçimizde var olan oyun oynama isteği; çocukluktan gençliğimize, gençliğimizden yaşlılığımıza değin gündelik yaşamın bir parçasıdır ve yaşamımızın farklı evrelerinde farklı oyunlara katılır (Huizinga, 1995). Oyun kelimesi Latince bir sözcük olan "*ludos*" dan köklenmektedir. Yakın zamanlarda gelişen *ludoloji* (oyun çalışmaları) ise oyunu inceleyen toplumsal ve kültürel bir çalışma alanı haline gelmiştir, üstelik yeni medya çalışmaları alanıyla giderek keşişmeye başlamıştır. Özellikle 2000'li yıllardan itibaren kültürel çalışmalar ile yeni medya çalışmalarında farklı ve yeni oyun türleri ile türlerini ele alan akademik çalışmalar görülmeye başlamıştır. *Level Up* konferansları, Sage Yayınevinden 2006 yılında yayınlanmaya başlayan *Game and Culture* süreli akademik dergisi ile J. Raessens ve J. Goldstein tarafından derlenen MIT Press yayını *Handbook of Digital Games Studies* (2005) bu çalışmalara örnek olarak verilebilir. Türkiye'de oyun kültürü tecimsel düzeyde ele alan, yeni çıkan oyunları ve oyun oynama stratejilerini tanıtan birtakım süreli yayınlar mevcuttur. Bunlar; *Level, PC Gaming, Chip* şeklinde sayılabilir.

Oynayan insan ya da oyuncu insan, Johan Huizinga tarafından "*homo ludens*" olarak tanımlanır. Birey hayatı, günlük yaşamı ve çevresini oyun oynarak tanımaktadır. Oyunlarla gerçeğin yanılması yaşamakta ve hayata karşı birtakım stratejiler benimsemektedir. Toplamların yaşamında oynama edimin önemli bir yer ve zaman tuttuğu, insanın bir bakıma "oyunlarla yaşadığı", hatta oyunsuz yaşamadığını öne sürülebilir. "Oyun, içgüdüsel ve eğitsel deneyiminin bir parçasıdır. Oyun aracılığı ile birey, yaşamın daha sonraki dönemlerinde izlenecek şeylerin deneyimini yapar. O, bir bakıma yaşama hazırlanma ve kalıtsal özellik olma niteliğindedir. Çocukluğun oyun deneyimleri, ileriki yıllarda onun eylemine katkıda bulunur" (Tezcan, 1994:64). Mahmut Tezcan, Gross'u temel alarak oyunun türlerini aşağıdaki şekilde sınıflandırır:

"Savaş oyunları (yarışmak, avcılık v.s.)

Aşk oyunları, sanat yoluyla ifade edilen aşk

Taklit edici ya da dramatik oyun

Toplumsal oyun" (1994:64).

Günümüz toplumlarına bakıldığında, bu farklı oyun türlerinin yaşamın her alanına dahil olduğu ve türlerin keşiştiğini görebiliriz. Bir PC oyunu hem savaş oyunu hem de dramatik bir oyun olabilmektedir. Ya da bu çalışmada irdelenecek olan devasa online oyun hem savaş oyunu hem de toplumsal oyundur.

Huizinga, oyun oynama ediminin ayırt edici özelliklerini ise şu şekilde açıklamaktadır:

"1. Oyuncu her türlü maddi yarar ve çıkar düşüncesinden, istek ve gereksinimleri karşılamaya yönelik güdüsel mekanizmalardan bağımsızdır; oyuncular, özgürce ve gönüllü olarak onu bir kurmaca biçiminde algırlar.

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

3. Her oyunun kuralları vardır. Bu kurallar çiğnenirse oyun evreni de çöker. Oyunbozan, mızıkçı ve düzenbaz, oyunu var kılan consensus karşısında ciddi birer tehdit oluşturlar.

4. Oyun alanının içinde özgül ve mutlak bir düzen hüküm sürer. Bu, insanın mükemmellik isteğine her zaman uymayan yaşamın karmaşası içinde, geçici ve sınırları belli bir kusursuzluk arayışıdır.

5. Oyun bir güzellik arayışıdır. Bu estetik faktör, ritm ve harmoniyi her oyunun vazgeçilmez koşulu kılar; oyunun bir diğer temel ögesi olan 'gerilimin'in içerdiği şans ve belirsizliğe düzenli bir biçim verir.

6. Oyun bu özellikleriyle, bayram, tapınç, ritüel, büyü gibi olgularla aynı kutsal alanını paylaşır; kendine çeker, içine alır, büyüler" (Huizinga'dan aktaran Güngören 1995:61-62).

Martha Wolfenstein'in "eğlence ahlakı"nı tartıştığı çalışmasında öne sürdüğü üzere, "çalışmanın niteliklerini alan, yalnızca bir zamanlar kendi başına bir amaç olarak tanımlanan haz değildir; kendi başına bir amaç olarak tanımlanan haz değildir; oyun da artık eskiden yalnızca çalışmaya uygulanabilen başarı ölçütleriyle ölçülmektedir" (aktaran Lasch, 2006:113). Wolfenstein'in iddialarını izleyerek söyleyecek olursak, artık oyunlar belli amaçlar çerçevesinde oynanmakta ve çalışma yaşamının başarı ölçütleriyle değerlendirilmektedir. Büyük şirketler çalışanlarına "Paint Ball" oynatarak, çalışma yaşamında çalışanların birbirlerini nasıl koruyup gözetmesi gerektiğini bu oyun yoluyla benimsetmeye, böylece örgüt içinde grup çalışması ve örgüt kültürünün gerekliliğini çalışanlarına aktarmaya çalışmaktadır. Üstelik *Paint Ball*'da aynı örgüt içinde çalışanları farklı rakip yarışmacı gruplarına ayırarak, aynı kurum içinde çalışanları da rekabet duygusu da bir şekilde desteklenmektedir. Denilebilir ki, günümüz toplumlarında "başarı retoriği" yaşamın bütün alanlarına yayılmıştır: spordan, eğitime ve oyunlara değin. Artık oyunlar oyun olmaktan çıkmış ve keyfe ve istence bağlı bir haz alma duygusundan kopmuş, çalışma yaşamının ve bir anlamda örgüt kültürünün birer yansıması veya bir tekrarı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu izlek üzerinde devam ederek, oyun oynama edimini belirleyen ve şekillendiren öğeleri kısaca irdeleyelim.

Oyunun Öğeleri

Bernard Suits'e göre oyunun öğelerini amaç, amaca ulaşmak için gerekli araçlar, uyulması gereken kurallar ve lusorik tavır (oyunsu tutum) oluşturmaktadır. Bir oyunda amaç, Bernard Suits'e göre; üç şekilde ortaya çıkar: Birincisi oyuna katılmak, ikincisi oyunu kazanmak ve sonuncusu da diğer oyuncunun önünde olabilmektir. Ancak her üç amaç tek bir hedefte buluşur bu da son kertede kazanmaktır. "Oyun oynamak, belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklığı kıldığı için benimsendiği (lusorik tavır) bir uğraştır" (Suits, 1995:52).

Oyunun öğelerinden amaca ulaşmak için gerekli araçları açıklayalım; oyun sırasında oyuncunun başvurduğu nesnelere oyunun araçlarını oluşturur. Bu araçları kullanarak oyuncu amacına daha rahat ve uygun bir şekilde ulaşır. Oyunun öğelerinden biri olan kurallara

gelecek olursak; "Hedefler ve olanaklara göre oyunda iki tür kural bulunur; bunlardan birincisi prelusorik amaçlar, ikincisi ise lusorik amaçlarla ilgilidir. Bir oyunun kuralları, aslında prelusorik amaca varmada yararlı bazı yöntemlerin yasaklanmasıdır" (Suits,1995:48). Bu kuralları Suits şu şekilde ifade eder; Oyunda başarılı olmak için hile yapamazsınız. Başka bir oyuncuyu yenmek için kural dışına çıkmanızı engelleyen kurallardır. Suits bu tür kuralları oyunu kuran kurallar olarak adlandırır ve şu şekilde devam eder "...Çünkü bu kurallar prelusorik amaçların belirlenmesiyle birlikte, (oyunun usta bir şekilde oynanması için değilse de) oyunu oynanması için gereken tüm koşulların çerçevesini oluştururlar" (1995:48). Bu kurallar oyunu var eden, oyunu oluşturan ve oyunun çerçevesini belirleyen kurallardır. Bu kurallara uyulmazsa oyun oynanamaz veya oyuncu oyundan atılır. "Öteki tür kurallar, deyim yerindeyse, kurucu kuralların çizdiği çember içinde işlem görürler ve bu tür kurallara beceri kuralları denebilir. Bir beceri kuralının çiğnemek genellikle, oyunun iyi oynanmasına yol açar (en azından, işi oraya vardırır); ama kurucu kuralın çiğnenmesi (en azından o açıdan) oyunun hiç oynanmaması demektir. O halde, prelusorik amaçlara varmada izin verilecek araç ve yöntemlerin türünü ve alanını belirleyen, kurucu dediğimiz kurallardır. Kurucu kuralları, prelusorik amaçlara ulaşmada etkili araç ve yöntemlerin kullanılmasını yasaklayan kurallar olarak niteleyebiliriz" (Suits, 1995 : 48-49).

Son olarak ise lusorik tavrı açıklarsak; "oyuncunun tavrı da oyun oynamada bir öge olmalıdır; çünkü bir amaca varmak için daha iyi araç ve yöntemler dururken daha kötülerini kullanmayı gerektiren, kurallara uyulması anlamına gelen o garip durumun bir açıklaması olması gerekir" (Suits, 1995:50).

Bir oyunda ve oyun oynama ediminde bulunan temel öğeleri kısaca açıkladıktan sonra, bu çalışmanın devamında hem savaş hem de toplumsal oyun kategorisine giren ve sanal uzamda oynanan dijital bir oyunun hangi kurallar doğrultusunda, niçin oynandığı ele alarak, oyuncuların oyun aracılığı ile yarattıkları kimlikleriyle sanal kariyerleri irdelenerek, kapitalist toplum düzeninde homo ludens'in oyun oynama ediminin sonuçları tartışmaya açılacaktır.

Sanal Uzam İçinde Oyun ve Oynama Edimi

Oyun türleri ve oyuna dahil olma/katılma biçimleri günümüze değin çeşitli biçimler almıştır. Bilgisayarın ve internet ortamının hayatımıza girişi ile birlikte dijital oyunlarda giderek gündelik yaşama dahil olmuştur. Online oyunlar dijital oyunların en yeni türüdür. Online oyunlar, kendi içinde flash, java, beta versiyon olarak alt türlere ayrılır. Online oyunların ilk önce beta versiyonları kullanıma çıkar. Daha sonra da beta versiyonları oyuncular tarafından tuttuğu, diğer bir deyişle denenip, oynanıp beğenildikten sonra full (tamamlanmış) sürümleri piyasaya sokulur. Bu online oyunların kimi ücretli *download* edilirken, kimi ücretsizdir.

Oyun kültüründe olduğu gibi, online oyunlarda da belli kurallar, ödüllendirmeler ve cezalar bulunmaktadır. Bunları kısaca şu şekilde açıklayabiliriz; ilki yararlı olan yönergelere. Bunlar oyun oynarken yapılması gereken ve oyuna daha iyi bağlanabilmesi için yazıyla uyarı şeklinde gösterilen/ belirtilen kurallardır. İkincisi ise, oyunda yapılan veya yapılacak görev ve işlerin nasıl yapılacağına dair verilen komutlardır. Bu görevler *NPC*'lerden bir görev alınması ve birtakım yaratıkların öldürmesi/yok edilmesi şeklinde gerçekleşmektedir. Oyuncunun düzeyi, sanal oyun kültüründeki deyişle "level artkça" öldürülen yaratıklar, görev sayısı artar ve öldürme edimi giderek zorlaşır. Oyunda yaratılan karakter (*avatar*) ya hedef yönelimli olmakta ya da belli bir rolü oynamaktadır. Bu karakter belirlenen ya da seçili rolünü oynarken veya verilen görevi yaparken belli birtakım sınırlamalarla karşılaşır. Örneğin, yapacağı işin kestirme veya pratik bir yolla yapamaz.

Eğer, böyle yapmak isterse ceza alır. Oyunda verilen cezalar, gerçek yaşamda var olan yasa ve normlara uyuma, uyulmadığında verilen yaptırımlara benzer. Bu cezalar, oyuncunun verili oyun kültürü içinde kalmasına, ona uygun bir oyunsu tutumu benimsemesine neden olur. Cezalar, insanı verili ve belirli toplumsal sistem ile örüntüler çerçevesinde toplumsallaştırır. Kurallar, ödüller ve cezalardan oluşan bu sanal oyun kültürü, aslında gerçek dünyanın ekran önünde ve içinde yaratılan bir yansımasıdır. Yasa ve düzen, oyun dünyasında da var olmaya, üretilmeye devam eder.

Bu noktada, sanal uzamda oynanan oyunlarda yaratılan sanal kimlikler veya karakterlerin, gerçek dünyada taşıdığımız, dillendirdiğimiz ve eylediğimiz kimlik tasarımlarımızdan birtakım öğeler taşıyan tasarımlar olduğunu belirtelim. Bilindiği üzere, kimlik kavramı üzerine iki farklı kavramlaştırma ve tartışma vardır. İlk kavramlaştırma, kimliği bir-cik, paylaşılan bir kültür, bir tür ortak "tek gerçek benlik" bağlamında, yüzeysel ya da yapay olarak yüklenmiş "benlik"lerin içinde saklı duran ortak tarih ve ata kültüründen beslenen sabit oluşlar olarak tanımlayan muhafazakar-özcü bakış açısından beslenir. İkinci açıklamaya göre, kimlik sürekli bir "var olma" halidir. Manuel Castells kimliğin inşasını şu şekilde açıklar: "Kimliklerin inşası, tarihten, coğrafyadan, biyolojiden, üretken ve üretmeye yönelik kurumlardan, kolektif hafızadan, kişisel fantezilerden, iktidar aygıtlarından ve dinsel vahiylerden malzemeler kullanır. Ama bireyler, toplumsal gruplar, toplumlar bu malzemeyi, içine buldukları toplumsal koşullara ve kültürel projelere göre işler, bütün bu malzemenin anlamını yeniden düzenler" (2006:14). Kimliğimizi sadece biz oluşturmayız. Kimliğimiz sürekli bir devinim içinde oluşmaya devam eder ve bize yansımaları sosyal ve kültürel alanlarda görebiliriz. Castells kimliğin üç farklı şekilde kurulduğunu öne sürer:

"Kimliğin toplumsal inşası, her zaman iktidar ilişkilerinin damgasını vurduğu bir bağlamda gerçekleştiğinden. kimlik inşasını üç farklı biçim ve kökene ayırıyorum:

Meşrulaştırıcı Kimlik: Toplumun egemen kurumları tarafından, toplumsal aktörler karşısında egemenliklerini genişletmek ve akılcılaştırmak için inşa edilir. Sennett'in otorite ve baskınlık teorisinin kalbini oluşturmakla birlikte, milliyetçilikle ilgili çeşitli kuramlara da uyan bir temadır bu.

Direniş Kimliği: Hakim olanın, başat olanın mantığı tarafından değersiz görülen ve/veya damgalanan konumlarda/koşullarda bulunan aktörler tarafından geliştirilir; böylece Calhoun'un kimlik politikalarının ortaya çıkışını açıklarken öne sürdüğü gibi toplumun kurumlarına nüfuz eden ilkelere farklı ya da bunlara karşı ilkelere temelinde direniş ve ayakta kalma siperleri oluşturulur.

Proje Kimliği: Toplumsal aktörlerin, kendilerine sunulan kültürel malzeme temelinde toplumdaki konumlarını yeniden tanımlayan yeni bir kimlik inşa etmeleri; bunu yaparken bütün bir toplumsal yapıyı değiştirmeyi amaçlamalarıdır. Feminizmin kadınların kimliği ve kadınların hakları için direniş siperlerinden çıkıp ataerkilliğe, dolayısıyla ataerki aileye, tarihsel olarak toplumların dayandığı bütün bir üretim, üreme, cinsellik ve kişilik yapısına meydan okuması gibi." (2006:14-15)

Stuart Hall'u izleyerek kimliği tanımlayacak, "Geçmiş olduğu kadar, geleceğe de aittir. Kültürel kimlikler bir yerden gelir, tarihleri vardır. Ama tarihsel olan her şey gibi, sürekli dönüşüme maruz kalırlar. Sonsuza kadar kökleşmiş bir geçmişe sabitlenmiş olmaktan çok uzaktırlar; bitmeyen tarih, kültür ve güç "oyun"larına bağımlıdırlar. Bulunmayı bekleyen, bulunca da benlik duygumuzu sonsuza kadar güvence altına alacak, yalnızca geçmişin "geri alın-

ması"na dayanmaktan çok uzaktırlar; kimlikler bizi konumlayan ve kendimizi konumladığımız farklı durumlara verdiğimiz isimlerdir" (1995:177). Hall'ın deyişiyle, kimliklerimiz her an ve her zeminde kendini yeniden üretmekte/üretebilmektedir. Kimlikler, sanal oyun kültüründe gerçekten sanala nakledilir. Sanal dünyadaki özne burada oyuncu, kimliğini, dilin gündelik yaşamdaki kullanımı ve öznenin gündelik yaşamdaki her türlü eyleyişi ve imgesel performansı aracılığıyla görünür kılar. Özlüce dersek, sanal dünyada kimliğin araçları dil ve performansdır. Eğer çevrimiçi kişilerarası ilişki (bilgisayar dolayımı iletişim) çevrimdışına da taşınıyorsa, yeni öğeler eklenmiş kimlik bu sefer sanaldan gerçeğe aktarılmaktadır.

Silkroad Dünyası ve Oyunun Karakterlerinin Yaratımı

Silkroad Online oyunu adından da anlaşıldığı üzere İpekyolu tarihi ve mitolojisi üzerine kurulu bir oyundur. Oyunun temel olarak odaklandığı tema, kervan ticaretidir. Sanal dünyada varolan kentler ve bölgeler arasında başarılı bir şekilde kervan ticaretini gerçekleştirmek oyunun temel amacıdır. Oyun yirminci seviyeden sonra oyuncuların üç farklı meslekten birini tercih etmesini ister. Bu meslekler tüccar (trader), avcı (hunter) ve hırsızlıktır (thief). Tüccarın işi, mallarını bir şehirden diğerine düşman saldırılarına maruz kalmaktan koruyarak taşımaktır. Mallar bir şehirden alınır ve diğerinde asıl değerinden daha yüksek fiyata satılır. Bu ise tüccara zorlu yolculuğunda verilmiş cömert bir ödül gibidir. Tüccarın taşıdığı malların değeri ne kadar yükselirse, yolculuğu da diğer bir deyişle 'can'ı bir o kadar tehlike altına girer. Malın değişim değeri, karakterin sanal dünyada hayatta kalma olasılıkları ve olanakları da etkilemektedir. Bazı oyunculara, tüccarı soymak için hırsız rolüne bürünmektedir. Hırsızın amacı tüccarları öldürmek, malları almak ve ekonomik sermaye oluşturmak için bunları satmaktır. Hırsızlar genellikle takım oyunu oynarlar, hedeflerini özenle seçip *parti yaparlar*⁵ veya *guild kurup*⁶, bu iki şekilde hedefe saldırırlar. Avcılar ise bu iki meslek arasında paralı askerlik ya da koruyuculuk olarak tanımlanabilecek bir işi yaparlar. Onların oyundaki görevleri ise, hırsızları öldürmektir. Genellikle tüccarlar tarafından kiralanırlar ve kervan boyunca güvenliğin sağlanması görevini üstlenirler. Bu üç mesleği şu şekilde özetleyebiliriz: tüccarlık, yani toplayıcılık ve dağıtıcılık; hırsızlık, yani yağmacılık ile diğer iki konum arasında ortada kalan konum olan korumacılıktır. Bu üç konum ile gerçek yaşamdaki üretim ilişkileri ve rekabet kültürü oyun dünyasına taşınmış olur. İpekyolu görselleri üzerine temellenen bir tarih fantezisi içinde, günümüz dünyasının çalışma ilişkileri etiği yeniden üretilir. Tüccar, sürekli olarak yeni yağmacı kültürle rekabet etmek zorunda kalır (bakınız Şekil I). Oyuncu "boş zaman" adı altında oyunda geçirdiği biyolojik zamanında aslında bu ticaret dünyasında mesai yapmakta ve sanal kariyeri gerçekleştirmektedir.



Şekil I. *SilkroadOnline*'de pazarda tezgah açma görüntüsü⁷

Bu noktada çevrimiçi yapılan anket⁸ sonucuna göre meslek seçimleri ve para kazanma konusundaki oyuncuların görüşleri şöyledir:

"Para kazanma konusunda pek sorun yok kredi kartın varsa paranda olur. Ticaret yapmanı bu engelliyo ticaret sadece biraz aksiyon katsın diye yapıyor. Oyunun amacı Gerçek Para yuzunden ikinci planda kalıyor, En beğendiğim yanı görevdir. Görev yapmadan lwl atlamak çok zorlaşıyor ve görev yaparak haritadaki yaratıkların hepsini tanıma fırsatı buluyorsun . yani boşa yapılmış bi yaratık yok" (Katılımcı 16)⁹

"Karakterimi ben yapılandırđığım için karakterim tamamıyla beni yansıtıyor diyebilirim kullandđığım silahlar yaptđđım joblar edindđđim arkadaşlar olsun çođđ sey. Ama demiyorumki oyunda Thief im gerçek hayattada hırsızlık yapıyorum demiyorum oyunda thieflik yapıyorum cunku gerçek hayattada aksiyonu severim"

(Katılımcı 13)

"SRO da para kazanmak, kervan çekmek ve verilen görevleri yapmak tamamen farklı şeyler.. içine savaşı da eklersek SRO yu anlatmış oluruz... para kazanmanın kervan çekilerek gerçekleşmediini söylemek isterim.. görevlerde ise oyunun bir olumsuz yönü bulunmakta bence..görevler 1500 tane x canavarından kes 3000 tane şundan öldür gibi isteklerden oluşmakta.. bence bunların sayısı azaltılıp çeşit çođđaltılmalı, çünkü çok sıkıcılaşıyor oyunu..." (Katılımcı 5)

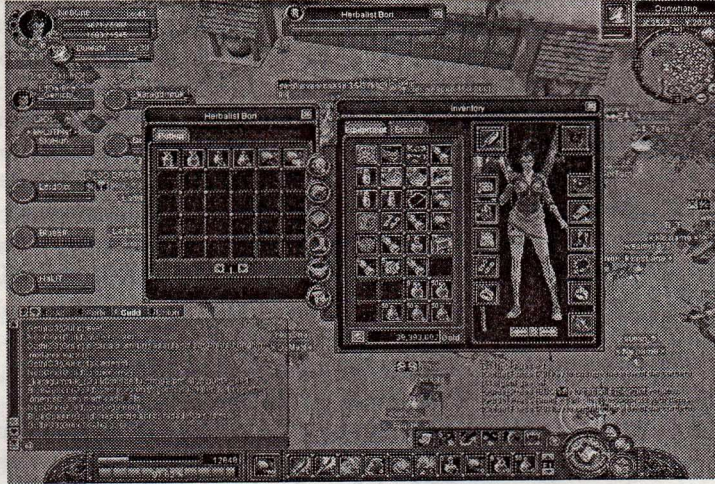
"Eziyet,para kazanmak için ideal meslek thiefliktir :D" (Katılımcı 20)

Silkroad Online dünyada farklı sunucularda oynanmaktadır. Türkiye'den katılan oyuncular Avrupa sunucusunda oyunu oynamaktadır. Oyun Türkiye'de 2005 yılının Aralık ayında tanınmaya ve oynanmaya başlanmıştır. İlk olarak, beta versiyonu üzerinden ilerleyen oyun, *main* bölümü eklenerek 2006 yılı başında piyasa sürülmüştür. Oyun parasız olarak internette indirilebilmektedir. Oyun içindeki harita belli sürelerde yapılan güncellemelerle büyümektedir. Hâlâ oyun haritasında gözükken, ama açılmayan bölgeler de bulunmaktadır. Oyunda şu an Avrupa sunucusu içinde 11 tane alt sunucu sunucu bulunmaktadır. Bunlar; *Aege, Alps, Greece, Venice, Oasis, Babel, Xian, Athens, Red Sea, Troy, Eldorado, Sparta, Rome, Tibet* ve *Olympus*'tur. Her sunucu yaklaşık olarak 600 bin kişiyi oyununda tutabilmektedir. Toplamda 7 milyon aşkın kişi bu oyunu eş anlı olarak oynayabilmektedir. İşte bu nedenle bu tür oyunlara devasa online oyun (*MMORPG*), yani *devasa online oyun* denmektedir. *Silkroad* bir devasa online oyun olarak bütün oyuncuların aynı sunucu içerisinde oynandđđı bir oyundur. Oyuna başlarken 12 erkek ve 12 kadın karakterden birisi seçilerek oyuna başlanmaktadır. Bu karakterlerin verili ve belli öyküleri vardır.

Oyunun oldukça geniş ve giderek büyüyen oyuncu topluluđu vardır. Oyuncular tek başına veya partilere katılarak oyun oynayabilir. Şimdiye kadar oyunda üretilen temel yaşam alanı şu şekildedir: Oyundaki dünya ana şehirlere bağlı olmak üzere üç bölgeden oluşur. Bunlar ise Çin, Batı Çin ve Oasis Krallıđıdır. Bu krallıklar yolculuk edilebilen, savaşılabilen, mağaralar ve birtakım yaratıkların yaşadđđı alt bölgelerden oluşur. İpekyolu dünyası büyük bir klan (*guild*) sistemine sahiptir. Bir klan üyesi savaşırsa klanının düzey atlamasına yardımcı olacak klan puanı kazanır ki, ulaşılan yeni düzey ile klan daha çok oyuncuyu içine alabilir. Diđer bir deyişle klan büyür ve güçlenir. Ek olarak, klanla ticaret yap-

mak da mümkündür. Normalde sadece üst düzeydeki oyuncular klan kurabilirler. Fakat düşük düzeyli oyuncuların yeteri kadar para kazanması durumunda konu ile ilgili NPC aracılığıyla klan kurmasına izin verilebilir. Son zamanlarda parti eşleştirme sistemi de oyuna dahil edilmiştir. Oyuncular parti listelerine partilerini ekleyip oyuncu arayabilirler. Parti oluştururken istenilen düzeyin sınırı ve partinin asıl amacını belirlenebilir.

Oyunda karakterlerin amaçlarına ulaşmakta kullanabilecekleri çeşitli araçlar vardır. Bunlar oyunun diliyle şunlardır: Güç Ustalıklarıyla (Force Masteries-techniques) ilişkili olan: Ateş(fire), Buz(cold), Yıldırım(lightning) ve Güç(force); Silah ustalıkları ile ilgili olan: Mızrak/Büyük Kılıç(Spear/Glavie), Kılıç/Jilet Kılıç(Sword/Blade),ve Ok(Bow)dur. Oyunda sabitlenmiş bir meziyet ustalığı yoktur (Bakınız Şekil II)



Şekil II: *SilkroadOnline*'de yaratılmış bir karakter, ekipmanı ve sanal gelirleri

Silkroad Online'de birçok farklı yapılması gereken işler vardır. Bu işlerin çoğu, görev NPC'siden alınır, belirli sayıda işlerin yapılması ve belli sayıda yaratığın öldürülmesi şeklinde gerçekleşir. Bu işlerin ödülleri çoğunlukla para, deneyim puanları, kabiliyet puanlarıdır. Bazı işlerde ise belirli nesnelere (bunlar sağlık/mana potları gibi ve ya silah olabilir) ödül olarak alınabilir. İşler daha fazla yaratık öldürerek *quest* (görev) bitirme yolunda daha fazla deneyim puanı kazanılmasına aracılık ederler. Karakterin aldığı hasar, saldırı hızı ve menzili karakterin kullandığı silaha ve karakterin özelliklerine bağlıdır. Bir yaratık öldürüldüğünde oyuncu için para ve nesne bırakır. Bir dakika içerisinde bu nesnelere alınmadığı takdirde başka bir oyuncu bu nesnelere el koyabilir. Karakter düzeyi beşi geçtikten sonra karakter öldüğünde bir miktar deneyim puanı kaybeder ve çoğunlukla doğmak için seçtikleri şehre yeniden döner. Alternatif olarak başka bir oyuncunun eğer canlandırma yeteneği varsa ölmüş karakter canlandırabilir. Eğer bir oyuncu oyun içinde birden fazla kez ölürse üzerinden nesne düşebilmektedir. Karakterler sağlık ve mana kazandıran nesnelere de gereksinim duyarlar. *Çıldırma* (berserker mod) durumu da oyunda mevcuttur. Bu durum, oyuncu yeteri kadar yaratık öldürürse belli bir gücün kazanılması olup kullanıldığında karakterin alev çıkan bir canlıya dönüşmesidir. Bu du-

rumda karakterin saldırı, savunma ve hız özelliklerini bir süreliğine atar. Bu nedenle bu özellik/kazanım ya acil durumlarda, ya da güçlü yaratıkları öldürmek için kullanılır. Süre dolduğunda karakter tekrar normale döner ve karaktere aşkınlık sağlayan hazne yeniden dolmaya başlar. Karakterlerin silahlarını güçlendirmek için kullandığı birçok büyü vardır. Bunlar genellikle karakterin gücünü yükseltir. Ayrıca her elementin her yaratık üzerinde yaptığı etki farklıdır.

Oyunda karakter iki farklı boyutta geliştirilebilir. İlk boyut, Güç(STR)Yapıları'dır. Bu yapılar, "Str/Fire" ya da "Ice/Glavie" olup, sağlık puanı ve fiziksel korunma gücüne işaret eder. Bunlar, güçlü fiziksel hasar verme olanakları ile grup saldırılarında büyük yaratlara karşı koruma sağlar. İkinci boyut olan, Zeka(INT)Yapıları da kendi içinde ikiye ayrılır: "Int/Fire" ya da "Light/Spear". Bu yapılar tahminen oyun içerisindeki en yüksek hasar gücüne sahip yapılardır.

Oyuna Taşınan Toplumsal ve Kültürel Bagaj: Kimliklerin Yeniden Kurulması

Çalışmanın giriş kısmında, oyuncunun verili ve belirli toplumsal kültürel bagajını sanal uzama taşıdığını öne sürmüştük. Bu noktada toplumsal ve kültürel bagaj kavramını ise şu şekilde açıklayabiliriz: "Bilgisayar dolayimli iletişim ortamında katılımcılarının bir anlamda bedenlerini ve bedenlerine yazılmış toplumsal- kültürel ve ekonomik kodları geride bırakmalarından ötürü yeni kimlik(ler) kurmaları sürekli olarak mümkündür. Ancak, katılımcılar bilgisayar dolayimli iletişim ortamına beraberlerinde toplumsal kültürel bagajlarını da taşırlar. Bu bagaj, katılımcının toplumsal cinsiyetinden, yaşından, dinsel inancından, belli bir mezhebe bağlılığından, sosyal- kültürel sermayesinden, toplumsal statüsünden ve yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, dünyayı ve yaşamı siyasal olarak anlamlandırma biçimleriyle doludur" (Binark, 2004:123). Bu oyunda da Türk oyuncular kendilerinin "kim olduğunu" yani nereli olduklarını belli etmek için "TR" işaretini karakter adlarının yanına koymakta ve eski Türk hakanlarının (ör. "CHAMOKA, CENGİZHAN" gibi) adlarını kullanmaktadır. Bu pratik, oyunun bir yandan İpekyolu mitolojisiyle ilgili olması bir yandan da ulusal kimlik aidiyetlerin oyuncular tarafından sanal dünyaya taşınma isteminin bir göstergesidir. Oyuncuların ortamda kullandıkları çeşitli dilsel pratikler de verili toplumsal ve kültürel kimliğin sanal dünyada yeniden üretildiğini, oyun dünyasında yeniden dolaşma sokulduğunu göstermektedir (Timisi, 2005:97). Özellikle cinsiyetçi ve ırkçı önyargılar barındıran söylemlere *Silkroad Online*'de çok sık rastlanmaktadır. Katılımcılar *Silkroad Online* dünyasında gelecekte neler yapılmasını veya bu dünya ile ilgili görüşlerini şu şekilde iletmektedir:

"Ben sro nun ve bu konseptteki diğer online oyunların kişisel gelişime ciddi katkıları olduğunu düşünüyorum..bir anlamda hayatın stajının yapılabilirdiği sanal bir dünyanın varlığı son derece güzel benim için." (Katılımcı 19)

"Olumlu yanı yeni arkadaşlar edinmek..olumsuz yanı ise asosyalleştirmek zaman öldürmek..daha iyi şeyler yapılabilir ancak bu oyunda insana çok zevk veriyor ve saatlerde başında oturmanı sağlıyor..bu yüzdendir ki bugün kore telef olmuştur ve rehabilitasyon merkezleri açılmıştır." (Katılımcı 24)

Toplumsal ve kültürel bagaj oyuncunun belli bir klan örgütlenmesine dahil olmasında sanal uzamda daha rahat dolaşmasına yardımcı olur ve oyundaki sosyal sermayesini pe-

kiştirir. Örneğin, Türk klanları kendi aralarında dayanışırken, yabancı klanlara karşı birtakım düşmanca tutum benimserler. Sosyal sermaye kavramını bu noktada nasıl kullandığımızı açıklayalım: "Putnam'a göre, *sosyal sermaye* kısaca; sosyal kurumun koordine edilmiş eylemleri kolaylaştırarak toplumun etkinliğini artıran güven, normlar ve iletişim ağları..."ndan oluşur (Putnam'dan aktaran Field, 2006:5). John Field'e göre, "Genelde, sonuç olarak ne kadar fazla insan tanıyor ve onlarla ne kadar ortak bir hayat görüşü paylaşıyorsanız sosyal sermaye açısından o kadar zenginsinizdir" (2006:1). Bu tanımdan yola çıkacak olursak, devasa online oyunlarda oyuncunun katıldığı klan veya klan birlikleri (union) ne kadar büyürse, sanal uzamdaki sosyal sermayesinin de bir o kadar arttığını varsayabiliriz. Her klanın veya unionun belli kuralları ve uzlaşımının bulunması oyuncunun bu sosyal sermaye ağına dahil olmasına olanak sağlamaktadır. Belli bir sosyal ağa sahip olmak, John Field'in sanal uzama ilişkin şu gözlemi yapmasına yol açmıştır: "...insanlar kendileriyle aynı çıkarları ve görüşleri paylaşanların olduğu küçük gruplarla kaynaşma eğilimindedirler ve farklı şekilde düşünen herhangi birine karşı da hoşgörüsüdürler. Sosyal bir ağ kurulup bir araya gelindiğinde, karakterler gerçek dünyada tecrübe ettikleri bir araya gelme kültürünü sanal dünyaya taşırlar" (2006:146). Katılımcılar toplumsal ağın kendileri tarafından tecrübe edilmesini şu şekilde tanımlamaktadırlar:

"İnternet üzerinden olduğu için başka bir şehirdeki arkadaşınla aynı ortamda bulunmayı sağlaması çok güzel birşey..Yeni arkadaşlıklar kurma olanağı ve yabancı oyuncularla tanışma imkanı gerçekten insanı oyuna çekiyor...Sıkılınca ya da bunalınca kafa dağıtmak için birebir:D..SRO yeni bir dünya gibi,ütopik bir ülkede yaşamak gibi bir şey.:D:D. Başka oyuncuların olmasının iyi yanları kadar kötü yanları da var tabi Ne yazıkki SRO'nun sadece bir oyun olduğunu unutanlar oluyor aradaki çizgiyi çizemeyenler çok...Çoğu türk oyuncuların hareketleri gerçekten bazen kendimi türk olmaktan utandırıyor.ama çok iyi türk oyuncular da var.." (Katılımcı 8)

"Aege serverinde oynuyorum.tanıdıklarım var diye.bu serverde çevrem geniş..." (Katılımcı 24)

"Bu oyunda dünyanın en güzel şeyini bir dostu buldum ve birsürüde yeni arkadaş edindim tek kelimeyle daha mutluyum." (Katılımcı 10)

"Aege de oynuyorum..yakın arkadaşım orada olduu için aege de başladım." (Katılımcı 22)

Field'in bu iki saptaması, bu çalışma bağlamında şu anlama gelmektedir: belli kimlik paylaşımları ve uzlaşmaları üzerine kurulu ağa, ötekilerin -bu oyunda öteki klanlar- kabul edilmesi zordur. Örneğin, karakterler oyunda zor durumda kaldıklarında, canları tehlikeye girdiğinde kendilerine benzer kimlik tasarımları olanları ararlar: "Elin Vietnamlı'sı tarafından değil, ...guildinin Türk üyesi tarafından kurtarılmayı" yeğlerler. Kendi klanları tarafından da "düşman" ilan edilenlerle herhangi bir sosyal paylaşım geçmezler. Sosyal ağ içerisinde Türk klan liderleri kandil gibi dini aidiyeti imleyen önemli günleri kutlayarak, sosyal ve kültürel sermaye paylaşımında bulunarak ortak bir zemini yeniden üretirler:

"...anımsanacak olursa, online kimlik tercihlerinin aslında verili ve belirli aidiyet tasarımları ile bireyin ideolojik zihin örüntüsünden beslendiği anlaşılabilir. Bireyin oyunda giydiği "sanal deri", oyuncunun toplumsal ve kültürel bagajındaki envanterden beslenir" (Binark, 2005:124).

Sanal Kariyer Yapmak ve "Level Kasmak"

"Kazanma fikri oyunla çok sıkı bir ilişki içindedir. Bireysel oyunda, oyunun hedefine ulaşmak, henüz kazanmak anlamına gelmez. Bu kavram ancak, ötekine karşı oynandığı zaman işe dahil olmaktadır. Kazanmak nedir? Ve ne kazanılmaktadır? Kazanmak, bir oyunun sonunda "üstünlüğünü belli etmektir" (Huizinga, 1995:72). *Silkroad*'da kazanma fikri oyunculara temel güdüdür. İsterse tanımlı işler yapılsın, isterse kervan ticareti yapılsın, bu temel güdü sürekli oyun içinde vardır. Oyunda bir şey için yarışılmakta veya ulaşılabilecek nesne için oyun oynanmaktadır. Huizinga'nın deyişiyle, "...Oyun bir ödülü varsaymaktadır. Bunun simgesel, maddi veyahut tamamen soyut bir değeri olabilir. Ödül, altın bir kupa, bir mücevher, kralın kızı veya çeyrek florin, bir oyuncunun hayatı veya kabilenin şanı olabilir. Bu ödül bir güvence veya bir bedel olabilir. Ödül defneden bir taç, bir miktar para veya tamamen başka bir maddi değer olabilir" (1995:72). Huizinga'yı izleyerek söyleyecek olursak, *Silkroad*'da yapılan işin sonucunda oyuncu mutlaka bir ödül almaktadır. Bu hem para hem de deneyim puanı diye tarif edebilecekleri bir kazanımdır. Düzey yükseldikçe güç, şan ve para, yani sermaye birikimi oluşmaktadır. Bu para birikimi ile kervan çekmek ya da çeşitli güç araçlarına yatırım yapmak mümkündür. Oyuncu, oyunda amaca ulaşmada kendisine yardımcı olan birtakım araçları kullanarak sanal kariyer yapmaktadır. Oyuncunun hoşça vakit geçirme arzusuyla kullandığı boş zamanı, bu oyunda oyuncunun çalışma ekonomisi içine dahil olmasıyla sonuçlanmaktadır. Oyunda görevler sırasında yaratıklar üzerinden çıkan sanal altın ve eşyalar (item) vb. malzemeler oyun esnasında şehirlerde pazar (stall) açılarak satılmakta ve bu yolla sanal kazanç sağlanmaktadır. Sanal kariyer yapmak, oyunda oyuncun, oyunun tanımlı görevlerini icra etmek için sürekli çalışması ve Türk oyuncuların deyişiyle "level kasmak" anlamındadır. Özetle "level kasmak", gerçek yaşamda var olan üretim ilişkilerinin ve üretim sürecinin oyun içinde yeniden üretimi anlamına gelmektedir. Level kasan oyuncunun oyundaki iktidarı da giderek artar. *Silkroad*'daki sanal kariyerleri hakkında katılımcılar tecrübelerini şu şekilde aktarmaktadır:

"VALLA BUNDAN 4 AY ÖNCE DELİ GİBİ KNIGHT OYNUYOR İDİM BEN ORDA İKEN YENİ BAŞLIYANLAR ŞİMDİ KRAL OLMUŞLAR AMA BEN O GÜN TEK KALEMDE KNIGHTI SİLİP SRO YA GEÇTİĞİM GİBİ İLERDE AYNI ŞEY BU OYUNUN DA BAŞINA GELEBİLİR VE GELECEKTİRDE."
(Katılımcı 25)

"Ben sro nun ve bu konseptteki diğer online oyunların kişisel gelişime ciddi katkıları olduğunu düşünüyorum..bir anlamda hayatın stajının yapılabilirdiği sanal bir dünyanın varlığı son derece güzel benim için." (Katılımcı 19)

Sanal dünyada oyuncular arasında eşitsizlik vardır. İktidar araçlarına hakim olmak ve ekonomik sermayeye sahip olmadan kaynaklanan eşitsizlikler ortaya çıkar. Düzey ve karakter geliştikçe oyun içerisinde gerçek hayatta olduğu gibi yeni ve daha güçlü rakipler ortaya çıkmaya başlar. Bu rakiplere karşı daha güçlü olabilmek için ise belli klanlar kurmak zorunda kalınır. Böylece oyun içinde sanal örgüt kültürü oluşmaya başlar. Bu birlikler, sanal cemaatlerin de yeniden tartışılmasını zorunlu kılmaktadır.

Sonuç Yerine

Bu çalışmanın sonucunda, sanal dünyadaki bir oyunun boş ve hoş zaman geçirme vasfından çıkarak gerçek dünyadaki verili ve belli kimlikleri dolaşıma soktuğu ve kapitalist

çalışma etiğini yeniden ürettiği saptandı. Karakterler bu oyunda sanal örgüt kültürü içinde var olabilmek için sanal kariyerlerine hem zaman hem de maddi yatırım yapmak zorundadır. Maddi yatırım yapmak demek, gerçek dünya ile eşanlı akan zamanın, daha fazla oyuna vakfedilmesi anlamına gelir. Oyundaki hedefe ve rolün niteliğine göre, gerçek dünyada zamandan ayrılan zaman artar. Bireyin biyolojik zamanı sanal dünyada mesai yaparak ikinci kez çalışmaya, yani sanal kariyerini geliştirmeye ayrılır. Oyundaki klanlar ise gerçek dünyadaki örgüt yapısının bir anlamda devamı niteliğinde karşımıza çıkmaktadır. Bu da yeni bir araştırma konusudur. Bu çalışmadan çıkan diğer bir sonuç ise sanal oyun kültürünün etnografik alan çalışmasıyla mutlaka incelenmesi gerektiğidir.

DİPNOTLAR

- 1 *Massive multi-player online role playing games*: Bu kavram, *devasa online oyun*, şeklinde Türkçe'ye çevrilmiştir.
- 2 Katımlı Gözlem: araştırmacının ikili konuma sahip olduğunu belirten bir kavramdır. Araştırmacı hem gözlemcidir hem de gözlemlendiği sürece katılmaktadır (Geray, 2004:155).
- 3 *Non-player character* (oyuncu olmayan karakter) anlamına gelmektedir.
- 4 *Avatar*, Sanskritçe bir sözcük olup, sanal uzamda kimlik yaratımı/tasarımını ifade eder. Nilüfer Timisi, bu kimliği "*alias*" (*mahlas*) olarak şu şekilde tanımlar: "Bireylere güvenli bir mekan sağlayan anonimlik, İnternet üzerinde mesaj kaynağının kendisini gizli kılma, namevcut olma halidir. İnternet kullanıcısı gerçek yaşamdaki kimliğinin herhangi bir niteliğine referans vermeyen bir kod üzerinden İnternet topluluğuna erişebileceği gibi, kendi ismi dışında başka bir isim, takma isim (*alias*), bir "mahlas" alabilir" (2005: 96).
- 5 *Parti yapmak*: *Silkroad* oyunu içerisinde başka oyuncularla beraber birlik olunarak, aynı görev ya da işler için işbirliği yapmak anlamına gelir.
- 6 *Guild*: *Silkroad* oyunundaki örgütlü yapılardır. Bunların Türkçe'deki karşılığı klandır. Her klanın bir master'ı (lideri) olur. Klan liderinin oyundaki düzeyi yüksektir ve yardımcısı ile birlikte, klanı tıpkı çağdaş bir örgüt ya da kapitalist bir işletme gibi ve örgüt kültürüne benzer ilişkiler içinde yönetir.
- 7 "NeoOne" avatarını kullanan oyuncunun izniyle bu görüntüler kullanılmaktadır.
- 8 *SilkroadOnline* Aeye sunucusunda varolan farklı Türk klanlarının lider ve oyuncuları ile 30 Eylül-31 Aralık 2006 tarihleri arasında çevrimiçi anket çalışması yapılmıştır. Ayrıca Turkishfire klanının forum sitesinde de anket metni ilgili oyuncuların katılımına açılmıştır. Açık uçlu 50 sorudan oluşan anket metni, katılımcılar tarafından serbestçe yanıtlanarak tarafıma e posta iletisi olarak iletilmiştir. Ankete söz konusu tarihler arasında 25 kişi katılmıştır. Katılımcılardan üçü hali hazırda klan lideridir. Anketin katılımcılarından sadece biri kadın oyuncudur. *SilkroadOnline*'de oynayan Türkler arasında kadın oyuncu sayısının az olması dikkat çekicidir. Kadın karakter yaratıp oynayan oyuncuların çoğu RL da erkeklerdir.
- 9 Anket çalışmasına katılanların kimliklerinin gizli kalması için, adları numaralandırılmıştır.

Kaynakça

- Binark, M. (2005) "Kimlik(lenme), Etnik Laflama Odaları", *İnternet, Toplum, Kültür*. İçinde Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay. (Der.) Ankara: Epos Yayınları, 118-136.
- Castells, M. (2006) *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür İkinci Cilt: Kimliğin Gücü*. (Çev.Ebru Kılıç) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Field, J. (2006) *Sosyal Sermaye*. (Çev. Bahar Bilgen ve Bayram Şen) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Geray, H. (2004) *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Güngören, A. (1995) *Reklamcı ve Şaman*. İstanbul: Yol Yayınları.
- Hall, S. (1998) "Kültürel Kimlik ve Diaspora", *Kimlik,Topluluk/ Kültür / Farklılık* içinde (Çev. İrem Sağlamer) İstanbul: Sarmal Yayınevi, 173-191.
- Huizinga, J. (1995) *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevleri Üzerine Bir Deneme*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lasch, C. (2006) *Narsisizm Kültürü*. (Çev. Suzan Öztürk ve Ümit Hüsrev Yolsal) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınevi.
- Suits, B. (1995) *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya* (Çev. Süha Sertabiboğlu) Ankara: Ayrıntı Yayınları.
- Tezcan, M. (1994) *Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi* Ankara: Atilla Kitabevi.
- Timisi, N. (2005) "Sanal Gerçekliğin İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Girişi" *İnternet, Toplum, Kültür* İçinde Mutlu Binark ve Barış Kılıçbay (Der). Ankara: Epos Yayınları. 89-105.

ÖZET

HOMO SAPIENS'İN BOŞ ZAMANI - HOMO LUDENS'İN SANAL KARIYERİ

Bu çalışmada Johan Huizinga'nın oyunun toplumsal işlevleri ile Bernard Suits'in oyunun öğeleri ilgili kuramsal tartışmalarından yararlanarak, *MMPROG* oyun kültürü ve oyuncunun oyun dünyasında verili kurallar çerçevesinde gerçekleştirdiği sanal kariyer yaratımı incelenecektir. Bu çalışmada, temel olarak sanal ortamda yaratılan oyun karakterlerinin gerçek dünyadaki toplumsal rol ve örüntüler ile yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca, sanal uzamda gerçekleştirilen oyun oynama ediminin kapitalist üretim ve dağıtım ilişkilerinin yeniden üretimi olduğu, oyuncunun sanal kariyer yaratımının aslında boş zamanın kullanımının da mesaiye eklenmesi ile sonuçlandığı iddia edilmektedir. Bu iddia "*Silkroad Online*" adlı İnternette oynanan ve yakın zamanda Türkiye'de popüler haline gelen oyun üzerinden oyuncularla yapılan anket uygulamaları temel alınarak ve oyun üzerinde yapılan katılımlı araştırmacının gözlemlerinden yararlanılarak irdelenecektir.

Anahtar Sözcükler: Boş Zaman, Oyun, Oyunun Öğeleri, Kimlik, Toplumsal ve Kültürel Bagaj, Sanal Kariyer, *Silkroad Online*

ABSTRACT
LEISURE TIME OF HOMO SAPIENS- VIRTUAL CAREER OF
HOMO LUDENS

Within the framework of the theoretical arguments of Johan Huizinga's "social functions of the game" and Bernard Suits' "features of the game", this paper basically studies the MMPROG game culture and how the game player, based on defined rules of his universe, creates a virtual career. In this paper, we assume that, basically, the characters created in the virtual games are closely related to real-life social roles and patterns. In addition, we assume that playing a game in a virtual reality is an example of the re-production of the capitalist production and distribution practices, and that the building of virtual career by the game player are, actually, due to the mixing of the leisure time practices with those of the working time. That assumption has been based on, first, the results of a survey carried out upon the players of the Internet based game, called *SilkroadOnline* which is very much popular in Turkey, and second, it is based on the participatory observations of the researcher.

Keywords: Leisure Time, Game, Features of Game, Identity, Social and Cultural Baggage, Virtual Career, *Silkroad Online*