



## ALAN OLARAK DİJİTAL OYUN, ÇOCUK EYLEYİCİLER VE TAHAKKÜM: CLASH OF CLANS OYUNU ÜZERİNE BİR İNCELEME<sup>1</sup>

### DIGITAL GAME AS FIELD, CHILDREN AGENTS AND DOMINATION: AN ANALYSIS OF "CLASH OF CLANS"

Serhatcan YURDAM<sup>2</sup>

\*ORCID: 0000-0001-5190-6070

#### Öz

Bu çalışmanın amacı geniş oyuncu kitlesine sahip çevrimiçi dijital oyun Clash of Clans'te çocukların yetişkinlerle etkileşimini, tahakküm ilişkileri bağlamında çözümlenmek; çocuk oyuncuların birer eyleyici (agent) olarak alanındaki konumlarını tespit etmektir. Çevrimiçi-etnografi yöntemiyle gerçekleştirilen çalışmada, Clash of Clans'te oyuncu olarak katılımcı gözlem tekniği ile bir yıl boyunca veri toplanmıştır. Bu kapsamda, "klan" adı verilen alanlardan oluşan oyun uzamında eyleyici/oyuncu olarak bir klana dahil olunmuş, klandaki diğer oyuncularla oyun üzerinde düzenli aralıklarla etkileşimde bulunulmuştur. Toplanan verilerin değerlendirilmesinde Bourdieu sosyolojisinin kavramlar setinden yararlanılmıştır. Clash of Clans, alan teorisinden ilhamla toplumsal uzam; verilerin toplandığı klan ise otonom bir alan olarak ele alınmış; alandaki tahakküm ilişkilerinin birer eyleyici olarak çocuk oyuncuların habitusunu nasıl şekillendirdiğine odaklanılmıştır. Bulgular, alanda yetişkin eyleyicilerin çoğunlukla yaşçılık (ageism) temelli ayrımcılık eğilimleriyle çocukların oyuna katılımını doğrudan ya da dolaylı olarak engellediğini ve bu anlamıyla da çocukların oyun hakkının ihlal edildiğini göstermektedir. Çocuklar, bu ihlal karşısında direnç oluşturamamış ve alanda, Bourdieu'nün "suç ortaklığı" diye tabir ettiği hükmedilenin hükmedene çeşitli boyun eğme yatkinlikleriyle konumlanmıştır. Bunun nedeni ise, çocukların yetişkinlere kıyasla daha az sermaye türü ve hacmine sahip olmalarıdır. Sonuçta, çocuklar bir illusio olarak oyundaki varlıklarını sürdürmek ve mevcut konumlarını güçlendirmek adına tahakküm mekanizmalarıyla uyumlu pratikler sergileyerek, aleyhlerine işleyen tahakküm ilişkilerinin yeniden üretilmesine imkan tanımışlardır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Bourdieu, Çocuk, Alan, Habitus

**Extended Abstract:** The aim of this study is to determine children's (agents) positions, as well as, eventual interactions with adults on the basis of online game, Clash of Clans. In this study which is made by online-ethnography method, while one year, data is collected by participant observer technique. In this context, the interaction between other players is occurred as being member of a clan. This study utilizes concepts of Bourdieu's sociology. The approach on Clash of Clans is conceptualized as societal issue in consideration of field theory, on the other hand, the clan in which data is collected is conceptualized as autonomous. How domination relationship's interaction with children players's habitus is focalized. In the following lines, main parts and sub-sections of the study will be outlined.

In the introduction part, the aims of the study and conceptual framework is summarized and also the basic dynamics that led to configuring the general characterization of the research is defined. Apart from the introduction and conclusion part, the study is consist of two main parts that are also have sub-sections which enable to transition between different literatures that are used in theoretical and conceptual part for simplify to categorization and interpretation of empirical data which is gathered in the research process.

<sup>1</sup>"Bu makale, 01.11.2017 – 04.11.2017 tarihlerindeki "2. Uluslararası İletişim Bilimi & Medya Çalışmaları Kongresi" kapsamında sözlü bildiri olarak sunduğum ve özet metin olarak yayınlanmış çalışmamdan türetilmiştir."

<sup>2</sup> serhatcan.yurdam@ege.edu.tr

In the first part, conceptual lines are directly related to digital game are crystalized for understanding typological character of the study in the context of digital game research and because of digital game literature is main theoretical source for enable it, we firstly go around of it. This part of the study, mainly focus on Mäyrä's (2008) approach on digital game that defined digital game through the core and shell metaphor. The main reason of why Mäyrä's (2008) approach on digital game is at the center of this study theoretically is that, the metaphor of core and shell is very useful for passing over the dualism in digital game between -that can be labelled as- narratology and ludology. The second sub-section of theoretical and conceptual part of the study is directly focus on Bourdieu's sociological approach in the boundaries of the study, which has central position in the research for interpretation of data, at least conceptual lines of digital game literature that mentioned above. Concepts (field, habitus, doxa, illusion, the forms of capitals) are in the center of Bourdieusian approach which are defined in this part for enable to analyze the gathered data.

The following -main- part is directly related to research design. Firstly, configuration of methodology of the research is demonstrated. After the configuration of methodology of the research, method and technique that enable to collecting data is explained, and boundaries of the study is presented. After that, in the following sub-section, data is interpreted and analysed and findings are shown. In the first sub-section is related to general characteristics of Clash of Clans as a digital game which configured as "tribes", which through the gathered data in the online ethnographical process. The following sub-sections is configured via utilizing Mäyrä's core and shell metaphor and in these sub-sections that shows the findings of study is interperated with Bourdieu's sociological approach.

Data demonstrate, in the field, children agents are frequently discriminated because of agedness (ageism) and the level and right of participation are directly or indirectly is restrained by adult agents. Under these circumstances of field, children agents do not resist and as Bourdieu mentions "complicity" occurs, dominants have influence on dominateds. The reason of this phenomenon, children possess relatively less forms and volume of capital. In conclusion, children, in the around of "illusio", are practising docile social practice with adult agents in order to maintain and reinforce their actual positions in the field, this practice allows for reproduction of circumstances which are disadvantages to themselves.

Additionally, this study that examines the online playground (field) and the game culture relations, is drawing attention to the relational dimension between narrative elements and ludic elements. In this perspective, we can claim that in the conceptualization and analysis of digital games, rather than handling these two dimensions of games from the dualism window, researcher should focus on these two main element relationally in order to understand relations between specific narrative, rules and gameplay of each digital game.

**Key Words:** Digital Game, Bourdieu, Children, Field, Habitus

*"Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir."  
Johan Huizinga*

*"Hükmedilenler, tahakküm ilişkilerine  
hükmedenlerin bakış açısıyla oluşmuş kategorilerle bakarlar."  
Pierre Bourdieu*

*"Parmaklıklar sıradanlaşırsa kim isyan eder?  
Çocuk tabii ki hücrelerini evi zanneder."  
Çağrı Sinci*

## Giriş

Dijital oyunlar, yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte gündelik hayatın yerleşik unsurlarından biri haline geldi. Başlarda, çocukların eğlence amaçlı zaman geçirme etkinliği gibi görülüp göz ardı edilen bu oyunlar, hızla milyarlarca dolarlık global bir endüstriye dönüştü (Grimes ve Feenberg, 2009, s. 105). Bu süreçte özellikle mobil donanımlar aracılığıyla dijital oyunlara erişimde yaşanan demokratizasyon, oynama edimini domestik alan ve/veya internet kafe/oyun konsolu salonları gibi belli başlı mekansal sınırlardan azade kıldı. Huizinga'nın farklı bir teorik bağlamda vurguladığı oyunun herkese açık olmağına (Huizinga, 2017) benzer şekilde, bu oyunlar zaman içerisinde yetişkinler ve çocukları birer eyleyici (agent) olarak aynı anda içeren mecalara dönüştü. Bu da dijital oyunları çoğu geleneksel oyundan farklı kılan özelliklerden biri olarak görülebilir. Buna, dijital oyunların bir alt türü olan mobil oyunların mekansal sınırları aşan doğası da eklenirse, oyunların *her an-her yerdelik ve herkese açıklık* ile karakterize edilir hale geldiği söylenebilir. Gündelik hayattaki kuşatıcı potansiyelleri

bağlamında, sosyalleşme ve iletişim pratikleri özelinde dijital oyunların incelenmeye değer sosyal fenomenler olma vasfı (bkz. Davide ve ark., 2014; Quandt ve Kröger, 2014) ise günden güne daha da belirginleşmektedir. Zira devasa bir endüstrinin parçası olan bu oyunlar<sup>3</sup>, Doğu'nun (2007, s. 86) da dikkat çektiği gibi; kültürel değerlerin temsilinde, halihazırdaki değerlerin değiştirilmesinde ve yeni değerlerin üretiminde önemli rollere sahip olduklarından yalnızca eğlence üzerinden değerlendirilemeyecek kadar giriftirler. Bu meyanda ilk akla gelen, Lasswell'den (1950) bu yana bilindiği üzere, değerlerin üretimi kadar, değerlerin dağıtımının da oldukça önemli bir mesele; bir iktidar meselesi ve hatta doğrudan bir siyaset pratiği olduğudur. O halde dijital oyunda, oyun içi değerlerin oyuncular arasında dağılımı, oyunda önemli bir iktidar meselesi olarak görülebilir; bu bakışla oyunun anlatısı, kuralları ve oyuncuların oyun içindeki etkileşimi ışığında oyun alanında değerlerin dağılımı vasıtasıyla tesis edilen tahakküm mekanizmalarına dikkat çekilebilir.

Bu çalışma; a) çevrimiçi, çok-oyunculu bir mobil oyun olan Clash of Clans'te oyun süreçlerinde bahse konu değer dağılımının anlatı-kurallar ve oynanış ekseninde nasıl gerçekleştiği; b) bu dağılımın gerçekleşmesinde oyuncuların birbirleriyle ve oyun alanıyla etkileşim pratikleri ve c) söz konusu dağılımın alanda ne türden tahakküm ilişkileri tesis ettiğine ilişkin sorulara yanıt aramaktadır.

Clash of Clans oyunu klan adı verilen otonom çevrimiçi örgütlenmelerden oluşmakta ve klanlar, oyuncuların birer eyleyici olarak dahil olduğu ve oyundaki varlıklarına süreklilik kazandırdığı otonom alanlar olarak işlemektedir. Çalışma, Clash of Clans'teki her bir klanın alan olarak ele alınabileceği varsayımı üzerine kuruludur. Burada "alan" ile kast edilenin, kelimenin nötr anlamı değil, Pierre Bourdieu sosyolojisi içerisinde merkezi bir hattı işgal eden *alan teorisi* için anlam dizgesi olduğunu belirtmek gerekir. Yukarıda oyunda "değer dağılımı" ile işaret edilen ise, ilk etapta daha çok Bourdieu'cü bir sermaye tanımına denk düşmekte ve bu anlamıyla; oyun-içi iktisadi, sosyal, kültürel, sembolik sermayeye vurgu yapılmaktadır. Tahmin edileceği üzere, çalışmanın teorik ve metodolojik inşasına, sosyal gerçekliği alan-eyleyici ilişkiseliliği üzerinden kavrayan Bourdieu sosyolojisi kaynaklık etmektedir. Bu açıdan Bourdieu sosyolojisi, kavramlar seti (alan, habitus, sermaye, doksa, illusio), özgül düşünme pratiği (ilişkisel düşünme) ve teori ile pratik arasındaki ayrımın üstesinden gelme çabası olarak düşünömsellik vurgusu (bkz. Bourdieu ve Wacquant, 2014) özelinde bu çalışmanın nirengi noktasıdır. Ancak dijital oyun çalışmalarında, farklı disiplinlerden beslenirken kimi zaman o disipline özgü literatür içerisinde oyuna ilişkin zemini kaybetme ve yönsüzleşme riski olduğunun farkındalığıyla, çalışmada böyle bir handikap oluşmaması için; oyuna ilişkin kavramsal zemini kurarken ve araştırmanın tipolojik karakterini belirlerken doğrudan dijital oyun literatürüne başvurulmaktadır. Bu bahiste dijital oyunlara ilişkin kavramsal yaklaşımların bir çeşit düalizm çerçevesinde geliştiği hatırlanabilir ve hatta narratoloji ve ludoloji gerilimi şeklinde tarif edilebilecek bu genel ayrışmanın (bkz. Demirbaş, 2017; Karadeniz, 2017) odağa yerleştiği dijital oyun çalışmaları alanında ampirik araştırmaların görece ihmal edildiği öne sürülebilir. Bu ihtiyaca kendi sınırlılıkları kapsamında mütevazı bir cevap olması umulan çalışmada dijital oyuna ilişkin kavramsal yaklaşım, çalışmanın takip eden bölümlerinde detaylandırılacağı üzere, Mäyrä'nın (2008) kabuk-çekirdek metaforuyla kavramsallaştırdığı özgün yaklaşımına dayanmaktadır.

Son olarak ve en önemlisi; araştırmanın bir diğer odağını vurgulamak gerekir ki, bu odak dijital oyun alanında birer eyleyici olarak çocuk oyunculardır. Çocukların genç ve yetişkinlere nazaran uzam tarafından tanzim edilmeye daha yatkın oldukları (Jenks'ten akt. De Almeida ve ark., 2015, s. 1438) düşünöldüğünde, çevrimiçi sosyal alan olduğu varsayılan klanlarda çocuk oyuncuların oyun süreçlerine katılımı ve alanda diğer eyleyicilerle etkileşim pratiklerini, özellikle oyunda tesis edilen tahakküm ilişkileri açısından incelemek ve çocuk eyleyicilerin oyuncu habituslarını ve oyun-içi konumlarını tespit etmek dikkate değerdir. Oyunların, çocukların yaşadıkları kültüre kabul edilmiş ve sosyalleşmelerleriyle (Tuğrul ve Metin, 2006, s. 197); en geniş düzlemde her türden öğrenme süreçleri ile (Prensky, 2001) bağlantısı düşünöldüğünde, çocuk oyuncuların oyuncu habitusları özel bir ilgiyi hak etmektedir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü'ye (2008a, s. 105) göre, oyuncular "çevrimdışı habituslarını çevrimiçinde yeniden konumlandırmaktadır". Bu tespitten ilhamla çocuk oyuncuların çevrimiçi habituslarının çevrimdışı habituslarına tahvil edilebileceği; çocukların oyunda yetişkin oyuncularla kurduğu etkileşimin idrak kategorilerinin yapılanmasında rol üstlenebileceği varsayılabilir. Bu noktada geniş bağlamda hatırlanması gereken; dijital oyun-çocuk ilişkisine dair yaygın kanaatlerin ampirik veriler ışığında daha geniş bir

<sup>3</sup> Dijital oyun literatüründeki "dijital oyun", "mobil oyun", "video oyun", "elektronik oyun", "platform oyunu" şeklindeki farklı kullanımlar, özgül anlamlar içermediği sürece çalışmada birbiri yerine kullanılmış ve her biri kapsayıcı bir kavram olarak "dijital oyun" kavramı altında ifade edilmiştir.

tartışma zeminine oturtulması gerektiğidir ki, bu kanaatlerin oluşmasında etkin role sahip medya; çeşitli temsil ve çerçeveleme pratikleriyle sorunlu bir konumu işgal etmektedir. Dijital oyunlar genellikle medyada çocuklara yönelik kimi tehditler içeren zararlı alışkanlıklar olarak çerçevelenmekte ve bu açıdan, bu oyunlardaki oyun kültürü ve çocukların oyun kültürüyle ilişkisi çoğu zaman göz ardı edilmektedir (Davide ve ark., 2014, s. 197). Türkiye medyası üzerinden gerçekleştirilen kapsamlı bir içerik analizinde dijital oyunların “sosyal başarısızlıkla, ahlaki bozukluklarla, bedensel zayıflıkla ve hastalıkla bağdaştırıldığı” (Koç, 2017: 134) bulgusu ise, bahse konu sorunlu karakterin kanıtı niteliğindedir. Burada öne çıkan, dijital oyunlara yönelik veriye dayalı incelemelerin tartışma zeminini daha sağlıklı kuracağıdır ki, çalışmamızın ortaya çıkış nedeni de budur.

### 1. Kavramsal Çerçeve ve Literatür

Bu bölümde, dijital oyun kavramına yönelik kavramsal çizgileri çalışma özelinde netleştirmek ve çalışmanın dijital oyun araştırmaları bağlamında tipolojik karakterini belirlemek için dijital oyun literatüründen yararlanılacaktır. Bununla birlikte, Clash of Clans oyununda oyun kültürünün, oyundaki yapıların ve oyuncuların pratiklerinin birbirleriyle bağlantısını anlamak için ise Bourdieu sosyolojisine başvurulacaktır. Bilindiği üzere Bourdieu, sosyolojiye “toplumsal evreni oluşturan çeşitli toplumsal dünyaların en derinine gömülü yapıları ve bu yapıların yeniden üretimini ya da dönüşümünü sağlama eğilimini gün ışığına çıkarma” (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s. 17) görevini biçmektedir.

Bu çalışma, oyunsal pratiklerin aynı zamanda toplumsal pratikler olduğundan hareketle, oyundaki nesnel yapıları ve alanda eyleyicilerin birbirleriyle ve yapılarla ilişkilerini kavrama; bu bağlantılarda cisimleşen örtük tahakküm ilişkilerinin bilimsel bir ifşasıyla Clash of Clans oyunundaki toplumsal gerçekliği gün ışığına çıkarma amacındadır. Bu açıdan dijital oyunu alan, oyuncuyu eyleyici olarak ele alan bu çalışmada, bağlantı yumakları olarak alan ve habitus kavramı (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s. 25) başta olmak üzere, Bourdieu’nün yaklaşımında öne çıkan kavramlar takip eden bölümlerde detaylıca ele alınacaktır.

#### 1.1. Dijital Oyun Araştırmaları Tipolojisi

İlk örneklerine bilgisayar oyunları özelinde rastlanan ve 1980’li yıllara dek uzanan dijital oyunlara yönelik akademik ilgi, 1990’ların sonlarına doğru görece artmış ve bu eğilim 2000’den sonra en yüksek düzeyine ulaşmıştır. Buna koşut olarak da dijital oyunların bütünlüklü bir akademik çalışma alanı olduğu savı öne çıkmış ve bu sav önceki yıllara nazaran geniş bir yelpazede kabul görmüştür (Bryce ve Rutter, 2006, s. 1-3). Alanın ilk hakemli akademik dergisi olan *Game Studies*’in bir dizi uluslararası konferansın ardından 2001 yılında kurulmuş olması, bu gelişmelerin merkezindeki bir kırılma noktası (Frasca 2003a, s. 221); yine diğer bir önemli bilimsel yayın olarak *Game and Culture* dergisinin 2006’da yayına başlaması ise, oyun çalışmalarının tanınması ve kabul görmesi bağlamında bir diğer mihenk taşı olarak görülebilir (Boellstorff, 2006, s. 29). Bu kurumlaşma sürecinde oyun çalışmalarının müstakil bir akademik alan olarak tanımlayan Aarseth (2001), sinema ve edebiyat araştırmacılarını oyunları kendi alan-sınırları içinde birer analiz nesnesine indirgeyip bu alanı sömürgeleştirmekle ve oyun çalışmalarının bağımsız bir alan olarak doğmasını engellemekle itham etmiştir. Ancak, oyun çalışmaları alanını keskin çizgilerle tanımlamaya çabalayan Aarseth dahi, bu alanda üretim yapacak akademisyenlerin antropoloji, sosyoloji, narratoloji, semiyoloji, sinema çalışmaları ve benzeri alanlardan gelmeleri sebebiyle; bu yeni alana, ait oldukları disiplinlerin bagajıyla dahil olacakları gerçeğini teslim etmektedir (Aarseth, 2001). Nitekim takip eden süreçte oyun çalışmaları alanı gelişimini farklı disiplinlerin teorik ve metodolojik çeşitliliğinden beslenerek sürdürmüştür. Bahse konu çeşitlilik, bilimsel üretkenlik açısından önemli bir potansiyel taşımakla birlikte, alanda teorik ve metodolojik mevzilenme bağlamında dijital oyun araştırmacıları için görece bir zorluğu da beraberinde getirmektedir. Bu muhtemel zorluğu aşma amacıyla da, dijital oyun çalışmaları kapsamında öne çıkmış analiz türlerini sınıflandırmanın ve bu tasnif üzerinden bir araştırma tasarlanmanın faydalı olacağı düşünülebilir. Bu bağlamda, Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca’nın (2009, s. 10) dijital oyun çalışmalarında teorik ve metodolojik açıdan genel eğilimleri yansıtan analiz türleri tipolojisi işlevsel görünmektedir:

**Tablo 1.** Dijital oyun çalışmaları tipolojisi (Egenfeldt-Nielsen vd., 2009, s.10)

Analiz Türleri	Yaygın Metodolojiler	Yaygın İlgiler	Teorik Yönelimler
Oyun	Metin analizi	Tasarım tercihleri, anlam	Karşılaştırmalı edebiyat,

			sinema çalışmaları
<b>Oyuncu</b>	Gözlem, mülakat, anket	Oyun kullanımları, oyun toplulukları	Sosyoloji, etnografi
<b>Kültür</b>	Mülakat, metin analizi	Kültür nesnesi olarak oyunlar, medya ekolojisinin parçası olarak oyunlar	Kültürel çalışmalar, sosyoloji
<b>Ontoloji</b>	Felsefi sorgulama	Oyunların ve oynamanın mantıksal/felsefi temelleri	Muhtelif (örn. felsefe, kültür tarihi, edebi eleştiri)

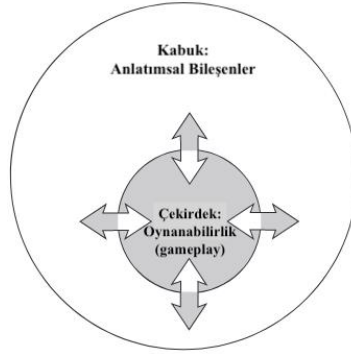
Yukarıda dijital oyun araştırmalarında hakim yönelimleri özetleyen bu tablo, oyun çalışmalarının çok geniş bir disipliner alanda gerçekleştiğini göstermektedir. Aynı zamanda bu tablo, araştırmanın tipolojik karakterini tarif etmek amacıyla (bkz. Tablo 2) da işlevsel olarak kullanılabilir niteliktedir. Bu noktada, araştırma tipolojisinin yanı sıra, farklı tanımlamalara konu olan dijital oyun kavramına ilişkin yaklaşımımızı belirginleştirmek, kavramsal zemini güçlendirmek için hayati bir ihtiyaç olarak görülebilir. Takip eden bölüm bu ihtiyaca yanıt vermeyi amaçlamaktadır.

### 1.2. Kabuk-Çekirdek Metaforu Ekseninde Dijital Oyun Kavramı

Genel bir ifadeyle “farklı gelenekler ve farklı teknolojilerin yakınsandığı melez araçlar” (Kücklich, 2006, s.95) olarak tanımlanabilecek dijital oyunlar; kimi araştırmacılar tarafından gazete, radyo, televizyon vb. bir araç (medium) olarak görülürken, bir dizi araştırmacı ise dijital oyunları metinsel, görsel, işitsel araçlar (medya) olarak ele almak yerine onları *bizatıhi/kendinde varlık arz eden* etkileşimsel oyunlar (Cover, 2004, s. 175) şeklinde değerlendirmektedir. Dijital oyunlara bahse konu geleneksel araçlarla eşdeğerlik atfeden ilk bakış açısı, oyunları iletişimsel açıdan tek yönlü araçlara indirgeme riskini taşıırken; Cover’ın (2004) dikkat çektiği ikinci bakış açısı ise dijital oyunları bu araçlardan azımsanmayacak boyutta ontolojik farkları haiz iletişimsel fenomenler olarak konumlandırmaya imkan tanımaktadır. Esasen bu ayırım, oyunu bir anlatı olarak ele alan narratolojik yaklaşımla, oyunu bizatihi oyunsallığı üzerinden tanımlayan ludolojik yaklaşım arasındaki teorik gerilime (bkz. Frasca, 1999, 2003b; Juul, 2001; Aarseth, 2001; Jenkins, 2004; Murray, 2005,) dayanmaktadır. Her iki yaklaşım dijital oyunu kavramsallaştırma noktasında bizce eş derecede önemli içgörüler sunuyor olsa da; yaygın eğilim, bu iki gelenek içerisinde nerede konumlandığına bağlı biçimde, oyuna ilişkin kavramsal yaklaşımda kimi nosyonların diğerlerine nazaran daha merkezi bir yere oturtulması (Arjoranta, 2014); kimilerinin ya tali/ikincil konumda ele alınması ya da tümünden yok sayılması şeklinde cereyan etmektedir.

Arjoranta (2014), bu bağlamda oyunun ne olduğundan çok; onu tanımlarken hangi bileşenlerine odaklanıldığına vurgu yapmakta, bahse konu bileşenleri anlatisallık, kurallar ve anlatıdan bağımsız bir oyun formu olarak oyunun ludik karakteri şeklinde sıralamaktadır. Narratoloji ve ludoloji gerilimi üzerinden şekillenen oyuna ilişkin yaklaşımların ilgili literatüre önemli katkılar yaptığı kesin olmakla birlikte; Bourdieu’nün teorisinin inşası ve işe koşulması bağlamında bu türden düalizmlere getirdiği eleştiriler (Bourdieu, 2016, s.123) de hatırlanırsa, bizce iki çizgiden birinde sabitlenmek yerine her iki geleneğin birikiminden ortak bir düzlemde yararlanmak daha yerinde olacaktır. Çalışmada bu niyetle, Mäyrä’nın (2008) dijital oyunu daha geniş düzlemde ele aldığı ve bahse konu ikiliğin farklı veçhelerini kapsayan kavramsal yaklaşımına başvurulmaktadır. Mäyrä (2008, s. 13-28) özgün bir müdahaleyle dijital oyunu “kabuk-çekirdek” metaforuyla tarif etmekte ve bu ikili yapının bir çeşit bütüncüllük arz ettiğini (Mäyrä, 2009, s. 3) belirtmektedir. Kabuk metaforu, oyunun anlatımsal katmanlarına; çekirdek ise oyunun oynanışı (*gameplay*) ile ilgili katmanlara işaret etmektedir. Çekirdek katmanı, oyuncunun oyun oynarken oyunun kurallarınca belirlenen tüm eylemleriyle ilgiliyken, kabuk bu temel etkileşimi geliştiren, sürdüren ve anlamlandıran her türden semiyotik zenginliği içermektedir (Mäyrä’nın 2008, s. 17).

**Şekil 1.** Kabuk-Çekirdek diyalektiği ya da oyunların temel yapısında anlatım ve oynanış (Mäyrä'nın 2008, s. 17)



Şekil 1’de görsel olarak ifade edilen bu yaklaşım, hem dijital oyunun ludik karakteri ve kurallarını kapsayan oynanışa (gamelay); hem anlatısalılık vurgusu olarak semiyotik zenginliklere dikkat çekmektedir. Kabuk-çekirdek metaforunun önemi, iki ayrı hattı aynı anda değerlendirmesi ve hiçbirine kavramsal ya da analitik düzeyde bir diğerinden ayrıcalıklı rol biçmemesidir. Ancak bu yaklaşım, özü itibarıyla fenomenolojik özne tasarımıyla hareket ettiğinden, bu çalışma Mäyrä'nın (2008) yaklaşımını temellendirdiği epistemolojik çerçeveden görece farklılaşmaktadır. Mäyrä (2008), sınırsız bir anlam-üretimi evreninde semiyotik zenginliklere odaklanırken, biz esasen eyleyicinin oyuna katılımında alanı merkezi bir yerde tanımlayıp, oyuncunun habitusu ile alana ilişkisel perspektiften odaklanmakta; oynanışa ilişkin sınırsız bir anlamlandırma evreninden çok, alanın sınırlarıyla eyleyicilerin ilişkisi çerçevesinde bir sosyal pratik tasavvurundan hareket etmekteyiz. Bu bağlamda ödünç alınarak kullanılan çekirdek-kabuk metaforunun çalışma özelindeki bağlamı şöyle açıklanabilir: Kabuk, bu çalışma özelinde oyun uzamı ve bu uzama içkin her türden anlatısal bileşeni içerirken; çekirdek, doğrudan yine kurallar ve oynanışla ilgilidir. Kurallar başlığında öne çıkan ise, oyun uzamında tanımlanmış anlatısal ve yazılımsal kuralların yanı sıra, oyuncuların çekirdek katmanda; alanda kendi ürettikleri kılana-özgü kurallardır. Bu anlamıyla da oynanış burada salt “eyleyici-anlatı” (oyuncu-oyun) etkileşimiyle sınırlı değildir. Etkileşimin farklı boyutları oynanışa dahildir ve oynanış, yani çekirdek; alanın kurulduğu, eyleyicilerin hem diğer eyleyicilerle; hem oyunun pratikte dönüşerek işlerlik kazanan kuralları ile etkileşime girdiği bir katmandır.

Burada dijital oyunların<sup>4</sup>, tek-yönlü bir iletişimsel araç olmanın ötesinde sosyo-kültürel, iletişimsel pratiklerin sergilendiği bir “alan” olarak tahayyül edilebileceği ve buna ilişkin birçok haslete sahip oldukları öne sürülebilir. Bu hasletlerin en önemlilerinden biri ise, dijital oyunların çevrimiçi kullanımı ve çok-oyuncuyu içerebilme potansiyelleri ile bağlantılı olarak ortaya çıkan etkileşimselliğidir. Bu bahiste, etkileşimselliğe ilişkin ilk elden Manovich’in (2001) müdahalesi hatırlanabilir ki, Manovich mitik bir kisveye bürünmüş etkileşim nosyonunun artık manalı bir kullanıma imkan vermeyecek denli geniş anlamlar yüklenmiş olduğuna dikkat çekerek, insan-makine etkileşimine indirgenmiş bir etkileşim anlayışının totolojik ve anlamsız olduğunu öne sürmektedir (Manovich, 2001, s. 70-71). Ancak bu şerh, bizce etkileşimselliği devre dışı bırakmayı değil ama onu insan-makine ilişkisine indirgemekten kaçınmak gerektiğini hatırlatmaktadır. Bu minvalde dijital oyun literatüründe etkileşimin farklı boyutlarına işaret edilmesi dikkate değerdir: İnsan-makine etkileşimi (human-computer interaction), insan-insan etkileşimi (human-human interaction) (Mustola ve ark. 2018, s.249) ve insan-kültür etkileşimi (Bogost ve Montfort, 2009) bu çerçevede başlıca etkileşim boyutları olarak sıralanabilir. Bu çalışmada, tüm bu boyutların ilişkisel bir biçimde oyun süreçlerini belirlediği varsayılmaktadır. Tüm bunlar hesaba katıldığında, insan-makine-kültür etkileşimi eksenli sosyalleşme pratiklerinden hareketle dijital oyunların, birer çevrimiçi “sosyal alan” olarak ele alınması mümkün görünmektedir.

### 1.3. Bourdieu Sosyolojisine Özgü Kavram Haritası

Bu çalışmada, Pierre Bourdieu'nün (1930-2002) özgün sosyolojik yaklaşımına Clash of Clans'te oyun süreçlerini, oyunda eyleyiciler ve alan ilişkisini, ilişkilerde gizil biçimde varlığını sürdüren tahakküm ilişkilerini açığa çıkarmak için başvurulmaktadır. Araştırma verilerinin değerlendirilmesinde kullanılan Bourdieu sosyolojisine ilişkin

<sup>4</sup> Burada ve çalışmanın birçok noktasında “dijital oyunlar” ifadesinin tümel bir kapsayıcılıkla değil, tikel sınırlılıklar çerçevesinde kullanıldığını belirtmek gerekir. Bu hatırlatmayı yaparak, tüm dijital oyunlara ortak bir öz atfedimizin altını çizelim.



kavramlar; alan, habitus, sermaye, illusio, doksa şeklinde sıralanabilir. Bu bölümün amacı, tahmin edileceği gibi bahse konu kavramlara ilişkin teorik bir tartışmadan çok; analizde ihtiyaç duyulan kavramsal hattın tanımlayıcı bir zemine oturtulmasıdır. Araştırma, kimi dijital oyunların alan olarak değerlendirilebileceği varsayımı üzerine kurulu olduğundan, ilk olarak alan kavramı ele alınacak, ardından diğer kavramlar açıklanacaktır.

Bourdieu'ye göre sosyal uzam, ayırt edici ilkelerle özerkleşmiş farklı alanlardan (Bourdieu, 2015a, s. 331) oluşmaktadır ve bu alanların her biri özerk bir sosyal dünyayı ifade etmektedir. Buna göre, "alanlar, işbölümünün artmasına bağlı olarak sosyal dünyanın artan farklılaşma süreci sayesinde sosyal hayatın çerçevelerinin özerkleşmesi olarak tanımlanmaktadır. Bir toplumsal alanın özerkleşmesi, kendine has bir amacın tanımlanmasından geçer" (Jourdain ve Naulin, 2016, s. 122). Bu açıdan farklı alanların her biri kendi amacı doğrultusunda bir işlerliğe sahiptir ve alana giriş-çıkışlar bu amaç doğrultusunda pratik edilmektedir. Thorpe, (2015, s. 174). "Ampirik olarak alanın bileşimi değişse de, yine de bütün alanlar birtakım değişmez işleyiş ilkelerine tabidir" vurgusuyla alanların eş mantıklılığına (Bourdieu 2014, s. 214; Bourdieu, 2015a, s. 262/s. 343) dikkat çekmektedir. Alanların eş mantıklılığı, alanın işleyiş koşullarının benzeşmesi olarak düşünülebilir ve farklı alanlarda, alanın sınırlarını çizen ve ona işlerlik kazandıran bileşenlerin genel karakteristiklerinin ortaklaşması şeklinde özetlenebilir. Alana içkin sosyal gerçekliği bilimsel düzlemde kavrama çabası ise "araştırma sahasını sınırlandırmak, alandaki mevcut pozisyonları; kurumların ve eyleyicilerin alanda nasıl pozisyon aldıklarını belirlemek; eyleyicilerin mevcut konumda bulunmak için hangi sermaye biçimlerine ihtiyaç duyduklarını ve alandaki konumlarını korumak ya da değiştirmek için nasıl mücadelelere giriştiklerini" (Webb, 2018, s.55) ele almakla mümkündür. Burada esas ilginin alandaki tahakküm mekanizmaları ve yeniden üretim pratikleri ile bu meyanda kurulan sosyal ilişkilerin analizine yönelik olduğu söylenebilir ki, bu ilgi, çalışmanın yapılandırılmasında da başat roledir. Alana ilişkin bu tespitlerden hareketle, Clash of Clans oyununun otonom klanlardan oluşması ve klanda farklı eyleyicilerin sermaye dağılımları açısından farklı konumlarda olmalarından yola çıkarak klanların alan olarak analiz edilebileceği varsayımında bulunulabilir. Bu açıdan, araştırmanın gerçekleştiği klan, çalışma boyunca alan yaklaşımı üzerinden değerlendirilecektir. Alan yaklaşımını başta yapısalılık olmak üzere farklı yaklaşımlardan ayrı kılan ise, sosyal pratiklerin ortaya çıkış koşullarının doğrudan yapının mekanik bir belirlenimciliğine indirgememesi ve her şeye kadir bir fenomenolojik özne ya da rasyonel aktör tasavvuruna mesafeli durmasından kaynaklanır. Çalışmada, alanda oyuncuların sosyal pratiklerini değerlendirirken kullanılacak olan, Bourdieu'nün sosyolojik yaklaşımında merkezi role sahip habitus kavramı burada devreye girmektedir. Bourdieu (2015b, s. 41-42), habitus kavramını şöyle özetlemektedir:

*"Sosyal eyleyiciler (...) mekanik güçlere tabi olan birer parçacık değildirler ve nedenlerin dayatmasıyla hareket ederler (...). 'Öznel' gerçekte bir pratik kavrayışla (...) yani tercihlerden, görü ve ayırım ilkelerinden (...), kalıcı bilişsel yapılardan ve koşulların algılanışını ve bu koşullara verilecek yanıtları yönlendiren eylem kalıplarından oluşan edinilmiş bir sistemle donatılmış, eyleyen ve bilen eyleyicilerdir. Habitus belli bir durumda yapılması gerekli olan şeye ilişkin bir tür pratik kavrayıştır- sporda buna 'oyunu okumak' denir; bu, aslında oyunun o anki durumunda belirsiz olan ama yine de o anda içerilen geleceğini görebilme yeteneğidir."*

Bourdieu, yukarıdaki alıntıda habitusu önce mantıksal 'değili' üzerinden tanımlamayıp; kendini sosyal teoride müzmin yapı-eyleyici gerilimi ve rasyonel eylem yaklaşımı dışında bir yerde konumlanmaktadır. Burada vurgulanan; "Bireylerin ne tamamen özgür failler, ne de toplumsal yapının pasif ürünleri" olduğudur. Bu anlamıyla; "toplumsal hayat ne tamamen öznel; ne de sadece anlamlar ve iradi eylemlerden oluşur" (Çeğin ve Göker, 2015, s. 19). Habitusu analitik bir araç halinde getiren de, "sosyal olarak inşa edilmiş bir yakınlıklar sistemi; amaçlarla uyumlu pratikleri düzenleyen, yaratıcı olan eylemi doğuran ve kendiliğinden ilkeler" olmasıdır (Çeğin ve Göker, 2015, s. 19). En özet ifadeyle habitus; eyleyicide içselleşmiş bir yakınlıklar sistemi ve pratik kavrayışın ifadesi; Bourdieu'nün (2014, s. 191) deyişiyle "idrak, düşünce ve eylem şemalarıdır."

Thorpe (2015, s. 173), Bourdieu'den hareketle habitusu oluşturan başlıca birimler olarak sermayelere vurgu yapmaktadır. Sermaye kavramı, Bourdieu'de yalnızca iktisadi sermaye değil; iktisadi, sosyal, kültürel ve sembolik sermaye olarak farklı sermaye türlerinin tümünü kapsamaktadır. Sermaye türleri ve hacimlerinin önemi hem eyleyicinin habitusunun şekillenmesi hem alanda konumlanma pratikleri açısından oldukça

önemlidir. Bourdieu'nün dikkat çektiği sermaye türleri kısaca şöyle tanımlanabilir (Jourdain ve Naulin, 2016, s. 106-109):

- İktisadi sermaye; kişinin mal varlığı ve gelirinden oluşan bir sermaye biçimidir. Önemli bir özelliği, diğer sermaye türlerine erişimi kolaylaştırıcı bir işleve sahip olmasıdır.
- Kültürel sermaye; bireyin aydın kültüre ait mal ve pratikleri takdir edebilecek düzeydeki kültürel kaynaklara sahip olduğu bir sermaye biçimidir.
- Toplumsal sermaye ise, bireyin sahip olduğu ve parçası olduğu ilişki ağının farklı sermaye türlerine sahip oluşu ve alan içi konumlarının güçlü olmasından hareketle kullanılabilen ilişkiler çerçevesinde kurulan bir sermaye biçimidir.
- Bu üç sermaye biçimine ek olarak sembolik sermayeye değinen Bourdieu, toplumda tanınır ve prestijli olmanın getirdiği avantajlara dikkat çeker ve sembolik sermayenin diğer sermaye hacimlerini artırmak yönünde bir etkisi olabileceğini vurgular.

Alanın yapısını belirleyen tahakküm ilişkileri; tahakküm ilişkilerinin tesisi ise sermaye tür ve hacimlerinin dağılımıyla gerçekleşir (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s. 83) Bu açıdan klanda sermaye dağılımındaki eşitsiz durumun alanda belli tahakküm mekanizmalarının belirmesine yol açacağı söylenebilir. Bu tahakküm mekanizmalarının görece bir süreklilik kazanması ise, alanda dolayımın ve eyleyici habitusunda cisimleşen doksal aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bourdieu, alanı tanımlarken oyunla benzerlik kurmaktadır ve aynı zamanda çıkarını maksimize eden rasyonel insan modeli olarak "homo economicus" fikrine karşı; "çıkarcı" yerine "illusio" kavramını kullanmaktadır (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s. 105). Illusio metaforik bağlamda, *oyuna yatırım*; doksa ise *oyuna ve oyundaki bahislere duyulan inanç* şeklinde tanımlanmaktadır. (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s. 82). Buna göre, illusio oyuncunun kendini oyuna vermesi, oyuna vermeye değer görmesi; oyuna kaptırması, doksa ise oyunda sorgulanmaksızın içselleştirilen birtakım yaygın kanılardır. İllusio, alanda eyleyici habitusu aracılığıyla peşine düşülen, oynamaya değdiği pratik sezgiyle fark edilenler iken, doksa; "açık ve kendi bilincinde bir dogma biçimi" (Bourdieu, 2016, s. 27) olarak tanımlanmaktadır.

## 2. Clash of Clans Oyunu Üzerine Çevrimiçi Etnografiyle Bir İnceleme

Bu çalışmanın odağı, dijital oyun alanında birer eyleyici olarak çocuk oyuncular ve bu bağlamda çocukların oyundaki yetişkin eyleyicilerle ilişkileri ve oyun kültürünün kendisidir. Bu amaç doğrultusunda yöntem olarak çevrimiçi etnografiye başvurulmuş; klanlar biçiminde örgütlenmiş oyun uzamında bir oyuncu topluluğuna odaklanıldığından, verilerin katılımcı gözlem tekniği ile toplanması tercih edilmiştir. Bu sebeple çalışmanın Egenfeldt-Nielsen, Smith ve Tosca'nın (2009, s. 10) oyun çalışmaları tipolojisi içerisinde yer alan "oyuncu" kategorisi ile kesiştiği ifade edilebilir. Buna ek olarak, çalışma, dijital oyun kültürüne odaklandığından, bu tipolojideki "kültür" kategorisi ile de ilişkilendirilebilir.

**Tablo 2.** Çalışmanın tipolojik karakterinin Egenfeldt-Nielsen vd.'nin (2009, s.10) oyun çalışmaları tipolojisine uyarlanması

Analiz Türleri	Yaygın Metodolojiler	Teorik Yönelimler	Yaygın İlgiler
Oyuncu + Kültür	Gözlem, mülakat, anket	Sosyoloji, etnografi	Oyun kullanımları, oyun toplulukları + Kültür nesnesi olarak oyunlar, medya ekolojisinin parçası olarak oyunlar
Birer eyleyici olarak çocuk oyuncular ve yetişkin oyuncular + Clash of Clans'te oyun kültürü	Katılımcı gözlem, oyundaki "sohbet kutusunda" çevrimiçi soru-cevap	Bourdieu Sosyolojisi, Çevrimiçi-etnografik saha çalışması	Klanlar şeklinde örgütlenmiş olan Clash of Clans oyununun kullanım pratikleri ve odak olarak bir klandaki oyuncu topluluğu + Sosyo-kültürel ve etkileşimsel alanlardan oluşan bir oyun uzamı olarak Clash of Clans oyunu



Çalışma kapsamında gerçekleştirilen araştırma bir yıl sürmüştür. Bir yıl boyunca klanda istisnai durumlar dışında günde en az bir kere bulunulmuştur. Bu süre boyunca klanda aktif bir oyuncu olarak, diğer oyuncularla iletişim kurulmuştur. Katılımcı gözlem tekniği ile veri toplanırken, klan üyeleriyle araştırmacı olarak değil, oyuncu olarak ilişki geliştirilmiş; klandaki sohbet kutusunda oyuncularla düzenli sıklıkta iletişim kurulmuştur. Çalışmanın sınırlı yönü ise, oyuncularla yüz-yüze iletişim imkanından yoksun, yalnızca oyun-içi iletişim kanalı olarak sohbet kutusu aracılığıyla iletişim gerçekleştirilmiş olmasıdır. Bu durum çevrimiçi etnografinin sınırlı yanlarından biri olarak bilgisayar dolayımıyla iletişimde, yalan beyanla manipüle edilme riskini (Alyanak, 2014, s. 136) taşımaktadır. Ancak, oyun alanında çocuk olmak avantajlı bir var oluş biçimi olmadığından, bu durum oyuncuların kendini çocuk olarak tanıtmaya ihtimalini azaltmaktadır. Araştırma sürecinde oyuncuları çocuk ve yetişkin olarak ayırırken klasikleşmiş bir çocukluk dönemleri sınıflandırmasından hareket edilmiştir. Klana dahil olan oyuncuya yaşı sorulduğunda alınan yanıtla göre, oyuncunun çocuk ve yetişkin grubundan hangisine dahil edileceği kararlaştırılmış olup, çocuk kategorisi ise; ergenlik yaş sınırı olarak 12 yaş ile sınırlandırılmıştır. Ergenlik dönemi itibarıyla çocuk kategorisinin genç kategorisiyle de geçişlilik arz ettiği göz önünde bulundurulduğunda, araştırmada çocuk kategorisinin ilk ve orta çocukluk dönemi ile sınırlandırılması daha anlaşılır olacaktır. Klanda bir yıl boyunca toplanan veri; sohbet kutusundaki diyaloglar ve çevrimiçi alandan notlar; ekran görüntüleri ve oyuna aktif katılımı pekişen oyuna ilişkin deneyimler şeklinde sıralanabilir. 12 aylık araştırma sürecinin büyük bir bölümünde klan oyuncuları klanda araştırma amaçlı bulunduğumuzdan habersiz olduğu için, sonradan araştırma kendilerine duyurulsa bile, etik kaygılardan dolayı çalışma boyunca klanın ismi ve oyuncuların isimleri/mahlasları kullanılmamaktadır. Araştırma sürecinde toplanan veriler, oyunun aktif bir parçası olarak hem oyuncu gözüyle hem dışarıdan bir göz olarak araştırmacı gözüyle yorumlanmış olup, bulgular aşağıda çeşitli boyutlarıyla paylaşılmaktadır.

### 2.1. Clash of Clans'e Genel Bakış

Clash of Clans, Finlandiya merkezli dijital oyun şirketi Supercell'in 2012'de küresel ölçekte piyasaya sürdüğü ve o tarihten bu yana çeşitli güncellemelerle tablet ve akıllı telefonlarda kullanıma sunduğu mobil ve çevrimiçi strateji oyunudur. Supercell yetkilileri, Clash of Clans'le ilgili amaç ve hedeflerini şöyle beyan etmektedir:

*"Bu oyunla esas hedeflediğimiz, bu türden strateji oyunları içerisinde mümkün olduğunca en geniş kullanıcı kitlesine erişecek bir oyun olmasıydı. Dokunmatik arayüzün eşsiz özelliklerinden bazılarını kullanarak tabletlerde çok özel bir oyun deneyimi yaratmak istedik ve aynı zamanda bu oyunu mümkün olduğu kadar da sosyal kılmayı amaçladık... Clash of Clans günden güne düzenli bir büyümeyle piyasaya sürüldükten 3 ay sonra ABD'deki en yüksek hasılatı elde eden oyunlar içerisinde birinci sıraya yerleşti" (Supercell, 2016).*

Görüldüğü üzere, Clash of Clans kullanıma sunulduğundan itibaren geniş bir ilgi görmüş ve hatta mobil oyunlar arasında "en yüksek hasılatı elde edenler" listesinde uzunca bir dönem ilk sırada yer almıştır (Thinks Gaming, 2016). Ancak daha da önemlisi, oyunu geliştiren Supercell ekibinin "eşsiz bir arayüz yaratma"yı ve Clans of Clans'in "sosyal" bir boyutu olmasını hedeflediklerini belirtmeleridir ki, esasen bu vurgu dijital oyunda etkileşimin farklı boyutları olarak; insan-makine ile insan-insan etkileşiminin altını çizer gibidir. Oyun, İnternet'e bağlı mobil cihaza uygulama olarak indirildikten sonra yine cihazın İnternet'e bağlı olması koşuluyla kullanılabilir.

"Clash of Clans"ın Türkçedeki karşılığı "Klanların Çatışması"dır. Oyun uzamı oyuncuların bireysel olarak kurdukları otonom klanlardan oluşmaktadır. Her klanın kendine özgü bir işleyişi vardır ve bu işleyiş, oyunun anlatısı, kuralları ve oyuncu topluluğu (klan üyeleri) etkileşimi sonucu; ilişkisel bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Oyunun temel amacı gerçek-zamanlı savaştan kazanılan oyun içi iktisadi sermaye ile köy inşa etmek ve bu köyün ordusunu güçlendirmektir. Oyuna katılım, başlangıç evresinde bireyseldir ve oyunda etkileşim bu anlamıyla insan-makine etkileşimi ile sınırlıdır. Bireysel savaşlar oyuncunun tesadüfi olarak eşleştiği köylerden birini seçip oraya saldırmasıyla; klan savaşları ise belli zaman dilimlerinde ortalama olarak eş güce sahip iki klanın oyun algoritmalarının tesadüfi eşleşmesiyle gerçekleşmektedir. Klan savaşlarına klandaki hangi üyelerin katılacağı belirlenmesi ise, klan yöneticilerinin inisiyatifindedir. Oyunun isminden de anlaşılacağı üzere, oyun formatı bireysel olmaktan çok kolektif biçimde (klan) oynanmak üzerine kuruludur ve oyuna sosyal yönünü veren de tam olarak budur. Oyunun anlatısı ve kuralları oyun uzamının genel koşullarını; oyuncuların etkileşim pratikleri ise alanın özgül koşullarını oluşturmaktadır.

Bir klanın kurulması ve başka oyuncuların buraya dahil olması, oyun içinde tesadüfi gelişebileceği gibi, oyun-dışı, yani çevrimdışı ortamdaki sosyal sermayeye bağlı olarak da gerçekleşebilir. Daha açık bir ifadeyle; oyuncular Facebook ve Apple Game Center hesapları aracılığıyla, sosyal çevrelerindeki bireylerin Clash of Clans oynayıp oynamadığını görebilmekte ve çevrelerindeki yöneticisi ya da üyesi oldukları klanlara katılabilmektedir. Bu anlamıyla, oyuncular çevrimdışı toplumsal uzamdaki sosyal sermayelerini çevrimiçi-oyun alanına taşıma imkanı bulmaktadır. Çocuk oyuncular için bu durum alanda bir dezavantaja dönüşmektedir. Çünkü çocukların çevrimdışı sosyal çevreleri büyük ölçüde kendi yaşlarıyla sınırlı olduğundan, oyuna giriş aşamalarında yetişkin oyunculara göre daha sınırlı imkanlara sahiptirler. Bu durum onları oyun içerisinde farklı arayışlara yöneltmektedir. Şöyle ki, çocuklar yetişkin oyuncuların ağırlıkta olduğu klanlara katılmak için bir arayışa girmekte ve bunun sonucunda eğer bir klanla girebilirlerse, o klanda ilk etapta “yabancı” olarak konumlan(dırıl)maktadır. Verilerin toplandığı klanda, bu yabancılaşma halinin çocuklara yönelik birçok ötekileştirme pratiği doğurduğu gözlemlenmiştir. Zira yetişkin oyuncuların bir bölümü (özellikle lider ve çevresi) çevrimdışı sosyal hayatta da birbirlerini tanıyan kişilerdir. Bu kategorideki yetişkin oyuncuların, birbirleriyle iş, arkadaşlık, akrabalık, ticari bağlar gibi farklı açılardan ilişkiye sahip oldukları görülmektedir. Ancak çevrimiçi oyun uzamındaki çocuk oyuncular klanla tesadüfen gelmekte, bu açıdan ilk etapta “öteki” konumuna itilmektedirler. Çocuklar birer eyleyici olarak oyuncu topluluğunun “kabul gören” üyeleri olmak için çeşitli mücadelelere girişmek zorundaydı da, bu durum rekabetçi bir mücadeleden çok, oyun içinde çoğu zaman tahakküm-kurucu beklentilerle uyumlu; “emre itaat” eden, ehli (docile) pratiklerle hükmedenlere “kendini kabul ettirme” stratejisi olarak öne çıkmaktadır. Bu türden pratikler, çoğu zaman tahakküm mekanizmalarını meşrulaştıran ve bu mekanizmalar dolayısıyla kurulan ilişkileri sürekli kılan bir yöne sahiptir ve çocuk oyuncuların habitusu bu pratiklerin dayattığı yatkınlıklarla yapılanmaktadır.

Oyunun sosyal yönü ise, klanlardaki sohbet kutusunda (chatbox) oyuncuların birer eyleyici olarak etkileşimde bulunmalarıyla ortaya çıkmaktadır. Oyuncular sohbet kutusunda hem yazılı iletişim kurabilmekte, hem arayüzün imkanları aracılığıyla “takviye asker bağı” gibi oyun içi destek paylaşımlarını gerçekleştirmektedir. Klanların temel varlık nedeni başka klanla kolektif biçimde savaşmak iken, en az bir o kadar belirleyici diğer neden de bahse konu destek bağılarıdır. Başka dijital oyunlarda da görülebileceği üzere (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009, s. 280), oyuncunun bir klanla dahil olması; oyundaki sermaye hacmini artırarak, oyun kariyerini geliştirme açısından oldukça önemlidir. Bu açıdan klanların varlığını yalnızca kolektif savaş motivasyonuna indirgemek yetersiz kalacaktır. Klan savaşı oyunun merkezi bir aşaması; önemli bir momenttir; ancak klan içi etkileşim, en az klan savaşı kadar önemli olan, kendiliğinden ve süreklilik arz eden bir oyunsallığa denk düşmektedir. Sermaye tür ve hacimleri açısından dezavantajlı konumdaki çocuk oyuncular, takviye asker bağı konusunda pasif-tüketici konumundadır. Çocuklar, oyunda sürekli yüksek seviyeli asker bağı almakta, ancak bağı için gereken seviyede askere sahip olmadıklarından, yetişkin oyunculara asker bağılayamamaktadır. Bu durum oyunda diğer eyleyicilerle kurdukları etkileşimde çocukların sürekli “borçlu” gibi konumlan(dırıl)malarına yol açmakta ve yetişkin oyuncular bunu bir hükmetme aracı strateji olarak kullanmaktadır.

## **2.2. Kabuk Katmanı: Anlatı-Oyuncu Etkileşimi**

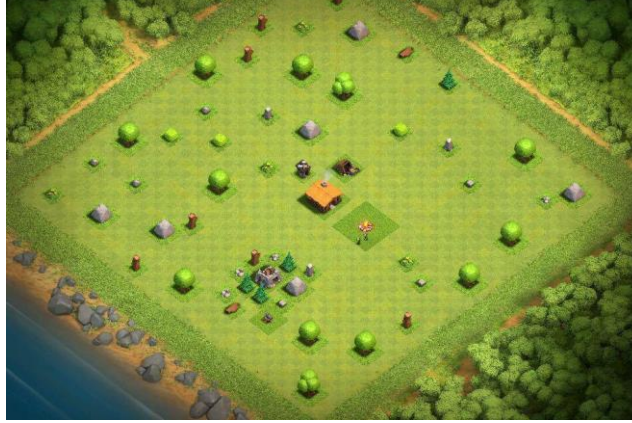
Çalışmanın bu bölümünde oyunun kabuğunu cisimleştiren oyun anlatısı ve anlatı-oyuncu etkileşimi ele alınacak; burada bir anlatı analizinden çok, oyun süreçleri içerisinde anlatı unsurlarının alan-eyleyici ilişkisi açısından içerdiği boyutlara dikkat çekilecektir.

### **2.2.1. Anlatı**

Oyuncu, oyuna girdiğinde karşısında kendisine ait bir haritayla karşılaşmaktadır. Teknik bir tanım olarak harita, Clash of Clans’ın oyun anlatısında “köy” olarak ifade edilmektedir. Oyunun başlangıç evresinde haritanın üzerinde “Belediye Binası”, “Ordu Kampı”, “Altın Madeni” gibi oyuna özgü yapılar bulunmaktadır. Oyuncunun oyundaki çevrimiçi kariyer yönelimi, harita üzerindeki bu maddi yapıları kurmak, geliştirmek ve çeşitlendirmektir. Bunun oyundaki amacı ise, köye dışarıdan gelen saldırılara karşı kendini koruyabilecek savunma yapılarına sahip bir köy inşa etmek ve o köydeki oyun içi sermaye kaynakları aracılığıyla güçlü ordular kurmaktır. Her bir yapı kendi içerisinde farklı seviyelerle (level) ifade edilmektedir. Aynı durum, köyün doğrudan kendisi için de geçerlidir ve köyler kapsadıkları birimlerinkine benzer şekilde, gelişim derecelerine göre farklı seviyelerle ifade edilmektedir. Oyundaki yapısal unsurlar genel bir sınıflandırmayla; savaşta saldırı için kullanılan askerler ve askeri mühimmat, haritaya yapılan saldırılarda kullanılacak olan savunma yapıları ve bunları satın almak ve daima geliştirmek için ihtiyaç duyulan maddi üretim araçlarıdır. İksir ve altın madenleri ve depoları,

ordu kampları ve iksir üreticisi gibi yapılar bunlardan başlıcalarıdır. Bunlar, oyun içi iktisadi sermaye kapsamında değerlendirilebilir.

**Şekil 2.** Clash of Clans oyununun başlangıcında oyuncu haritası



Oyunda oyuncunun temel hedeflerinden biri, makro düzeyde köyünü; mikro düzeyde ise harita üzerindeki her bir maddi yapıyı geliştirmek, seviyelerini yükseltmektir. Burada iki amaç güdülmektedir: a) Oyunda askeri anlamda daha güçlenerek savaş başarılarını artırmak ve b) seviye gelişimiyle birlikte oyun içinde sembolik sermaye elde etmek. Bu noktada savaşlar oyun içinde bir araca; sermaye tür ve hacimlerini artırmak ise oyunun temel stratejik amacına dönüşmektedir. Oyuncunun haritasını geliştirmek için ihtiyacı olan ise mümkün olduğunca savaş yapmaktır. Çünkü oyunda maddi kaynakları artırmanın en etkili yolu savaştan "ganimet" elde etmektir. Savaşlar, savaş haritası üzerinde rastgele bir rakip arayışı sonucu eşleşen bir başka köye iki dakikalık saldırı savaşları şeklinde gerçekleşmektedir. Oyuncu, kışlasındaki askerleri savaş alanına sürerek karşı köyü yıkıma uğratarak ganimet toplama peşindedir. Savaştan ganimet toplama faaliyeti, oyuncuların ürettiği jargonda "gani kasmak" şeklinde ifade edilmektedir. "Gani kasmak" oyuncular için ciddi bir uğraş ve zaman anlamına gelmektedir. Oyuncunun oyundaki amaçlarını gerçekleştirmek için sarf ettiği bu çabayı Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2008, s. 8) "sanal kariyer" şeklinde ifade etmektedir. Örneğin; bir oyuncu saatlerce oyunda olacağını ve savaş yaparak ganimet toplayacağını bir diyalogda, "Neyse kardeşim görüşürüz. Ben bu gece sabaha kadar gani kascam. Şu duvarları halledeyim artık :D" (Oyuncu 1) şeklinde dile getirmektedir. Burada söz konusu olan; oyuncunun ganimet toplayarak haritasındaki duvarların seviyesini yükseltmek böylece çevrimiçi alanda kariyerini geliştirme hedefidir. Oyuncunun amaçladığı duvar seviyesi yükseltmek yalnızca köyünün korunması için maddi yapıları geliştirmek değil, güçlü duvarlar aracılığıyla edinilecek prestijle sembolik sermaye devşirme girişimi olarak yorumlanabilir. Bir başka örnek olarak sohbet kutusunda gerçekleşen aşağıdaki diyalog, oyuncunun güçlü duvarlara sahip olmasının alandaki konumunu güçlendirdiğine dair emareler içermektedir:

*oyuncu 2: Abi ben böyle duvar kassam şimdi yardımcı liderdim :P :P*

*oyuncu 3: Az konuş çok savaş sende kanki :')*

*Lider: Bundan sonra savaşa alırken duvarlara bakıcam zaten ;))*

Oyun içi sermaye hacmi diğer oyunculardan düşük olan bir çocuk oyuncu (oyuncu 2), yardımcı liderlik ünvanına sahip bir başka oyuncunun (oyuncu 3) duvarlarının seviyesine öykünmekte, klanın lideri ise klan savaşlarına duvar seviyeleri yüksek olanların alınacağına ilişkin esprili bir karşılık vermektedir. Yukarıdaki diyalog, Mäyrä'nın (2008, s. 17) semiyotik zenginlik vurgusunun da hatırlattığı gibi, oyun anlatısının oyuncular arasında farklı anlamlandırmalara açık olduğunu göstermektedir. Ancak bu farklı anlamlandırmalar, aşağıda detaylandırılacağı üzere, bir noktadan sonra oyun alanında birer doksaya dönüşmekte ve bu doksalar oyun içi tahakküm mekanizmalarının yeniden üretilmesinde işlevsel roller üstlenmektedir.

Oyunun başlangıç evresini tekrar hatırlamak gerekirse, oyuncunun haritasında dikkat çekici bir unsur, harita üzerinde yıkılmış olarak duran "Klan Kalesi"dir. Oyunun başlangıcında yıkık haldeki Klan Kalesi'ni inşa etmek için, oyuncunun haritasını belli bir seviyeye getirmesi gerekmektedir. Başlangıç aşamasında oyundaki varlığını ve etkinliğini bireysel olarak sürdüren oyuncu Klan Kalesi'ni inşa ederse, bir klana girebilir ve kolektif bir

oyun sürecinin parçası olabilir. Klan Kalesi inşa edildikten sonra oyuncunun bir klana dahil olma süreci başlar. Bir klana dâhil olduktan sonra ise, o klan üyeleriyle birlikte başka klanlara karşı savaşa girebilir; ortak savaş stratejileri üretebilir; kendi haritasını geliştirmek için de klan arkadaşlarından çeşitli destek ve yardımlar da alabilir.

Bir klana dâhil olmak dayatılmış bir kural ya da zorunluluktan çok, oyunun kendi içerisinde oyuncuyu anlatı aracılığıyla yönlendirmesinden kaynaklanmaktadır. Nihayetinde bu, bizatihi oyunda bulunmanın ve oyunu oynamanın bir kuralı değildir, çünkü oyun tercihen bireysel savaşlarla da sınırlandırılabilir. Ancak oyun anlatısı, oyuncuya birtakım görevler sıralar ve karşılığında ödül müjdeler. Clash of Clans'teki birçok "görev" bir klana dâhil olarak tamamlanabilecek türden görevlerdir. Bir klanda diğer üyelerin varlığıyla gerçekleştirilebilecek "takviye birlik bağışlama" görevi buna örnek gösterilebilir. Böylece oyun, teknik olarak oyuncuyu bir klana dâhil etmeyi zorunlu kılmaya da, oyunun anlatısı içinde bir klana dâhil olmak oyuncu açısından kaçınılmaz gibidir. Tahmin edileceği üzere, oyuncu, bir klana dâhil olmadan önce, oyun içerisinde herhangi bir sosyalleşme pratiği söz konusu değildir: Oyuncunun bir başka oyuncunun köyüne saldırmasıyla gerçekleşen savaşlarda saldırılan haritalar gerçek kişilere aitlerse de, savaşlarda rakip oyuncular arasında herhangi bir etkileşim olmaz; çünkü oyuncuların birbirleriyle diyalog kurabilecekleri bir araç ya da simgesel bir sistem yoktur. Oyun içi sosyalleşme ise, oyuncuların birbirleriyle iletişim kurmaya başlamasıyla gerçekleşir. Bu iletişim, bir klana dâhil olduktan sonra oyun ekranının solunda yer alan sohbet kutusu üzerinden gerçekleşmektedir.

Klanda çocukların yetişkinlerle ilişkisi, sohbet kutusundaki iletişim aracılığıyla gelişmektedir. Bu ilişki bağlamında klanda gözlemlenen en temel iletişim pratiği; çocuk oyuncuların yetişkinlerce alaya alınması ve sürekli olarak kendilerini oyun açısından "yetersiz" hissetmelerine neden olacak telkinlerde bulunulmasıdır. İletişim pratikleri bağlamında bir diğer önemli gözlem, çocuk oyuncuların sohbet kutusunda sordukları sorulara kimi durumlarda hiç yanıt verilmemesidir. Bu durum, oyun içi iletişimde sıklıkla gözlemlenen dışlayıcı bir pratik olarak öne çıkmaktadır. Nadir de olsa karşılaşılan dışlayıcı bir diğer pratik ise, belli bir süre boyunca çocukların sohbet kutusuna yazmasının yasaklanmasıdır. Özellikle klan savaşı sürecinde savaşa ilişkin stratejilerle ilgili yazışmalar sırasında, çocuk oyuncuların soru sormalarının ve yorum yapmalarının yasaklandığı gözlemlenmiştir. Sıralanan bu dışlayıcı pratikler sonucunda, çocuk oyuncularla kurulan her iletişim, bir çeşit lütuf gibi sunulmakta, çocuk oyuncular da lütuf gibi sunulan iletişimi "ciddiye alınma" olarak anlamlandırmakta ve nihayetinde bundan memnun olmaktadır. Bu bölümde son olarak altı çizilmesi gereken, oyuncunun tek başına olduğu klan-dışı oyun sürecinde etkileşimin insan-makine etkileşimiyle sınırlı kaldığı ve oyun anlatısının bu süreçte baskın bir belirleyici olduğudur.

### 2.2.2 Oyuncu

Oyuncunun habitusu ilk olarak klan kalesini inşa ettikten sonra, klana dahil olma sürecinde şekillenmeye başlamaktadır. Oyuncu, bir klana dahil olmadan, oyunu bireysel olarak mevcut biçimiyle ilanihaye sürdürebileceğini bildiği halde ve bunun aksine (klanda olmak) bir deneyimi olmamasına rağmen, oyun anlatısının yönlendirmesiyle klana dahil olma yatkınlığı gösterir. Klana dahil olmak, oyuncunun illusiosu olarak görülebilir. Bourdieu'ye (2015b, s. 143) göre illusio; "oyuna yoğunlaşmak, oyun tarafından ele geçirilmek, oyunun çabalamağa değdiğini sanmak, oynamaya değdiğini düşünmektir." Bourdieu, oyunun yapılarını içselleştirmeden illusioyu anlamının mümkün olmadığını belirtir ki, oyuncular, oyun yapılarını anlatı unsurlarıyla içselleştirmektedirler. Oyunun oynanmaya deyip değmeyeceği, ki bu örnekte klana girip girmemek diyebiliriz, Bourdieu'ye göre, "oyun oynanan dünyanın yapılarına uygun olarak yapılanmış bir zihniyet" (Bourdieu, 2015b: 143) aracılığıyla cevap bulmaktadır. Burada, oyuncu habitusunun ilk evrede oyun anlatısıyla şekillendiği hatırlanırsa, oyuncunun oyuna ilişkin idrak kategorilerinin, bir illusio olarak klana yönelmeyi önlemesi anlaşılabilir. Bu anlatı unsurları; oyuna başlangıç evresinde oyun ekranındaki yönergelerdir. Örneğin oyun ekranında "Klan kaleni inşa et", "muhtaç arkadaş görevini tamamla!", "Haydi Şef! Köyün için biraz savaş yap ve ganimet topla!" gibi yönlendirici uyarılar belirmektedir. Bu uyarılarla görünür olan oyun içi görevler birer yapısal bileşen olarak eyleyiciyi oyuna yoğunlaşması ve oyuna kendini vermesi için teşvik etmektedir. Bourdieu, bu oyunsal durumu, "Sizin için önemli olan oyunların önemli ve ilginç olduğunu düşünürsünüz çünkü bunlar sizin kafanıza, bedeninize oyunun anlamı olarak adlandırılan şey tarafından dayatılmış ve ithal edilmiştir" (Bourdieu, 2015b, s. 144) tespitiyle tarif etmektedir. Bununla ilişki olarak söyleyebiliriz ki; oyunun anlatısı içerisinde en temel noktayı oluşturan klan ve klan savaşları, oyuncu için esasen oyundan keyif alma anlamında nesnel açıdan hayati değildir. Çünkü bireysel savaş biçimi, nesnel açıdan klan savaşı ile aynı stratejik formattadır. Klan savaşını oyuncu için özel kılan esasen klanda diğer oyuncularla etkileşimde bulunmak ve

alandaki bir eyleyici olarak yerini almaktır. Yetişkin oyuncular için klanda olmak, başlı başına var olmak (bulunmak) ve etkileşime girmek meselesi iken; çocuk oyuncular için bu durum var olmaktan öte, “kabul görmek”, “ciddiye alınmak” gibi anlamlar taşımaktadır. Yetişkinler, etkileşim süreçlerinde çocuk oyuncuların habitusuna dair sevgilere sahip oldukları aşamada çocuk oyunculara hükmetmeye başlamakta ve bu hükmetme halinin sınırları günden güne daha da genişlemektedir.

Oyuncunun klana yönelme yatkınlığı somut olarak en temelde askeri birlik takviyesi almak, harita geliştirme yani çevrimiçi kariyer inşasında tecrübeli oyunculardan taktik ve strateji odaklı bilgiler toplamaktır. Asker bağışi önemlidir, çünkü savaşlarda belirleyici olan askerlerin türü ve seviyesidir. Her asker türü her oyuncuda bulunmaz. Ancak oyuncunun haritasını geliştirmesi için savaşlarda güçlü askerlere ihtiyacı vardır. Örneğin “domuz binicisi” güçlü ve ihtiyaç duyulan bir askeri birliktir ve oyunun başlangıç evresindeki bir oyuncunun seviyesi bu askere sahip olmak için yeterli değildir. Oyuncu eğer bir klana girerse klanın diğer üyelerinden bağış olarak o askeri elde edebilir ve böylelikle oyundaki gelişimi daha hızlı seyredebilmektedir. Klandaki tecrübeli oyunculardan stratejik taktikler almak, oyunda hem etkili savunma yaparak mevcut kaynakların sarfiyatının önüne geçer hem etkili saldırılarla ganimet artırımına ve bu kaynakların gelişim için harcanmasına imkan tanımaktadır. Bu da oyuncunun alanda sermaye tür ve hacmini artırması anlamına gelir. Özetle, kabuk katmanında oyuncu, oyun anlatısıyla etkileşime girmekte ve oyuna ilişkin birtakım zihniyet yapılarını içselleştirmektedir. Bu süreçte, oyuncu için “klana girmek” gibi bir illusio belirlemektedir. Clash of Clans’ın kabuk katmanı, aynı zamanda alana ilişkin doksaların ilk kez tesis edildiği katmandır.

### 2.3. Çekirdek Katmanı: Çevrimiçi Sosyal Alan Olarak Klan ve Oyun Kültürü

Bu başlıkta, Clash of Clans’ın çevrimiçi oyun uzamında klanların otonom sosyal alanlar olarak yapılanma süreci ve bu yapılanmanın oyuncu habitusu ile ilişkisi değerlendirilecektir. Dijital oyunda çekirdek katmanının, oynanışla ilgili; yani oyunun kuralları ve ludik karakteriyle ilgili olduğunu yukarıda belirtmiştik. Mäyrä’ya göre oynanış, oyuncunun oyundaki eylemleriyle ilgilidir. Oynanış, arayüz, grafik ve anlatı değil; oyunun mutlak surette oyuncu katılımını gerektiren bir parçasıdır (Mäyrä, 2008, s. 16). Clash of Clans’te klanın alan olarak kurulması ve alana-özgü bir oyun kültürünün tesisi de, oynanışla doğrudan ilgilidir ve bu anlamıyla klanların sosyal alan olarak kuruluşu Mäyrä’nın (2008) işaret ettiği çekirdek katmanında gerçekleşmektedir. Klanın otonom bir alan olarak kuruluşunu tarif ederken, en az eyleyici-eyleyici etkileşimi kadar önemli olan başka bağıntılara dikkat çekmek gerekmektedir. Clash of Clans, diğer dijital oyunlar ağının bir parçası olarak kendi içsel sınırlarını aşan çok daha geniş bir oyunlar ağının ve kültürünün bir parçasıdır. Bunun da ötesinde, nihayetinde Clash of Clans, kurgusal bir konfigürasyondur ve bu kurgusalılık kendi alan-sınırlarının aşan çevrimdışı birtakım bağıntıların ürünü olarak görülebilir. Bu bağlamda vurgulanması gereken, oyun alanının kuruluşunda toplumsal yapıların ve bizatihi kültürün rolüdür. Çalışmada sosyo-kültürel açılardan incelenen Clash of Clans’ın aynı zamanda kar amaçlı, endüstriyel bir meta olduğu düşünülürse; oyunu geliştiren şirketin iktisadi çıkarları doğrultusunda oyuna radikal müdahaleler yapılabileceğine dikkat çekilebilir. Bu türden bir dışarıdan müdahaleyle doğrudan Clash of Clans oyununun yapısal koşullarının değiştirebileceğine işaret etmemizin sebebi, esasen otonom alanlar olarak ele aldığımız klanların birçok dışsal faktörle bağıntılı olarak yapılandığını göstermektir. “Her alan, dışsal kuvvetleri, kendi iç yapısına göre bir prizma gibi kırıp, yansıtır” (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s.26). Çalışma bağlamında klanın alan olarak otonomluğuna yaptığımız vurgu daha çok, bir klanın oyun uzamı içerisinde diğer alanlardan (klanlardan) farklılaşmış oyunsal pratiklerle yapılandığı ve bu pratiklerin alandaki eyleyicilerin etkileşiminde cisimleşerek alana-özgü bir oyun kültürü tesis ettiğine işaret etmektedir. Ancak bunu öne sürerken, alanın otonomluk seviyesinin hem oyun uzamının dayattığı yapısal ilke ve kuralların sınırlarına, hem oyunla ilgili dışsal faktörle (endüstriyel, iktisadi, kurgusal, vb.) bağılı olarak azalabileceğini ya da artabileceğini göz ardı etmediğimizin altını çizmek gerekir.

#### 2.3.1. Sosyal Alan Olarak Klan

Clash of Clans’ın çekirdek katmanında öne çıkan merkezi unsur; birer çevrimiçi sosyal alan olarak klanlar ve klana-özgü oyun kültürüdür. Bu kapsamda, araştırma verileri ışığında klanın alan olarak kuruluşu ve sürekliliğini; alanın, oyuncunun konum elde etme çabasıyla ilişkisini ve klana-özgü bir oyun kültürünün oluşma sürecini şöyle özetleyebiliriz: Klan Kalesi’ni inşa eden bir oyuncunun, ilk kez bir klana katılımı görece zorlu bir süreçtir. Çünkü bir klana dahil olmak için oyunda bazı kriterleri karşılıyor olmak gerekir. Her klanın kendine özgü kuralları; Clash of Clans’ın kurallarından görece bağımsız olarak, klan yöneticileri tarafından belirlenmektedir. Örneğin, bazı klanlar belli bir kupa sayısının altındaki oyuncuların klana dahil olmasını teknik olarak kısıtlar. Bu yüzden klana yalnızca istenilen sayıda kupası olan oyuncular girebilir. Yeni oyuncular az sayıda kupaya sahip olduklarından,



sermaye hacimleri açısından dezavantajlıdır ve bu klanlara giremezler. Bir klanla girmek ise ancak klan yöneticilerinin vereceği onay ile mümkün olur. Yeni oyuncular için klanla girme sürecinin zorlu yanı burada başlar. Esasen, oyun uzamında sınırsız sayıda klan vardır ve her oyuncu nihayetinde katılabileceği bir klan bulabilir. Ancak oyuncular, bir *illusio* olarak çevrimiçi kariyer inşası anlamında daha işlevsel olabilecek güçlü klanlara girme eğilimindedirler. Klanların da tıpkı oyuncu köyleri gibi kendi seviyeleri vardır ve klanlardaki oyuncuların, özellikle yönetici ekibin köy seviyesi ne kadar yüksekse, o klanlar klan arayışındaki oyuncular için o kadar cazip görünmektedir.

Lider ve ekibinin belirlediği kriterler, yine kendi istekleriyle değiştirilebilir kriterlerdir. Bu çalışmada incelenen klan, araştırma sürecinde 8. seviyeye gelerek oyunda ciddi bir başarı elde etmiş ve oyun süreci içerisinde klanın seviyesi arttıkça klanla kabul kriterleri zaman içerisinde değiştirilmiş; zorlaştırılmıştır: Klan birinci seviye iken kupa limiti konmadan her seviyede oyuncu klanla kabul edilmekteyken, takip eden süreçte klanın oyuncudan kupa ve seviye anlamında beklentileri artmıştır. Bu süreçte klanın sabit kadrosu denilebilecek; klanın kurucusu; lider ve onun ekibinden; yani yardımcı liderlerden oluşan oyuncularla, onları takiben yaklaşık 8-10 kişilik bir kadronun da köy seviyeleri hayli yükselmiştir. Bu bireysel oyun kariyeri gelişimleri, klanın kariyeri açısından da olumlu sonuçlar doğurmuştur. Bu gelişmeler, klanla üye alımında yüksek kupa kuralı getirilmesiyle sonuçlanmıştır. Bu örnekte görüldüğü üzere, her klanda o klanla özgü kuralların varlığından söz edilebilir. Burada altı çizilmesi gereken, bu kuralların, doğrudan eyleyici-eyleyici etkileşiminde tesis edilen kurallar olarak, alanın sınırlarını ve koşullarını belirleyen ve alandaki tahakküm ilişkilerinin belirginleşmesi ve yeniden üretiminde de yapılandırıcı role sahip kurallar olduklarıdır. Alanın kurulması bu şekilde gerçekleşir ve oyuncunun oyuna katılımı (klanda/alanda varlığı) çoğu zaman bu kurallarla uyumlu olduğu ölçüde işlerlik kazanmaktadır. Bu noktada klanın sosyal bir alana dönüşmesindeki en önemli etkenden bahsetmek gerekir. Eyleyicilerin birbirleriyle karşılıklı iletişimi için oyun içerisinde tek bir iletişimsel kanal vardır. Bu kanal, yani sohbet kutusu, oyuncuların sürekli olarak kendilerini göstermeye çalıştıkları alanın görünen yüzüdür. Oyuncular, oyunda savaş yapma niyetleri olmadığı halde saatler geçirmekte ve bu saatlerin büyük bir bölümü sohbet kutusunda sohbet ederek geçirmektedir. Her oyuncu için böyle bir durum olmasa da, özellikle lidere yakın oyuncular, sohbet kutusundaki tüm içerikleri okumakta, olumlu ya da olumsuz geri dönüşler yapmakta ve bu şekilde sürekli oyuna-bağlı kalmaktadırlar. Bu anlamıyla, yardımcı liderlerin sürekli oyuna-bağlı kalma halleri beraberinde klan içi sosyal denetime de dönüşebilmektedir. Oyunda özel mesajlaşma yoktur ve tüm mesajlar klanın tüm üyelerinin gördüğü sohbet kutusunda gerçekleşir. Ancak lider ve yakın ekibi WhatsApp uygulaması üzerinden oyuna ilgili özel bir grup olarak iletişimlerini sürdürmektedirler. Bu şekilde, kendi aralarında özel yazışmalarla aldıkları kararı klanın geri kalanına dayatmaktadırlar.

### 2.3.2. Alana-Özgü Oyun Kültürü

Eyleyici-eyleyici etkileşiminin tezahürü olarak yapılandırıcı yapılar aracılığıyla klanın otonom bir alan olarak kuruluşu, alanın koşulları çerçevesinde ve otonomluğu düzeyinde klanla-özgü bir oyun kültürünün ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Çünkü “bir alan, aynı zamanda bir rekabet ve çatışma mekanıdır” (Bourdieu ve Wacquant, 2014, s.26). Oyuncu habitusunun şekillenmesinde başat rolü haiz bu oyun kültürü, tıpkı alanın kurulmasında görüldüğü gibi, Clash of Clans’ın çekirdek katmanında gerçekleşir.

Klanla-özgü oyun kültürünün tesis ediliş süreci şöyle özetlenebilir: Klanda, klanın kurucusu olan lider ve lider etrafında kümelenen; liderin “yardımcı lider” rütbesi verdiği oyuncular tarafından keyfi biçimde tesis edilmiş bazı kurallar söz konusudur. Bu anlamıyla, oyunun kendi kurallarından çok, eyleyici-eyleyici etkileşiminde tesis edilen, çalışma özelinde “Klan Kanunları” diye kavramsallaştırmayı önerdiğimiz bir kurallar bütünü söz konusudur. Bu kurallar esasen, lider ve ekibinin alandaki tahakkümünü sürdürmek üzere çeşitli işlevlere sahiptir ve alana giren eyleyicinin alanda varlığını sürdürebilmesi için mutlaka bu kurallara uyum sağlaması beklenmektedir. Bu anlamıyla da alanda oyuncu habitusunun şekillenmesinde ve oyuncunun oyuna katılım pratiklerinde Klan Kanunları’nın etkisi oldukça belirgin biçimde hissedilmektedir. Klan Kanunları, aynı zamanda birer doksa olarak alandaki mevcut tahakküm ilişkilerinin yeniden üretiminde başat rol oynamaktadır. Klan Kanunları’nı Klan Lideri ve onun izin verdiği ölçüde; yardımcı liderler belirlemektedir. Klanın oyun içi kolektif bir örgütlenme biçimi olmasında rağmen, kuralların tesisinde tüm üyelerle müzakere edilmesi söz konusu değildir ve liderin belirlediği kurallara uymamak çeşitli yaptırımların uygulanmasına yol açar. Kurallara uyulup uyulmadığını denetleyen oyuncuları bu yönde uyarın ya da çeşitli araçlarla cezai yaptırım uygulayanlar ise çoğu zaman yardımcı liderlerdir. Yardımcı liderler bazen kendilerine verilen yetkiyi öyle abartmaktadırlar ki;



bazı durumlarda liderin bizzat kendi koyduğu kuralı ihlal eden oyuncu için uyguladığı yaptırımlar, yardımcı liderlerin öngördüklerinden daha hafif kalabilmektedir.

Oyunun kuralları ve klanın kuralları arasındaki farkı belirginleştirmek ve oyun kültüründe belirleyici olanın klan/alan kurallarının olduğunu göstermek için şu örnek verilebilir: Klan savaşına tüm klan üyeleri katılabilecekken, savaşa katılacak olanların belirlenmesi liderin inisiyatifindedir. Lider dilediği kişiyi savaş kadrosu dışında bırakabilmektedir. Klan savaşı kadrosu belirlenip tesadüfi olarak bir başka klanla savaş için eşleştikten sonra 48 saatlik bir süre söz konusudur. Klan savaşı ilan edildikten sonra, ilk 24 saat hazırlık; ikinci 24 saat ise oyuncuların eşleştikleri klana saldırı aşamasıdır. Bahse konu 48 saatlik süreç, Clash of Clans oyunu içerisindeki her klanda ve her oyuncu için geçerli, değiştirilemeyecek türden bir kuraldır; yani bizzat oyunun kuralıdır. Ancak, araştırma verilerinin toplandığı klanda bu kural daha farklı uygulanmaktadır. Liderin isteği ve yönetici kadronun desteğiyle, söz konusu durum için “ilk iki saat içinde tüm savaşların yapılması” kuralı getirilmiştir.

Oyunun kendi kuralları ile Klan Kanunları arasındaki bu gerilim, oyuncular için bir çeşit sembolik şiddete dönüşmektedir. Klan savaşına dahil olan her bir oyuncu, hangi saatler arasında savaş yapacağını oyunun ona sunduğu zaman kuralına göre değil; klanda tahakkümünü tesis etmiş olan lider ve ekibinin dayattığı zaman diliminde belirlemek durumunda kalmaktadır. Aksi halde Klan Kanunları’na uymadığı için bir sonraki savaşa alınmama, (oyundan dışlanma), klandaki güçlü oyuncuların takviye asker bağışlarından mahrum bırakılma (oyun-ıçi sermaye birikiminin zarara uğraması) ve klanda kurala uymamak konusunda yöneltilen eleştirilerden doğan imaj zedelenmesi (sembolik sermayenin yara alması) gibi sonuçlarla karşılaşabilmektedir. Alanda tahakküm mekanizmalarının kurulması; belirginleşmesi ve hükmedilenlerin bu mekanizmalara uyumu bu örnekte görüldüğü üzere daha çok alana-özgü bir oyun kültürünün ortaya çıkmasıyla ilişkilidir ve oyuncu habitusu çoğu zaman bir illusio olarak bu mekanizmalarla uyumlu sosyal pratikler üretme yatkinliğiyle nitelenebilir. Klan Kanunları’na uymayan oyuncuya uygulanacak yaptırım ise lider ya da kadrosunun konjonktürel yatkinliklerine ve illusolarına göre belirlenmektedir. Alanın sınırlarını çizen en somut pratikler olarak bu yaptırımlar; kimi zaman sözlü sitem, kimi zaman rütbe düşürme, bazen bir sonraki klan savaşına alınmama ve bazen de klandan atılma gibi sonuçlar doğurmaktadır. Klandan atılma kararı, genellikle söz konusu eylemin birden fazla tekrarlanması durumunda gerçekleşir. Lider ve kadrosu, bu durumda “klanın ortak çıkarlarına zarar verdiği ” gerekçesiyle oyuncuyu klandan atar. Bu gibi durumlarda klandan atma eylemi, klandaki otoriteyi ve tahakküm mekanizmalarını yeniden üretmek için bir “ibret vesikası” olarak kullanılmaktadır.

Oyuncuların liderin yakınındaki “yardımcı lider” kadrosuna dahil olması için farklı sermayelere sahip olmaları gerekmektedir. Bunlardan ilki iktisadi sermayedir. Clash of Clans oyunu içerisinde; iktisadi sermaye bireysel oyun sürecinde oyun-ıçi yükseltmeler için gereken “altın”, “ixsir” ve “taş” miktarı; klan bağlamında/kolektif oyun sürecinde ise askeri birliklerin çeşitliliği ve seviyesidir. Klana henüz dahil olan bir oyuncu, çok çeşitli ve yüksek seviyeli askerlere sahipse; alanda çok kısa sürede etkili bir konum elde edebilir. Ancak, Klan Kanunları’nı benimsemiyorsa, klandaki varlığı süreklilik kazanmaz. Lider, “yardımcı lider” rütbesini genellikle uyumlu biçimde etkileşim kurduğu ve kendi kurallarını lider oyuna-bağlı değilken işletecek kişilere vermektedir. Bu kişiler, liderin çevrimdışı sosyal çevresinden olabileceği gibi, oyun alanındaki etkileşimde oyun becerisi ve uyumluluk kıstaslarını karşılayan kişiler olabilmektedir. Oyunda en aktif yardımcı liderler, liderin çevrimdışı sosyal çevresinden olanlar değil; oyun içinde lider etrafına kümelenen oyuncular olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazı müstesna durumlarda ise, örneğin oldukça yüksek seviyeli bir oyuncuya klana girer girmez “yardımcı lider” rütbesi verilmiştir. Bu durum oyun-ıçi iktisadi sermaye hacminin yüksekliğiyle klanda etkin bir konum elde etme arasındaki pozitif yönlü ilişkiyi göstermesi açısından önemlidir. Yüksek seviyeli oyuncular yalnızca oyun içi iktisadi sermayeleri aracılığıyla sembolik sermaye açısından klanda dikkatleri üzerlerine çekmektedirler. Örneğin, oyuna dahil olan yüksek seviyeli bir oyuncu klana dahil olduğunda, hemen çevrimiçi kariyerini bu denli başarıyla inşa etmesinin “sırları” kendisine merakla sorulmaktadır. Yaşı bilinmediği halde; saygı kodu olarak oyuncuya birçok klan üyesi “abi” diye hitap etmektedir. Bu durum, yüksek seviyeli haritaya sahip oyuncuların hem sembolik hem iktisadi sermaye hacmi açısından avantajlı olduklarını; bu açıdan da klan içinde kısa sürede etkin bir konum elde ederek oyun içi sosyal sermaye hacmini genişletmelerinin de mümkün olduğunu göstermektedir.

Burada önemli bir başka nokta; sermaye tür ve hacimlerinin çevrimiçi ve çevrimdışı alan arasında geçişlilik arz etmesidir. Şöyle ki, oyunda harita geliştirmek ya da çevrimiçi kariyer inşa etmek yalnızca oyun oynayarak değil; uygulama içi satın alma aracılığıyla çevrimdışı alandan oyun alanına taşınan maddi harcamalarla da mümkündür ve bu anlamıyla çevrimiçi kariyer inşası açısından aylarca zaman ve oyun enerjisi harcanarak kurulabilecek köyler, uygulama içi satın alım aracılığıyla saniyeler içerisinde elde edilebilmektedir. Türkiye'deki klanlar içinde seviye açısından ilk sıralarda yer alan klanların oyuncuları sıklıkla uygulama içi satın almayla harita geliştirdiklerini dile getirmektedirler. Dolayısıyla çevrimdışı alandaki sermaye türleri ve hacimleri çevrimiçi alana da taşınabilmekte ve oyun içindeki konumların belirlenmesinde etkili olabilmektedir. Bu durum yalnızca iktisadi sermaye açısından değil, özellikle sosyal sermaye açısından da geçerlidir. Oyun uygulaması; sosyal paylaşım ağı Facebook üzerindeki arkadaş listesi ve IOS işletim sistemine tanımlı Game Center hesabı üzerinden, bağlantıda olunan arkadaşlar arasında oyun oynayanları liste halinde oyuncuya sunmaktadır. Bu durum, çevrimdışı alandaki toplumsal sermaye hacminin oyuna dahil edilmesini mümkün kılmaktadır. Oyuncu, Facebook ya da Game Center'a bağlı Clash of Clans oynayan arkadaşlarını tespit edip, onlarla iletişime geçerek üye oldukları ya da yöneticisi oldukları klanı alınmasını isteyebilir ve bu istek karşılık bulabilir. Elbette ki toplumsal sermaye başlı başına klanda var olmak için yeterli olmayacağı gibi, oyuncuya alanda konumlanma açısından ciddi avantajlar sağlayabilmektedir de. Alandaki konumunu güçlendirmek için, oyuncu için iki yol vardır. Bunlardan ilki oyunun kendi kurallarına uyarak çevrimiçi kariyer inşa etmek için çaba gösterme (uzama-özgü); ikincisi ise Klan Kanunları başta olmak üzere klandaki doksaları içselleştirerek uyumlu pratikler sergilemek ve lider kadroyla yakın etkileşimde olmaktır (alan-özgü). Sosyal sermaye bağlamında, verilerin toplandığı klanda rastlanan bir başka boyut ise oyun içi ilişkilerin çevrimdışı alana da taşınıyor olmasıdır. Oyuncular oyunda tanışıp sohbet kutusunda sıklıkla iletişim kurarak bir ilişki geliştirebilmekte ve bu ilişkiyi çevrimdışı alana da taşıyabilmektedirler.

Özetle, Clash of Clans'ın çekirdek katmanı, oyunun sosyal yönü ve ludik karakterinin pratik edildiği bir katmandır ve bu katman pratikte alan mantığıyla işlemekte; alandaki eyleyiciler ise sermaye tür ve hacimlerine göre alanda konumlanmakta; kimi eyleyiciler ise tahakküm-kurucu imkanlara geniş ölçüde sahip olarak, ürettikleri ve süreklilik kazandırdıkları doksalar aracılığıyla alandaki oyun kültürünün ve oyuncu habitusunun şekillenmesinde görece belirleyiciliğe sahip olmaktadır. Oyunun diğer eyleyicileri olarak hükmedilenler ise, kimi zaman Bourdieu'cü bir suç ortaklığı ile kimi zamanda bir illusio peşine düşerek alanda varlıklarını sürdürmeye odaklanmaktadır. Bu anlamıyla kabuk katmanında ilk evrede oyun anlatisıyla yapılanmaya başlayan oyuncu habitusu, içerdiği elastikiyeti de unutmadan; esas şeklini çekirdek katmanında, eyleyici-eyleyici etkileşimi temelinde almaktadır.

#### **2.4. Oyun Alanında Çocuk Eyleyiciler ve Tahakküm İlişkileri**

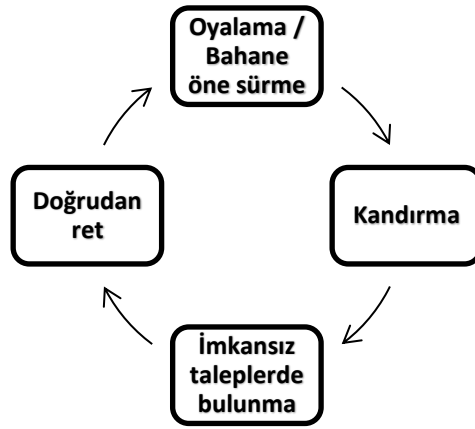
Dijital oyun ve çocuk ilişkisine dair akademik ilginin karşılığını bulması, ancak bu ilişkinin kendi özgün bağlamında ele alınması ve her iki bileşenin de veriye dayalı sorgulanmasıyla gerçekleşebilir. Ermi ve Mäyrä, (2003) dijital oyun ve çocuk eksenli tartışmalarda çoğu kez medya etkileri geleneğinin bir yansıması olarak oyunlara ilişkin genellemelerin üretildiğini; ancak bunun yerine oyun kültürünün kendine-özlülüğünden hareketle, araştırmacıların özelen oyunları ve oyundaki belli birey ve oyuncu gruplarını incelemeleri gerektiğini hatırlatmaktadır. Bahse konu oyuncu bireylerden/gruplardan çocuk oyuncu kategorisine ilişkin ise, "çocukların oyun oynamalarının herhangi bir insan faaliyeti kadar karmaşık ve çok boyutlu olarak değerlendirildiği alternatif bir yaklaşıma ihtiyaç duyulduğu" tespitini yapmaktadırlar.

Bu çalışma benzer bir hassasiyetle, Clash of Clans oyunundaki çocukların birer oyuncu olarak oyun alanı ve alandaki oyun kültürü ile ilişkilerini incelemektedir. Çalışmada, oyun alanındaki çocuk eyleyicilerin habituslarının nasıl şekillendiği ve çocukların alanda nasıl konumlandıklarına odaklanılmaktadır. Oyuncuların "çevrimdışı habituslarını çevrimiçinde yeniden konumlandığı" (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s. 105) ve çocukların sosyalizasyon süreçlerinde bir öğrenme pratiği olarak oyunların rolü (Prensky, 2001) düşünüldüğünde, çocuk habitusunun incelenmeye değer olduğu görülecektir. Şimdiye dek, kabuk-çekirdek metaforu ekseninde anlatisal ve oynanış unsurları bağlamında ele aldığımız Clash of Clans'te, çocuk oyuncular ve yetişkin oyuncuların aynı oyun alanının eyleyicileri olabilmelerinden hareketle eyleyicilerin alanda konumlanma pratikleri üzerine bir değerlendirme yapılacaktır.

Sosyal alan olarak klanda, çocuklar oyuna katıldıkları andan itibaren dezavantajlı konumdadırlar. Şöyle ki, klan lideri ve yardımcı liderlerde çocukların klan savaşında başarılı olamayacağına yönelik bir önyargı

hâkimdir ve klanı giren oyuncuya adı ve yaşı sorulduğunda, çocuk olduğu anlaşılırsa, oyuncuya yaklaşım bu çerçevede kurulmaya başlamaktadır. Kimi çocuk oyuncular, muhtemelen önceki klan deneyimlerinden hareketle, yaşlarını büyütürken kendilerini tanıtırsalar da, iletişim becerilerindeki zayıflıklar dolayısıyla kısa sürede çocuk oldukları da anlaşılmaktadır. Pratikte çocukların klan savaşından dışlanmasıyla sonuçlanan bu önyargı; yetişkin oyuncuların çocuk oyunculara yönelik yaşçılık (ageism) temelli ayrımcılık pratiği olarak da okunabilir. Yaşçılık en yalın ifadeyle; eyleyicinin yaşı üzerinden bir önyargıyla karşılaşması ya da ayrımcılığa maruz kalmasıdır (Oxford Sözlük, 2018). Bir diğer ifadeyle, “yaşçılık, bir ayrımcılık biçimidir ve insanların sadece yaşlarından dolayı ayrımcı davranışlara maruz kalmalarıdır” (Çayır ve Ceyhan, 2012, s. 2). Çocuklara yönelik yaşçılık temelli ayrımcı pratikler, çoğu zaman; çocuğun oyuna ilişkin stratejileri algılayamayacağı, algılasa bile uygulayamayacağı şeklindeki önyargılara dayanmaktadır. Araştırma verilerinin toplandığı klanın kurulduğu ilk aylardaki çocuk sayısı bir yılın sonunda giderek azalmıştır. Bu sayılar aylar içerisinde sürekli değişim göstermiş olsa da, klanın ve klandaki oyuncuların seviyelerinin artmasına paralel olarak, klandaki çocuk oyuncu sayısında düşüş eğilimi görülmektedir. Klanın lideri ve lidere yakın kadro çocukları oyundan dışlama konusunda açık bir tutum ilan etmeseler de pratikte klanın gücü arttıkça çocukların klanı dahil olma olasılığının azaldığı gözlemlenmiştir. Oyundan dışlama ile kast edilen; a) klanı çocuk oyuncuların kabul edilmemesi/ klandan atılması ve b) klandaki çocuk oyuncuların klan savaşlarına alınmamasıdır. Klanlar en fazla 50 üyeye sahiptir ve klan savaşları ise minimum 10 üyeye yapılmaktadır. Verilerin toplandığı klanda genel eğilim ise savaşlara 15 kişilik bir ekiple katılmaktır. Bu 15 kişilik oyuncu havuzu ise liderce belirlenmekte; genellikle yardımcı liderler ve onların “büyük” rütbesi verdikleri oyunculardır. Bu noktada çocuk oyuncuların birkaç istisnai durum dışında sistematik olarak klan savaşlarından dışlandığı gözlemlenmiştir. Önemli bir diğer nokta ise, yetişkin oyuncuların birer eyleyicinin olarak çocukları oyun dışına itme stratejilerinin çeşitlilik arz ettiği ve bu pratiklerin çoğunlukla örtük bir ayrımcılık pratiği biçiminde gerçekleştiğidir.

**Tablo 3:** Klanda Yetişkin oyuncuların çocuk oyuncuları oyundan dışlama pratikleri



Çocuk oyuncuların klan savaşlarını girmek için sürekli ısrarcı olsa da, klan yöneticileri, çoğu zaman çocukları oyun dışına etmek için bahaneler öne sürmüştür. Kimi örneklerde ise, çocukları kandırarak geçiştirme; onlardan yerine getirmeleri imkansız taleplerde bulunma ve bazen de çocukların taleplerini doğrudan reddetme gibi yollara başvurmaktadırlar. Çocukların klan savaşlarından sistematik bir şekilde dışlanması, çevrimiçi alanda oyun haklarının ihlal edildiğini göstermektedir.

Yukarıdaki bölümlerde ele alındığı üzere, Clash of Clans oyununun anlatısı içerisinde klan savaşları merkezi bir konumdadır ve oyun adından da anlaşılacağı üzere neredeyse klan savaşlarıyla özdeşleştirilmektedir. Verilerin toplandığı klanda da, klan savaşının doğrudan oyunun amacı olduğu görüşü yaygındır ve bu görüş söylemsel olarak alanda sıklıkla dolayım girerek alan-ıçi doksaya dönüşmektedir. Lider ve ekibi, klan savaşını bir tahakküm mekanizması olarak kullanmakta ve oyunculara çeşitli görevler dağıtarak, bu görevleri yerine getirmeleri halinde klan savaşına alınacaklarını vaat etmektedirler. Bu noktada çocukların durumu dikkat çekicidir: Çocuklar klan savaşına oldukça istekli bir şekilde katılmak isteseler de, yukarıda sıralanan çeşitli stratejilerle ret cevabı almaktadırlar. Ancak, klan savaşına katılmamak, bir başka klanı gitme girişiminde bulunmalarına da neden olmaz. Klan savaşları oyunun amacı ise, çocuklar neden klan savaşlarına

alınmadıkları halde klandan ayrılıp bir başka klan arayışına girişmezler? Bu sorununun yanıtı şöyle verilebilir: Yetişkinler, çocuk oyunculara sürekli olarak oyun becerileri ve başarıları açısından “yetersiz” olduklarını vurgulamakta ve bu vurgu çocuk oyuncular tarafından da çoğu zaman içselleştirilerek kabul edilmektedir. Bourdieu (2015c, s. 50) “Hükmedilenler, tahakküm ilişkilerine hükmedenlerin bakış açısıyla oluşmuş kategorilerle bakarlar, bu da bu kategorilerin doğalmış gibi görünmelerine yol açar. Bu onları sistematik bir şekilde kendi kendilerini değersizleştirmeye ve hatta aşağılamaya götürebilir” derken ne kast ediyorsa, oyun alanında da aynı durum söz konusudur. Çocuk oyuncular, kendi benlik ve becerileri hakkında klana girdiklerinde daha özgüvenli ve talepkarken, bir süre sonra taleplerde geri çekilme ve tahakküm-kurucuların imkan tanıdığı ölçüde oyuna katılım konusunda uyumlu/uysal bir çocuk habitusu göze çarpmaktadır. Bunda ilk etken; çocukların çevrimiçi ve çevrimdışı sermaye türleri ve hacimleri açısından dezavantajlı konumda olmalarıdır. İkinci etken ise, çocukların klanda bizatihi var olmayı bir *illusio* olarak görmeleridir. Çocuk oyuncuların çoğunlukla alandan dışlandığı güvensiz bir oyun uzamında, bir klana girmiş olmak ve o klanda yüksek seviyeli asker bağışı alıyor olmak, hatta sohbet kutusunda liderle diyalog kuruyor olmak bile çocuk oyuncular için alanı cazip kılan unsurlardır ve bu anlamıyla da oyunun amacı olarak görülen klan savaşını ıskalamak, göz ardı edilebilir bir duruma dönüşebilir.

Çocukların alandaki konumlarının belirlenmesinde sermaye türleri ve hacimlerinin azlığı etkili olmaktadır. Örneğin, bir çocuk oyuncu klan savaşına alındıktan sonra, lider oyuncuya klan savaşını gece ikide yapmasını istemiştir. Oyun kurallarıyla ilgisi olmayan bu istek tamamen keyfi olarak üretilmiş ve bir çeşit mobbing olarak dayatılmıştır. Amaç, çocuk oyuncunun savaşa dahil olma koşullarını zorlaştırarak hata yapmasını sağlamak ya da doğrudan bezdirmektir. Bu talep, oyunun kuralları ya da nesnel stratejileriyle hiçbir ilgisi olmayan; tamamen keyfidir ve doğrudan Klan Kanunları'yla ilgilidir. Bu olayda çocuk oyuncu ise bu talebe “abi yarın okul var ama uyanırımda ben annemin telefonda giriyom gece telefonu alamamki savaşı sabah yapsam olmazmı” (Bir çocuk oyuncu) şeklinde yanıt vermiştir Bu örnekte görüldüğü üzere, çocuk oyuncunun çevrimdışı habitüsü;

- yaşı itibariyle “erken yatma zorunluluğu olması” (“uyanırımda”),
- bu zorunluluğun aynı anda “ebeveynlere karşı sorumluluk” içermesi (“yarın okul var”) ve
- oyuna-katılım konusunda en temel çevrimdışı iktisadi sermayeden; mobil donanımdan mahrum olması (“annemin telefonundan giriyom”)

ve benzeri hallerle karakterizedir. Oyuncu habitusu ise “uyanırımda” vurgusunda görüldüğü şekliyle; eyleyici olarak kendi koşullarını zorlasa bile alanının koşullarına göre pratikler sergileme konusunda uyumlu/uysal bir habitus olarak tarif edilebilir. Yetişkin oyuncular uygulama içi satın alım yoluyla çevrimiçi kariyerlerine yatırım yapma imkanına sahipken, bu örnekte görüldüğü üzere, çocuk oyuncunun oyuna bağlanması için en temel sermayeden (akıllı telefon) yoksun olduğu göze çarpmaktadır. Çocuklara yönelik yaşçılık eksenli ayrımcı tutum bir yandan çocukların oyun hakkının ihlaline varacak boyuttayken, öte yandan bu sürecin genelinde çocukların birer oyun eyleyicisi olarak habituslarının tahakküm mekanizmalarıyla uyumlu hale gelmesine yol açtığı söylenebilir. Çocuk oyuncular, alandaki konumları itibariyle “hükmedilenler” içerisinde en dezavantajlı durumda olsalar da, bahse konu durumun bir yandan gönüllülük içerdiği; daha doğrusu Bourdieu'cü anlamda “suç ortaklığıyla” özdeşleştiği söylenebilir. Bunda öne çıkan iki nokta ise; alandaki konumları çevrimdışı ve çevrimiçi alandaki sermaye tür ve hacimlerinden görece yoksunlukları, ikinci nokta ise, bir *illusio* olarak güçlü bir klanda güçlü eyleyicilerle bulunmayı klan savaşı anlamında bir oyuna-katılmaktan, bir pratik sezgi olarak daha fazla benimsemeleridir.

## Sonuç

- Clash of Clans oyununda çevrimiçi oyun alanı ve alana içkin oyun kültürünün incelendiği bu çalışma, oyunun anlatı unsurları ile ludik unsurları arasında ilişki boyuta dikkat çekmektedir.
- Dijital oyunların kavramsallaştırılmasında ve analizinde, oyunların bu iki boyutunu düalizm penceresinden ele almak yerine, her dijital oyunun kendine özgü anlatısı, kuralları ve oynanış eksenini ilişki açıdan kavramak bizce araştırmacıyı daha geniş düzlemde kapsayıcı bir bulgular demetine taşıyacaktır.
- Bahse konu refleksi yapılandırılan çalışmada hem dijital oyun literatürü hem sosyolojik bir perspektif olarak Bourdieu'nün kavramları birlikte kullanılarak, kabuk-çekirdek metaforu çerçevesinde oyun;

Bourdieu'nün kavramlarıyla oyun alanındaki sosyal pratikler ve sosyal gerçeklik ilişkisel bir biçimde değerlendirilmiştir.

- Çalışmada görüldüğü gibi, klanın alan olarak işlerlik kazanması; eyleycilerin birbiriyle etkileşiminde cisimleşmekte; oyunun kuralları ve anlatısı da bu süreçte alanın yapılandırıcı yapıları olma rolünü üstlenmektedir.
- Yukarıda detaylıca ele alındığı üzere, alanda gelişen tahakküm ilişkileri bağlamında, en dezavantajlılar ise çocuk oyunculardır. Çocuk oyuncular birer eyleyici olarak alanda var olmaya çalışmakta, ancak çevrimdışı ve çevrimiçi sermayelerden yoksunlukları nedeniyle, alanın diğer eyleycileriyle eşit koşullarda bir mücadeleye girişememektedir.
- Bu noktada, çocuklar tesis edilen tahakküm mekanizmaları sebebiyle, konumlarını sorgulamaktansa, suç ortaklığı kabilinden, alandaki doksaları içselleştirmektedir. Bu durumun temel sebebi ise çocukların hükmedilenler konumundayken sahip oldukları illusiolardır.
- Çocuk habitusu, yetişkinlerin tesis ettiği tahakküm mekanizmalarıyla uyumlu, uysal bir boyut arz etmekte; oyun süreçlerinde çocuk eyleyciler alanda hükmedilenlere özgü yatkınlıklarla konumlanmaktadır.
- Clash of Clans'teki klan incelemesinde görüldüğü üzere, çoğu geleneksel oyunda rastlanmayan bir durum olarak yetişkin ve çocukların aynı oyun alanının eyleycileri olmaları durumu, çocukların aleyhine işleme potansiyeline sahiptir.
- Bu çalışma, dijital oyun araştırmalarının oyun ontolojisi temelli örnekleri kadar, sosyal bilimlerin farklı disiplinlerinden ödünç alınan kavramsal-teorik yaklaşımların dijital oyun analizinde kullanılabilir olduğunu göstermeye yönelik mütevazı bir hamle olarak okunabilir.
- Dijital oyunlara tözcü yaklaşımlardansa, oyuna, oyun kültürüne ve oyuncu pratiklerine ampirik veriler ışığında ilişkisel bir bakışla yaklaşmanın; bu etkileşimsel mecraların karmaşık, çok-boyutlu, özgül yönlerini anlamak açısından hayati önem arz ettiği söylenebilir.
- Bu yaklaşımla elde edilen bulgular, dijital oyuna ilişkin tanım kategorileri ya da oyun bileşenlerine ilişkin tipolojiler açısından literatüre katkı yapma amacını taşımaktadır. Bourdieu alanlar arası "eş mantıklılık" betimlemesiyle "farklılıkta bir benzeşme" vurgusu yapmaktadır. Buna göre "farklı bütünlüklerde yapısal anlamda eş çizgilerin varlığı iddia edilebilir" ancak bu eş çizgiler "aynılığa" işaret etmez (Bourdieu, 2014, s. 214). Dijital oyun çalışmalarında ince çizgi, *oyunlara ilişkin indirgemeci genellemeler* üretmekle; *birtakım oyun karakteristiklerini tanımlanabilir kılmak* arasındadır. Bu bağlamda dijital oyunlara yönelik genellemelerin, toptancı yaklaşımların terk edilmesi gerektiğini vurgulayarak, esasen oyun kültürlerine çok-boyutluluğu ve biricikliği göz ardı etmeden eş mantıklılık üzerinden yaklaşmak gerektiğini söyleyebiliriz. Oyun uzamında tek bir klana etnografik yaklaşımla odaklanmamızın sebebi de böylece daha anlaşılır olacaktır.

#### KAYNAKÇA

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1), 1-15.  
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html> Erişim tarihi: 01. 08. 2018

Ageism (tarih yok). Oxford Dictionary içinde. Erişim adresi: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/ageism>

Alyanak, B. A. (2014). Etnografi ve Çevrimiçi Etnografi. Mutlu Binark (Der.), İçinde, *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, 117-164.

Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research*, 14. <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta> Erişim tarihi: 02. 12. 2018

Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008a). Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği. İnet-tr'08-XIII. *Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri*.

Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008b). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.

- Binark, M., Sütçü, G. B., & Fidaner, I. B. (2009). *Dijital Oyun Rehberi*. İstanbul: Kalkedon
- Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), 29-35. <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412005281620> Erişim tarihi: 22.12.2017
- Bogost, I., & Montfort, N. (2009). Platform Studies: Frequently Questioned Answers. UC Irvine: Digital Arts and Culture 2009. Erişim adresi: <https://escholarship.org/uc/item/01r0k9br> Erişim: 01.22.2018
- Bourdieu, P. (2014). *Seçilmiş Metinler*, Çev. Levent Ünsaldı, Ankara: Heretik.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. (2014). *Düşünsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar*, Çev. Nazlı Ökten, İstanbul: İletişim
- Bourdieu, P. (2015a). *Ayırım: Beğeni Yargısının Toplumsal Eleştirisi*, Çev. Derya Fırat & Günce Berkkurt, Ankara: Heretik.
- Bourdieu, P. (2015b). *Pratik nedenler: Eylem Kuramı Üzerine*, Çev. Hülye Uğur Tanrıöver, İstanbul: Hil
- Bourdieu, P. (2015c). *Eril Tahakküm*, Çev. Bediz Yılmaz, Ankara: Bağlam.
- Bourdieu, P. (2016). Akademik Aklın Eleştirisi: Pascalca Düşünme Çabaları, Çev. Burcu Yalım. İstanbul: Metis
- Bryce, J., & Rutter, J. (2006). An Introduction to Understanding Digital Games. Londra: Sage
- Cover, R. (2004). New Media Theory: Electronic Games, Democracy and Reconfiguring the Author–Audience Relationship. *Social Semiotics*, 14(2), 173-191. <https://doi.org/10.1080/1035033042000238268>
- Çayır, K., & Ceyhan, M. A. (2012). *Ayrımcılık Çok Boyutlu Yaklaşımlar*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Çeğin, G. & Göker, E. (2015). Araştırmasından 50 yıl, Kitabında 35 Yıl Sonra Ayırım. İçinde, Ayırım: Beğeni Yargısı'nın Toplumsal Eleştirisi, Takdim. Ayırım: Ankara: Heretik
- Davide, F. Triberti, S. and Collovà, F. (2014). Exchanging Social Information in Online Social Games. İçinde, Handbook of Digital Games. Angelides, M. C. & Agius, H. (der), John Wiley & Sons
- De Almeida, A. N., Delicado, A., de Almeida Alves, N., & Carvalho, T. (2015). Internet, Children And Space: Revisiting Generational Attributes And Boundaries. *New Media & Society*, 17(9), 1436-1453. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444814528293>
- Demirbaş, Y. (2017). Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı İle Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış. *Moment Dergi*, 4:2, 352-373, DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2017.2.352373>
- Doğu, B. (2007). Bilgisayar Oyunlarına Kültürel Bir Yaklaşım. *Folklor/Edebiyat Dergisi* 50:13, 71-89 Erişim: <https://dijitaloyun.files.wordpress.com/2009/01/fe6.pdf> Erişim tarihi: 18.10. 2017
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2009). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2003, Kasım). Power and control of games: children as the actors of game cultures. *DiGRA Konferansı*. Erişim: [https://people.uta.fi/~tlilma/Ermi\\_Mayra\\_Power\\_and\\_Control\\_of\\_Games.pdf](https://people.uta.fi/~tlilma/Ermi_Mayra_Power_and_Control_of_Games.pdf)
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude And Differences Between (Video) Games And Narrative. Erişim adresi: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> Erişim tarihi: 10. 08. 2017



- Frasca, G. (2003a, Kasım). Ludologists Love Stories, too: Notes From a Debate that Never Took Place. DiGRA Konferansı, Erişim: [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf) Erişim tarihi: 12. 08. 2017
- Frasca (2003b). The Video Game Theory Reader. Perron, B. & Wolf, M. (der), New York: Routledge.
- Grimes, S. M., & Feenberg, A. (2009). Rationalizing Play/ A critical Theory of Digital Gaming. The Information Society, 25(2), 105-118. <https://doi.org/10.1080/01972240802701643>
- Huizinga, J. (2017). *Homo ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı: İstanbul
- Jenkins, H. (2004). Game Design As Narrative. *Computer*, 44, 53. Erişim: adresi: [http://blogs.bgsu.edu/honors1120/files/2013/08/Jenkins\\_Narrative\\_Architecture.pdf](http://blogs.bgsu.edu/honors1120/files/2013/08/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf) Erişim tarihi: 02.13.2018
- Jourdain, A., & Naulin, S. (2011). Pierre Bourdieu'nün Kuramı ve Sosyolojik Kullanımları, Çev. Öykü Elitez, İstanbul: İletişim.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A Brief Note On Games And Narratives. *Game studies*, 1(1), 1-12 erişim: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> Erişim tarihi: 22.11.2017
- Karadeniz, O. Ö. Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (27), 57-78.
- Koç, P. (2017). *Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağlılık Temsili* (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Kücklich, J. (2006). Literary Theory and Digital Games. İçinde, *Understanding Digital Games*, 95-111. (Rutter, J., & Bryce, J. (Ed.). Sage
- Lasswell, H. D. (1950). *Politics: Who Gets What, When, How*. New York: P. Smith.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT press.
- Mäyrä, F. (2008) *An Introduction To Game Studies: Games In Culture*. Londra: Sage
- Mäyrä, F. (2009) "Getting into the Game: Doing Multi-Disciplinary Game Studies". İçinde: Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge. s. 313-329
- Murray, J. H. (2005, Haziran). The Last Word On Ludology V Narratology İn Game Studies. *International DiGRA Conference*
- Mustola, M. (2018). Children's Play and Art Practices with Agentic Objects. İçinde *Communities of Practice: Art, Play, and Aesthetics in Early Childhood* (s. 117-131). Springer, Cham.
- Prensky, M. (2001). Fun, Play And Games: What Makes Games Engaging. *Digital Game-Based Learning*, 5(1), 5-31. Erişim: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> Erişim tarihi: 30.11.2017
- Quandt, T., & Kröger, S. (2014). *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. New York: Routledge.
- Thinks Gaming. App Sale Data, <https://thinkgaming.com/app-sales-data/device/all/country/all/date/2016-04-26/group/year/> Erişim Tarihi: 26 Nisan 2016

- Thorpe, C. (2015). İlişkisel Bir Sosyolojik Paradigma Uygulamak İçin Eleştirel Stratejiler: Bourdieu ve Vahşi Sosyolojik Mücadeleler. İçinde, İlişkisel Sosyoloji Ontolojik ve Teorik Yönelimler, Powell, C. & Depelteau, F. (der), Çev. Özlem Akkaya, s. 167-193
- Tuğrul B. & Metin, Ö. (2006). "Çocukların Oyun Oynama Hakkı" 3. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, Kongre Kitabı.
- Webb, J. (2018). Poetry and the Conditions of Practice: A Field Study. İçinde *Bourdieu's Field Theory and the Social Sciences* (s. 53-66). Palgrave Macmillan: Singapore.