

# Çevrimiçi Kamusal Alanda Bireysel Kimliğin Akıbeti: Warcraft Oyunu Ekseninde Etnografik Bir İnceleme

## The Status of Individual Identity in Online Public Space: A Ethnographic Analysis in the Case of the Warcraft Game

Onur GEDİK<sup>1</sup> 

Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, Antalya, Türkiye



### öz

Kimliği bir yapıntı/kurgu olarak tanımlamak mümkündür ve günümüzde onu oluşturan olguların başında dijitalizm gelmektedir. Dijitalleşme sürecinde kimlik kavramına ve bu kavramın yaşadığı dönüşüme odaklanan bu çalışma için postmodern bireyin kimliği; temelden ve aidiyetten yoksun, akışkan, kapitalizm tarafından tüketime kanalize edilmiş, bir kriz hali olarak ele alınmakta ve dijital dünyanın kurgusal alanlarından biri olan çevrimiçi oyunlar kapsamında yeniden kurgulanışına odaklanmaktadır. Dijital alanda kimlik oluşturmanın oldukça popüler bir yolu olan çevrimiçi oyunlar sağladığı kamusal ortam sayesinde bireylere çevrimdışı dünyada sahip olamadıkları aidiyetler, statüler ve sağlam temellere dayandığı iddiasıyla bir kimlik vaat etmektedir. Kavramsal olarak oyun, egemen anlatıya alternatif sağlayan, muhalif tavırlı, toplumsallaştırıcı ve kültür yapıcı niteliklere sahiptir. Fakat oyun da diğer pek çok kavram gibi kapitalizmin yörüngesine girmiş ve bir tüketim nesnesine indirgenmiştir. Dijitalleşme sürecinde bir endüstri halini alan ve metaya dönüştürülen oyun, egemen anlatıyı yeniden inşa etmekte, bireyi özneye dönüştürerek toplumsallaştırma becerisinden uzaklaşmakta ve böylelikle bireyin kimlik krizini derinleştirmektedir. Bahsi geçen problemi görünür kılmak ve bu sebeple çevrimiçi oyun kamusal alanında yer alan bağıntıları bir araya getirip anlamak için dijital etnografi yönteminden destek alan bu araştırmanın sahası, çevrimiçi bir rol yapma oyunu olan World of Warcraft olarak belirlenmiştir. World of Warcraft oyununun sağladığı kamusal alan, oyuncu habituslarında sergilenen pratikleri gözlemlemeyi mümkün kılmıştır. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular araştırmanın problemini destekler niteliktedir. Zira birey, oynama eylemi aracılığıyla kimliğini tasarlarken, bunu egemen anlatıya alternatif sağlayan, özgür ve yaratıcı kılan bir alanda gerçekleştirememekte aksine kapitalist ideolojinin toplumsal pratiklerini ve güç ilişkilerini yeniden üreten ve bunu eyleycilerine dayatan bir alanda gerçekleştirmektedir. Bu şartlar altında birey, ne kimliğinin vitrini olan avatarını oluştururken ne de oyun içinde eyleyince yeterince özgür olabilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Kimlik, Tüketim, Çevrimiçi Oyun, Dijital Etnografi

### ABSTRACT

Identity can be defined as a construct or fiction, with digitalism being a key force shaping it today. This study explores identity transformation in the digitalization process, conceptualizing the postmodern individual's identity as fluid, lacking a stable core or belonging, and driven toward consumption by capitalism. It examines how identity is reconstructed in online games, a fictional realm of the digital world. As a widely used tool for identity formation, online games provide a public space where individuals are promised belonging, status, and a supposedly stable identity—elements often absent in offline life. Games, in theory, offer alternatives to dominant narratives, adopt critical stances, encourage socialization, and contribute to cultural production. However, like many concepts, they have been absorbed into capitalism and reduced to consumer products. As gaming has become an industry, it has reshaped dominant narratives, moving away from its socialization function and deepening the individual's identity crisis. To investigate this issue, this study employs digital ethnography, focusing on World of Warcraft as a research

Geliş Tarihi/Received 21.01.2025  
İlk Revizyon/First Revision 17.02.2025  
Son Revizyon/Last Revision 20.02.2025  
Kabul Tarihi/Accepted 11.03.2025  
Yayın Tarihi/Publication 15.03.2025  
Date

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Onur GEDİK

E-mail: onur.gedik1@gmail.com

Cite this article: Gedik, O. (2025). *The Status of Individual Identity in Online Public Space: A Ethnographic Analysis in the Case of the Warcraft Game*. *Communicata*, 29, 71-86.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

field. The game's public sphere allows for the observation of player habitus and identity practices. The findings support the study's argument: although individuals design their identities through play, they do not do so in a space fostering freedom or alternatives to dominant narratives. Instead, the gaming environment reinforces capitalist social practices and power relations, imposing them on its players. Under these conditions, individuals lack full autonomy—both when constructing their avatars, which serve as identity showcases, and in their in-game actions.

**Keywords:** Identity, Consumption, Online Gaming, Digital Ethnography

## Giriş

Modern dönem boyunca araçsal-rasyonalist bir ideolojiyle kurgulanan kimlik, hayatın her alanını kapsayacak bütüncül bir yapı arz etmiştir. Fakat modern dönemin bitişiyle birlikte terk edilen bu kapsayıcı/bütüncül kimlik anlayışı yerini tüketim ekseninde oluşan ve öznel yorumlamaların makbul sayıldığı postmodern bir döneme bırakmıştır (Castells, 2006). Postmodernizmin kabulleri birey ve kimliğini parçalara ayırmış, merkezsiz, eklektik ve akışkan bir hale getirmiştir. Bu şartlar altında, birey için belirsizlik ve kimlik kargaşası gündelik hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Bauman, 2017, s. 44). Öte yandan, hızlı ve yaygın bir gelişim göstererek kamusal bir yapıya bürünen dijital alan, oluşturduğu kültürel ortam nedeniyle postmodern birey kimliğinin inşa edildiği bir ortam niteliğine bürünmüştür.

Dijital alanda kimlik oluşturmanın ve kendini bu kimlikle ifade etmenin popüler biçimlerinden biri de çevrimiçi oyundur. Oyun; özgürce ve belirli kurallara göre gerçekleştirilen amacı genellikle eğlence, keşif veya beceri geliştirme olan etkinlikler bütünüdür. Oyun, onu gerçekleştiren eyleycilerine, mevcut egemen gerçekliği birlikte aşma, hayal gücünün sınırlarını zorlama ve yeni deneyimler edinme imkanı sunar (Kızıl, 2017). Bu anlamda oyun sadece bir eğlence aracı değil, kültürel yapının ve bu yapı içinde oluşan kimliğin temel unsurlarından biridir. Bütün bu sağladıkları ile günümüzün dijital kültürü içinde rağbet gören tüketim nesnelere birisi haline gelen çevrimiçi dijital oyunlar, kullanıcılarına özgü bir kültür oluşturmada onları dijital bir sosyallik altında birleştirmektedir (Binark & Bayraktutan-Sütcü, 2020, s. 45). Oyun nosyonunun tarihsel süreci izlendiğinde kültür üzerindeki gücünü ve toplumsallaştırıcı özelliğini her daim koruduğunu söylemek mümkündür. Fakat tarihin bütün müstesna kavramlarına olduğu gibi, oyun da kapitalizmin yörüngesine girmiş, onun tarafından boş zaman etkinliğine dönüştürülmüş ve özünde bulunan egemen anlatıyı gayri ciddileştiren, özgürleştirici, muhalif tavrını yitirmiştir (Kızıl, 2017). Öyle ki; günümüzde varlığına anlam atfederken, dolayısıyla kimliğini oluştururken oynamak eylemini işe koşan, "gamer" olarak tanımlanan bireyler ortaya çıkmıştır. Fakat oynayan birey oyunun tarih boyunca sağladığı alternatif anlatı/kimlik

biçimlerini değil, kapitalizmin toplumsal ilişki ve tüketim pratiklerini yeniden üretmektedir. Bu şartlar altında üretilen kimlik de bireyin mevcut kimlik krizini giderememekte hatta ona yeni boyutlar katmaktadır. Bu durum çalışmanın temel problemi olarak konumlandırılmıştır.

Belirlenen problemin görünürlüğünü sağlamak amacıyla çevrimiçi dijital oyunlarda bireyin kimliğini nasıl inşa ettiği ve bu kimlikle eyleyişlerine odaklanılmıştır. Bu noktada Pierre Bourdieu'nun habitus, alan ve fail kavramları ile sunduğu sosyolojik yaklaşımı benimsenmiş, 'alan' çevrimiçi oyun mekânı, 'fail' ise bu alan içinde habituslar oluşturan oyuncular olarak ele alınmıştır. Araştırmanın problemi ekseninde, alan ve fail arasındaki bağıntıların irdelendiği bu çalışmada; içine girilen alanın bireyin kimliğine ne yaptığı ve bireyin bu kimlikle ne gibi pratikler sergilediği sorularına cevap aranmaktadır. Oyuncu kültürünü irdeleyen bir çalışma için insan eylemlerini gözleme ve bu eylemleri biçimlendiren alan ve bağıntıları anlama fırsatı sunan dijital etnografi yöntemi uygun bulunmuştur. "Dijital etnografi temelde araştırmacıları dijital, maddi ve duyuşsal bir ortamda yer alan hikayeleri bir araya getirme, yorumlama ve yaşam kültürlerini anlamaya teşvik etmektedir" (Cengiz & Cengiz, 2019, s. 83).

Oyuncu topluluklarının sosyalleştiği, ritüellerini sergilediği, habitusunu yeniden ürettiği ve başka habituslarla mücadeleye giriştiği bir maddi kesişim alanına duyulan ihtiyaçtan hareketle sektörün önde gelen çevrimiçi rol yapma oyunlarından biri olan World of Warcraft (WoW) alan olarak tercih edilmiştir (Dot Esports.com, 2023). Alan ve failin oluşturduğu bağıntıların bilgisine ise, oyuncular arasında fazlasıyla popüler olan Twitch platformunun yanı sıra, BlizzadrTürk adlı yerli ve Wowhead adlı yabancı forumlara yapılan çevrimiçi gözlemlerle ulaşılmıştır. Çalışma kapsamında yapılan araştırmalar sonucunda çalışmanın sahasını oluşturan çevrimiçi oyunlarda -ve burada oluşan kültürel ortamda- birey kimliğinin oluşumunda egemen ideolojinin izleri gözlemlenmiştir. Çevrimiçi oyun alanında da tıpkı çevrimdışı ortamda olduğu gibi kapitalist egemen ideoloji tarafından kurgulanmış güç ilişkileri etkindir. Oyun alanında kimliğini özgürce ve yaratıcı biçimlerde oluşturma hevesinde olan birey, alanın belirlenim baskılarına maruz kalmaktadır. Öte yandan, diğer oyuncularla aidiyetler sosyal

ilişkiler gerçekleştirerek varlığına anlam kazandırmak isteğiyle bir topluluğa/kлана dahil olan birey, tıpkı çevrimdışı dünyada olduğu gibi sınıflı bir yapıyla karşılaşmakta, bu sınıflı yapı içinde görece kıdemli oyuncular tarafından baskılanmaktadır. Bu şartlar altında birey kimliğini yine özgürce yaratamamaktadır zira alana egemen olan başarı ve sürekli ilerleme/gelişim gibi kapitalist toplum mitleri alandaki toplumsal ilişkilere sirayet etmiş vaziyettedir.

Bu araştırma ile oyun mefhumunun -egemen ideoloji ekseninde algılandığı haliyle- bir boş zaman tüketim etkinliği olarak değil, toplum kültürü ve birey kimliği üzerinde önemli etkileri olan bir unsur olarak anlaşılmasına katkı sağlamak hedeflenmektedir. Bu bağlamda çalışmanın, oyun ve dijital kültür ilişkisine odaklanan alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Zira içinde bulunduğumuz dijital çağda, kendini oynamak edimiyle anlamlandıran oyuncu (gamer) bireylerin sayısında yaşanan artış, oyun ve kültür ilişkisi üzerine yapılan çalışmalara olan ihtiyacı arttırmaktadır.

### Kimlik Nosyonu ve Geçirdiği Değişimler

Modern dönem boyunca devlet tarafından kurgulanan ve denetlenen ulus temelli kimlik anlayışı, bireye kurumsal bir meşruluk dayatmıştır. Modern devletin kimliği denetleme gücü ona otoritesinin ve tahakkümünün kaynağını sağlamıştır. Manuel Castells'in *meşrulaştırıcı kimlik* olarak tanımladığı ve "devlet kurumları tarafından onaylanmaya mahkum, toplumsal aktörler karşısında egemenliklerini genişletmek ve akılcılaştırmak için inşa edilmiş" bu kurgulanmış kimlik anlayışı, postmodern dönemin *ağ toplumu* ile birlikte bir krize girmiş, globalleşme karşısında zamanla çözülmüş ve parçalanmıştır (Castells, 2006, s. 4). Postmodernizmle birlikte üzerindeki belirlenim baskısından "kurtulan" kimlik, daha önce hiç olmadığı kadar ve hiç olmadığı biçimlerde tartışılmaya/anlaşılmaya muhtaç olmuştur.

### Akışkan ve Parçalanmış Kimlikler: Postmodern Dönem

20. yüzyılın özellikle ikinci yarısına gelindiğinde, statik ve sınırlayıcı yapısıyla globalleşen dünyaya ayak uydurmakta zorlanan ulus devlet kimliği, Zygmunt Bauman'ın (2017, s. 40) ifadesiyle; "metropollerin neon ışıklı, geniş caddelerinde kendini post-modernizmin akışkan ve "özgür" ruhuna kaptırmıştır". Georg Simmel, kimliğe ilgili bu değişimin nedenlerinden biri olarak, bireyleri atomize ve anonim hale getiren metropole dikkat çekmiştir (2009, s. 325). Simmel'e göre metropol, bireyi daha az denetlenebilir hale getirmesi noktasında özgürleştiricidir. Fakat bu özgürlüğün bedeli bireyin kendini yalnız ve yersiz yurtsuz hissetmesidir (2009, s. 325). Metropolde yalnız ve yersiz yurtsuz hisseden

postmodern birey için varlığını anlamlı ve görünür kılanın yolu ise hayat tarzıdır. Egemen ideoloji olarak postmodern dönemin ruhuna sirayet etmiş olan kapitalizm, bireyi hayat tarzını tüketim ile oluşturması noktasında motive etmektedir.

Anthony Giddens hayat tarzı kavramını şu şekilde tanımlamaktadır: "Bir hayat tarzı, bir bireyin benimsediği az çok bütünlük içindeki bir pratikler topluluğu olarak tanımlanabilir; bunun nedeni, sadece, bu tür pratiklerin ihtiyaçları karşılması değil, aynı zamanda özel bir bireysel-kimlik anlatisına maddi bir biçim kazandırmalarıdır" (2010, s. 110). Fakat postmodern birey için tüketim ekseninde bir hayat tarzı oluşturmak problemlili olabilmektedir zira; "postmodernizm bireyi kompleks bir seçimler çeşitliliğiyle yüz yüze bırakır ve temelci olmadığı için hangi seçeneklerin tercih edilmesi gerektiği konusunda oldukça sınırlı bir yardım sunar" (Giddens, 2010, s. 110). Bir başına kalmış, varlığı temelden yoksun hale getirilmiş birey, seçimler arasında parçalara ayrılmaktadır. David Harvey'e (1997) göre bu parçalanmışlık hali Marksist yabancılaşmanın da ötesinde vahimdir; çünkü yabancılaşma dahi kendisinden yabancılaşacak tutarlı bir benliğe ihtiyaç duymaktadır. Bu şartlar altında birey, çare olarak tüketim seçimlerine sıkı sıkıya sarılmaktadır çünkü onun için bu seçimler hayat tarzının yani kimliğinin yeniden inşası için elzem olmaktadır. Modern birey için anılan tutarsızlığın yanı sıra bir diğer kriz hali de tüketimle kimlik oluşturma ediminin nihayete ermeyecek olmasındadır. Zira kapitalizm, kar odaklı ideolojisiyle bireyleri sürekli yeni kimliklerin peşinden koşmaya ikna etmektedir. Bunu sağlamanın yolu ise; metalara fonksiyonel anlamlarının ötesinde göstergeler ve sembolik değerler yüklemekten geçmektedir (Baudrillard, 2019, s. 25).

Tüketimle kimlik oluşturmaya yönlendirilen birey, herhangi bir ürünü satın alırken o ürünün etrafa yaydığı göstergelere dikkat etmektedir. Jean Baudrillard, "gösterge değeri" olarak kavramsallaştırdığı bu sembolik anlamlar dizisini "tüketim düzeni göstergelerle beslenir ve göstergelere sığınarak yaşar" şeklinde ifade etmiştir (2019, s. 25). İnsan, tarih boyunca semboller üreten bir tür olmuştur fakat günümüzde sembolik anlamlar öze ait, birikimsel ve derinlikli olma özelliklerini yitirmiş, değiş tokuş metası halini almışlardır. Baudrillard'a göre; "artık nesnelere işlevsel pratiği, iletişim ve değiş tokuş sistemi olarak durmadan verilip alınan ve yeniden yaratılan göstergeler kodu olarak" sağlanmaktadır (2019, s. 111). Fonksiyonel anlamını yitirmiş, moda ve trend gibi kavramlarla kendini sembolik olarak sürekli yeniden üreten tüketim, günümüzde paradoksal bir yapıya bürünmüştür. Zira; "postmodern kapitalizmin tüketimci kültürünün etkisi altında yaşayan insanlar elde

edemeyecekleri bir şeyi -yani bütün arzularının doyuma ermesini- istemeye devam edeceklerdir (Baudrillard, 2019, s. 75)

Şüphesiz, kar odaklı kapitalist anlayış açısından mevcut arzular ve tüketme halinin sürekli tutulması elzemdir. Bunu sağlamanın önemli yollarından biri; bireylerin de bu tüketim aracılığıyla semboller üretme ve yayma haline dahil olmasından geçmektedir (Bocock, 2014, s. 77). Tam bu noktada dijital alan kapitalizm için kullanışlı bir saha olarak kendini göstermektedir zira; sağladığı -zaman ve mekân sınırlılıklarının flulaştığı- interaktif kamusal ortam sayesinde, bireylerin bahsi geçen tüketim eksenli sembollerini yeniden üretmesi ve yayılma sokması çok daha efektif olmaktadır. Ayrıca bu görece yeni kamusal alan, benliğin sunumunda yeni kimlikler takınılmasını da mümkün kılmaktadır.

### Çevrimiçi Alanda Benliğin İfadesi: Dijital Kimlik

Bauman, postmodernizm felsefesinin “kimliğin sabitlenmesinden nasıl kaçındığını ve seçeneklerin ne şekilde açık uçlu tutulabileceğini kendine dert edindiğini” söylemektedir (2003, s. 19). Bu bağlamda, dijital alan sağladığı akışkanlık ile bireye sınırları belirsiz, şartlara göre bir kenara bırakılabilen, oluşturulması için fazla emek gerektirmeyen kimlikler sağlaması noktasında kullanışlı olmaktadır. Bu sayede; birey var olmak için, salt çevrimdışı dünyanın maddi gerçekliğine muhtaç olmamakta, kendini çevrimiçi kimlik yaratımının akışkanlığına bırakmaktadır.

Erving Goffman (2020, ss. 33-35), bireyin kimliğini sosyal etkileşimler vasıtasıyla, teatral bir yapıda, yani performans dayalı olarak oluşturduğunu söylemiştir. Goffman’a göre; performansı belirleyen, kişinin üzerine giyindiği ve performe ettiği rollerdir. Günümüzde dijital alan, mevcut kimliği parlatmanın veya sahip olunmayan kimliklere bürünerek bunları sergilemenin uğrak yeri haline gelmiştir (Karaduman, 2010, s. 2893). Bu noktada önemli olan kimliğin sahiçiliği değil ne boyutta etki/tepki üretebildiği olmaktadır. Çünkü; birey kimliğinin değeri etkileşim oranlarıyla ölçülmekte ve benliği bu oranlar sayesinde gerçeklik kazanmaktadır. Modernizmin “düşünüyorum öyleyse varım” düsturu yerini dijitalleşmiş postmodernizmin *like* alıyorum, bu görüldüğüm ve beğenildiğim anlamına gelir, öyleyse varım kabulüne bırakmıştır.

Kimlik, bireyin diğer birey, topluluk ve kurumlarla oluşturduğu/oluşturmadığı toplumsallık halleri içinde belirlenmektedir. Çünkü birey kendini daha iyi tanımlayabilmek için başka kimlikleri gözetlemekte, benzerlikler ve zıtlıklar kurarak varlığını anlamlandırmakta, buna binaen ilişkiler geliştirmektedir. Birey için çevrimiçi

kamusal alanda kimlik oluşturmanın etkili yollarından biri de kimliğine uygun düşeceğine inandığı topluluklara dahil olmaktır; çünkü bu topluluklarda kimlik üzerinde önemli etkisi olan aidiyet kavramı yoğun olarak hissedilebilmektedir (Akkaş, 2013, s. 42). Bahsi geçen topluluklar Howard Rheingold (2000) tarafından dijital cemaatler olarak tanımlanmıştır. Rheingold’a göre dijital cemaat; kişisel ilişkiler ağının yaratılması için yeterli sayıda insan bir araya geldiğinde, networkler vasıtasıyla yaratılan sosyal gruplardır (Rheingold, 2000). Kimliğini çevrimiçi alanda oluşturan birey, çıkarlarının ve algoritmaların yol göstermesiyle kendi dijital cemaatini seçip, içinde bulunduğu alanın temel özelliklerini taşıyan kültürel yapıya dahil olmakta ve kimliğini ya da kimliklerinden birini bu cemaatler içinde oluşturmaktadır.

Mevcut çalışmada merkezi konumda olan çevrimiçi oyun metası, bireyleri tüketim ekseninde sembolik bir kimlik oluşturmaya ve bu kimliği başkalarıyla paylaşmaya/geliştirmeye teşvik eden kamusal bir alan olma özelliği taşımaktadır. Oyun ekseninde sergilenen bu kimlik paylaşımı, Michel Maffesoli’e (1995) göre, kitle toplumuna ait, ortak tüketimler çerçevesinde kurulan, yeni bir tür kabileciliktir. Oyun kavramı, bireylerin eylemlerini kendine çeken ve onları ortak kurallar, çıkarlar ve uzlaşımlar doğrultusunda topluluklar haline getiren doğası, kavramın tarihsel ve kültürel işlevinin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Binark & Bayraktutan-Sütcü, 2020, s. 55). Günümüzde oyun, eğlencelik bir boş zaman metası olarak algılansa da kültür mefhumunun oluşumunda merkezi bir öneme sahiptir.

### Oyun ve Kültür İlişkisi Ekseninde Kimlik

Oyun, özünde bulunan akışkanlığı sayesinde pek çok kültürel ilişki biçiminin içine sızmış ve onların doğası haline gelmiştir. Bu özellik oyun kavramına disiplinler arası hareket imkânı sağlarken, tanımlanmasını da güçleştirmiştir. Quentin Stevens (2007), *The Ludic City* adlı kitabında belirttiği üzere oyun; genel olarak ‘normalin’ yani gündelik, uzlaşımsal, beklenti dahilinde, hesaplanmış, pratik ve sabit olan davranışın karşı kutbu olarak kullanılır. Bireyi verili/egemen gerçekliğin dışına çıkarması sebebiyle; “insan özgürlüğünün bir ifadesi olarak değerlendirilebilecek oyun, kendi akışı ve anlamlandırılışı içinde, sıradan olan günlük yaşamımızın bir ara faslı olarak ciddiyetin ve zorunlulukların dışında ve ötesinde kendini konumlandırmaktadır” (Taşkaya & Aydoğan, 2019, s. 105).

Özünde oyunu barındıran eylemlerin çoğunda bu muhalif tavır gözlemlenmek mümkündür. Oyun mevcut iktidar ilişkilerini parçalamakta, onu alternatif anlatım biçimleriyle gayri ciddileştirmekte ve iktidarın birey/toplum üzerinde yarattığı baskıyı hafifletmektedir. Bob Black, “İşin Yok

Edilmesi Üzerine” isimli makalesinde; sohbet ve sevişme, dans ve yolculuk gibi belli kuralları olmayan etkinlikleri, oyuna ait olarak görmüştür (1985, s. 3). Bu eylemlerde de görüleceği üzere oyun, bireyi aktif ve yaratıcı kılmaktadır.

Kültürel yaşamın merkezinde olan oyun kavramı, insanı arı rasyonel bir varlık addeden ve standardize etme gayesinde olan modernist ideoloji tarafından eğlencelik bir boş zaman aktivitesi haline getirilerek önemsizleştirilmiştir. Fakat mevcut çalışmanın bakış açısıyla oyun; kültürel hayatın önemli bir faktörü olarak birey/toplum yaşamının merkezinde yer almaktadır. Oyun ve kültür o kadar iç içedir ki; hipotetik açıdan kültürün oluşumu için elzem olan dili incelediğimizde; onun oluşumu için dahi zihnin şeylerle oyun oynayarak, onları zihinsel düzeye taşıması, soyutlaştırması ve sembolleştirilmesi gerektiği görülmektedir (Huizinga, 2023, s. 21).

Oyunda oynanan ortak çıkarlar ve uzlaşımlardır; bu çıkar ve uzlaşımlar bireyi ait hissettiren, toplumsal yapan özelliklerdir. Ortak çıkar ve uzlaşımlar, oyunun cemaatleştirici yapısının altını çizmektedir. Huizinga, kültür ve oyun ilişkisinin, oyunun toplumsal boyutunda aranması gerektiğini belirtir zira kültür: “toplumsal oyunun üst biçimlerinde, yani bir topluluğun veya grubun veyahut karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemiyle ilişkili olduğu yerde aranmalıdır”. (Huizinga, 2023, s. 71). B. Black ise oyunu; “genelleşmiş bir neşe ve sevinç olduğu kadar, karşılıklı coşkunluğa ve özgür rızaya da dayanan ortak bir serüven olarak” nitelemiştir (1985, s. 1). Oyunun özgür rızaya dayanan ortak bir serüven olarak tanımlanması önemlidir çünkü bu tanımlamayı cemaat veya topluluklar için de kullanmak mümkündür. Oyunda oynayanın öznelliğini sarıp sarmalayan, kendine has dinamik bir bütün bulunmaktadır. Çünkü oyunda mevcut gerçekliğin dışına çıkılmakta, oyunun kendine has dünyasına giriş yapılmaktadır. Bahsi geçen durum bireye yeni bir gerçeklik dolayısıyla kimlik sunmaktadır. Öte yandan oyun, salt kendi kamusal alanı içinde kalmamakta, toplumsallaştırıcı kültürel etkileri oynandıktan sonra da devam etmektedir zira; “istisnailiğin içinde birlikte yaşama, önemli bir şeyi birlikte paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrılma ve genel ölçülerin dışına çıkma duygusu, yalnızca oyun süresiyle sınırlı kalmayan bir cazibe oluşturmaktadır (Huizinga, 2023, s. 30).

Oyun, katılıma teşvik eden, ortak eylem ekseninde bireylerden topluluk yaratabilme erkini hala kendinde barındırmaktadır. Yarattığı eğlenceli alternatif anlatı hala bireyleri kendine çekmektedir. Günümüzde, meta olarak oyunu popüler kılan da kavramın bu tarihsel yapısı olmaktadır. Fakat oyunu biricik kılan bu öz kapitalizmin tahribatına uğramıştır. Oyun kavramı, tarihin bütün

müstesna kültür öğelerine de olduğu gibi; kapitalizmin postmodern tüketim kültürünün bir metası haline gelmiş ve özünde bulunan muhalif, yaratıcı, özgürleştirici kimlik anlatılarını yitirmiş; egemen ideolojinin çıkarlarını, toplumsal ilişkilerini yeniden üreten ve oynatan bir alan haline gelmiştir.

### **Alan ve Habitus Kavramları Ekseninde Çevrimiçi Oyuncu Kimliği**

Mevcut çalışmanın çıkış noktasını oluşturan kimlik; egemen ideoloji tarafından alan içinde kurgulanmış, manipülatif ve ideolojik bir kavram olarak değerlendirilmiştir. Değişime teşne, akışkan bir kavram olarak kimlik, geçirdiği tarihsel yolculuk sonucunda günümüzdeki bireyci, parçalanmış ve dijitalizmle yakından alakalı haline gelmiştir. Kimlik, bireyin kurduğu bağıntılar ağının bir ifadesidir ve Pierre Bourdieu’ya (2014) göre bu bağıntılar *Alan* içinde oluşur. Dolayısıyla bireyin kimliğini anlamının yolu içinde olduğu alanı anlamaktan geçmektedir. Alanı anlamak içinse; onu oluşturan bireylerin habituslarını gözlemlemek elzemdir. Habitus, Bourdieu için pratik düşünümSELLİK etkinliğidir. Yani; “belirli bir toplumsal ve iktisadi koşul türünün içselleştirilmesi yoluyla edindikleri ve söz konusu alanın içinde tanımlanmış bir yörüngede az ya da çok gerçekleşme fırsatı bulan farklı yatkınlık sistemleridir” (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 90). Çalışma kapsamında dijital alan, alt-alanı olarak değerlendirilen çevrimiçi oyunlar, anılan yatkınlıklar sistemini oluşturan, bağıntıların kurulduğu mekanlar olarak değerlendirilmektedir. Bourdieu’nun da ifade ettiği üzere; “her alt-alanın kendi mantığı, kuralları ve özgül düzenlilikleri vardır” (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 82). Bu da her alanın beraberinde niteliksel (kültürel) bir sıçrayış getirdiği düşüncesine delalet etmektedir.

Bourdieu’nun sosyoloji anlayışı ve kavramları (*illusio*, *alan* ve *habitus* vd.) mevcut çalışmanın nirengi noktalarını oluşturmaktadır. Oyuncuların alan içindeki oynama motivasyonlarını ve oynadıkça oluşturdıkları kültürü incelerken Bourdieu’nun yaklaşımını kuramsal dayanak olarak konumlandırmak, çalışmanın özgünlüğünü desteklemekte, saha çalışmasının sistematiğini beslemektedir. Alan içindeki eylemlerin temel gerekçesi olan *illusio*’nun köken itibarıyla oyun anlamına gelen *ludus*’tan türemiş olması da çalışmanın olası çıktıları açısından destekleyici bir mefhum olarak değerlendirilebilir (Bourdieu & Wacquant 2014, s. 82). Oyuncular belli çıkarlar dahilinde oyun alanına dahil olmaktadır. Bourdieu’ya göre; bu çıkarları *illusio* kavramı karşılar ve “belirli bir toplumsal oyunun bir anlam taşıdığını, kazanılıp kaybedileceklerin önemli ve peşinde koşulmaya değer olduğu kabul etme” haline işaret eder (Bourdieu & Wacquant 2014, s. 82). Bu çalışma

kapsamında bu çıkarlar; oyunun sağladığı alternatif gerçeklik içinde, çevrimdışı dünyanın belirlenim baskılarından azade kimlik oluşturup, bu kimliği diğer oyunculara sergilemek ve onlarla kimliğini kuvvetlendirecek aidiyetler gerçekleştirmektir.

Oyun, tarih boyunca bireylerin eylemlerini kendine çekmeyi başarmış bir mefhumdur. Oyunun bu özelliği, dijital teknolojilerin erişim gücüyle birleşince ortaya devasa bir tüketim ağı çıkmaktadır. Öyle ki; 2023 yılı itibariyle dünyadaki oyuncu oranı 3.3 Milyar olarak paylaşılmıştır (Gill, 2023). Benliğini oyun oynama edimleri üzerinden tanımlayan oyuncu bireyler -sayıları giderek artan bir biçimde- kimliklerini çevrimiçi oyun uzamında yaratmakta ve performe etmektedir. Çevrimiçi oyunların bu denli tercih edilmesinde; oyuncuları için yarattığı alternatif ve ayrıntılı gerçeklik etkili olmaktadır. Oyuncular kimliğinin fiziksel ifadesi olan avatarlarıyla bu evrende sosyal ilişkiler oluşturarak, mücadelelere girerek, üretmek ve tüketerek, ayrıntılı bir yaşam sürmektedir. (Lehdonvirta & Castronova, 2014, s. 2). Oyuncular yaşadıkları bu alternatif yaşam içinde -başarılı oldukları sürece- bir statü elde edebilmekte ve -dahil oldukları toplulukların/klanların beklentilerini karşılayabildikleri sürece- aidiyetler oluşturabilmektedir. Elde edilen statü ve aidiyetler -çevrimdışı alanda da olduğu gibi- çevrimiçi oyun alanında kimliğin dayanaklarını oluşturmaktadır.

Bourdieu'ya göre alan; her oyuncusunun içine girdiği ve alanın doğası tarafından yaratılan belirlenimleri dayatan güç alanıdır. Alanın yapısını belirleyen şey, oyuncular arasındaki kuvvet ilişkilerinin her anki durumudur (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 82). Kuvvet ilişkilerini belirleyen şey yani sermaye ise oyuncuların avatarları aracılığıyla sergilediği itemleri (kostüm, zırh, silah, yetenek vb.), ve oyundaki seviyeleri/tecrübeleridir. Oyun içi sermayenin fiziksellik kazandığı avatar, en basit anlatımıyla; bireyin sanal ortamdaki kendi beyanıdır. Nick Yee, "The Proteus Effect" adlı çalışmada; avatarın yalnızca bir kimlik sergileme aracı değil aynı zamanda kimliği etkileyen bir faktör olduğunu ileri sürmüştür ve bu durumu *Proteus Etkisi* olarak kavramsallaştırmıştır (2007, ss. 271-290). "Öz temsillerimizi değiştirdikçe, öz temsillerimiz de davranışlarımızı değiştirir mi?" sorusuna cevap arayan Yee (2007, s. 273); oluşturulan avatarın, birey davranışlarını üzerinde etkisi olduğunu ileri sürmüştür: "Siyah üniformalı öznelerin daha agresif bir kimliğe bürünmesi gibi; kullanıcılar da avatar kimliğinin beklentilerine ve klişelerine uyabilir. Ya da daha doğrusu, başkalarının sahip olmasını beklediğine inandıkları davranışa uyarlar.

Bourdieu "bir alana katılanların rekabeti azaltmak ve alanın

özel bir alt kesiminde tekel oluşturabilmek için kendilerini sürekli en yakın rakiplerinden farklılaştırdıklarını" ifade etmiştir (2014, s. 84). İtemler, oyuncunun avatarına yani kimliğine yeni yetenekler ve karizma katmasını sağlayıp mücadele gücünü arttırdığı için oyun içi kullanımda elzemdir (Tronstad, 2008). Bourdieu bunu iktidar gücünü elinde bulundurmak olarak değerlendirmiştir: "Söz konusu iktidar/sermaye güçlerine sahip olmak, alanda elde edilecek özgül faydalara erişimi belirler" (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 82). Çevrimiçi klan kültüründe, bu özgül sermayeler statü ve aidiyet kurmada etkili olmaktadır. Görülmektedir ki; WoW oyununda aynı itemlere sahip oyuncular kendilerinden daha aşağı seviyede olan kullanıcıları küçümsemekte ve onlar üzerinde bir tahakküm kurmaktadır (Kara, 2013, s. 85). Öte yandan, tahakküme ve küçümsemeye maruz kalan görece acemi kullanıcılar bu durumun doğal olduğunu -Bourdieu bu kabullenışı *doxa* olarak tanımlamaktadır- düşünmektedir (Wowhead, 2023; BliizarTürk, 2023). Bourdieu terminolojisinde bu itemler *özgül sermaye* olarak kavramsallaştırılmıştır. Eyleyiciler stratejilerini özgül sermayelere sahip olma konumlarına yani alanı algılama biçimlerine göre belirlemektedir (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 87).

Çalışma kapsamında alan olarak değerlendirilen WoW, popüler bir çevrimiçi rol yapma oyunu olarak, 2004 yılından bu yana oyuncuların eylemlerini kendine çekmeyi sürdürmektedir. Wow, interaktif yapısıyla oyuncuları belli bir kamusal ekseninde bir araya getirmekte, onlara çeşitli hikayeler, etkinlikler, ritüel ve adetler sunarak habituslarını kuvvetlendirmektedir (Krzywinska, 2008, s. 134). Bu konuya bulgular bölümünde daha ayrıntılı bir biçimde değinilecektir. Öte yandan, alana dahil olan oyuncular da burada -elbette alanın koyduğu kurallar ve güç ilişkileri ekseninde- kendi kültürlerini geliştirmekte ve bu kültürü tekrarlayan eylemler sonucunda oluşan ritüel ve adetlerle beslemektedir. Bahsi geçen durum bizi habitus'un en önemli işlevine yani; "oyunu hissetme duygusunun aşılmasına" götürmektedir (Güçlü vd., 2003, s. 641). Bourdieu, habitus kavramının, "alışkanlık" kelimesinden daha iyi bir biçimde, Aristo'daki *exis* edinme ve yetenek anlamlarını ifade ettiğine vurgu yapar (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 111). Oyuna ait hikayeler, görevler, oynanış biçimleri, sermayeler -ki bunlar *exis* tanımlamasına ait kavramlardır-, yani ritüelleri ve adetleri oluşturan bütün bir eylem seti, oyuncuların habitus'udur. Unutulmamalıdır ki oyuncular arasındaki sınıfsal ilişkiler, bu ilişkiler ekseninde oluşan dışlamalar veya arkadaşlıklar bahsi geçen ritüeller ekseninde oluşmaktadır. Birey kimliğini ve eylemlerini -çevrimdışı alana kıyasla- daha özgürce belirleyebileceği hevesiyle, bu çevrimiçi rol yapma oyununa dahil olmakta fakat alanın kapitalist kültür eksenli belirlenimlerine uyum sağlayamadığı, adetlerini yerine getiremediği noktada

dışlanma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır (Rettberg, 2008, s. 20).

Dijitalleşmiş kapitalizmin bir metası olarak WoW oyunun temel amaçlarından biri oyuncuların ilgisini yüksek tutmak ve belli bir noktada ücretli versiyonunu oynamaya teşvik etmektir. 20. seviyeye kadar ücretsiz fakat belli kısıtlamalarla oynanabilen bu oyun, sonrasında oyuncularını tam erişimle ve kesintisiz oynayabilmek için abonelik satın almaya ve aylık 12.99 Euro ödeme yapmaya mecbur kılmaktadır (Battle.net, 2023). Oyuncular anılan aidatı ödeyebildiği sürece; duygusal bağ kurdukları bu alanda varlığını sürdürmeye, klan üyeleriyle birlikte var olmaya ve kimliğini sürdürmeye devam edebilmektedir. Bu haliyle oyun kavramı, egemen ideolojiye alternatif sağlayan özgün mücadele biçimlerini yitirmekte ve içinde kimlik oluşturmanın maddi yeterlilik şartına bağlandığı bir tüketim nesnesi haline getirilmektedir. Bu haliyle çevrimiçi oyunlar kapitalist ana alan içinde var olan alt-alanlar olarak işlev göstermektedir. Hali hazırda tüketime endekli kapitalist kültür içinde bir kimlik krizi yaşayan birey, bir kaçış noktası olarak dahil olduğu bu yeni ortamda da bir tüketiciye dönüştürülmekte ve ondan beklenen tüketimi gerçekleştirmediğinde kimliğinin kesintiye uğrayacağı gerçeğiyle yüzleşmek durumundadır.

### Yöntem

Çevrimiçi oyunlarda kimlik pratikleri ve oyuncu kültürüne odaklanan bu çalışmada dijital etnografi yöntemi tercih edilmiştir. "Etnografi, insan ve toplulukları buldukları ortamlarda gözlemleyen ve alan araştırmalarının gerçekleştirilmesini sağlayan, niteliksel bir araştırma yöntemidir" (Alyanak, 2014, s. 117). Çalışmada etnografi yönteminin tercih edilmesinde; "niteliksel araştırma yöntemleri arasında toplumsal davranış ve kültürleri incelemek için kullanılan en derinlemesine yöntem" olması etkili olmuştur (Alyanak, 2014, s. 117). Çünkü etnografiyle dile getirilmeyen, yerleşmiş, eylem içindeki bilginin de peşine düşülmektedir.

Etnografinin dijital alanla birleştiği bir çalışma ise, günümüz dijital kültürünün pratiklerini anlamak ve yoruma açmak açısından faydalı olmaktadır. "Dijital etnografi temelde araştırmacıları dijital, maddi ve duygusal bir ortamda yer alan hikayeleri bir araya getirme, yorumlama ve yaşam kültürlerini anlamaya teşvik etmektedir" (Cengiz & Cengiz, 2019, s. 83). Alan ve fail arasındaki bağıntılarla oluşan kültürü anlamak için araştırma nesnesini gündelik yaşam pratikleriyle birlikte anlamak elzemdir. Ayrıca, dijital etnografi kapsamında elde edilen içerik ve söyleme ilişkin veriler eleştirel analize tabi tutulmuştur.

Araştırma kapsamında; WoW oyununun Twitch uygulamasında yer alan herkese açık yayınlarına çevrimiçi gözlemler gerçekleştirilmiş, bireylerin ve klanların oyun oynama pratikleri incelenmiştir. Ayrıca yayınlar sırasında, oyuncular tarafından gerek mikrofonla gerekse sohbet kısmına gönderilen mesajlarla kurulan iletişimler, söylem analizine tabii tutulmuştur. Gözlemler; Twitch platformunda herkese açık yayın yapan, takipçi sayısı en yüksek, iki yerli WoW yayıncısı özelinde yapılmıştır. Her iki yayından elde edilen veriler ortak potada bir araya getirilerek yorumlanmıştır. Oyun yayınlarında yapılan çevrimiçi gözlemlerin yanı sıra; "Blizzardtürk" adlı yerli ve "Wowhead" adlı yabancı forum sitelerine anonim katılım gerçekleştirilmiş ve çevrimiçi gözlem yapılmıştır. Bahsi geçen forumlar ve bu forumlardaki paylaşımlar herkesin erişimine açık bir yapıdadır. Bu forumlardaki iletişimin yorumlanmasında da söylem analizlerinden faydalanılmıştır. Ayrıca, topluluğa özgü belirleyicilerin (davranış pratikleri, ritüeller, jargon, semboller, itemler vs.) anlaşılabilirliği için ayrıntılı saha notları da çalışmanın araştırma tekniklerinden biri olarak ön plana çıkmıştır. Anılan gözlemler; 24 Şubat-31 Mayıs 2023 tarihleri arasında, 3 ay 7 gün boyunca sürmüştür. Bu süre zarfında Twitch yayınlarında ve forumlarda -istisnai durumlar dışında- günde bir kere ve en az iki saat bulunulmuştur.

### Bulgular

Çalışma kapsamında kimlik, bireyin kendi, başkaları ve içinde bulunduğu alan ile girdiği etkileşimlere dayalı, dinamik bir yapı olarak değerlendirilmiştir. Bu bağlamda; Twitch uygulamasındaki WoW oyunu yayınlarından, Blizzardtürk ve Wowhead adlı forum sitelerinden elde edilen çevrimiçi oyuncu kimliğine yönelik bulgular, 3 temel başlık ekseninde kategorize ve analiz edilmiştir. Bunlar; kimliğin oluşturan alan olarak çevrimiçi WoW oyunu, bireyin dijital benliğinin temsilcisi olan avatarı ve avatarı aracılığıyla çeşitli ilişki biçimleri geliştirdiği habituslar olan oyuncu klanları (cemaatleri) şeklindedir.

### Bir Alan Olarak World of Warcraft

WoW oyunu bireyin avatarıyla bir hikâyeye akışına dahil olduğu ve akış içindeki eylemlerine göre kendine bir yol çizdiği, RPG olarak adlandırılan bir rol yapma oyunudur. WoW, köklü bir mitolojiye, kompleks bir tarih anlayışına sahip, birçok farklı ırkın ve uygarlığın hikayesini içinde barındıran fantastik bir evren görünümündedir. Oyuncu bu evrende zaman geçirirken çeşitli tarihi kalıntıların, mitolojik eserlerin ve ırklara ait dini/kültürel belirteçlerin arasında gezinir. WoW, Alliance ve Horde adlı iki düşman grubun birbirleriyle giriştiği mücadeleler ekseninde, kronolojik olaylar örgüsüne sahip bir oyundur. Oyuncu ilk olarak bu

mücadelede hangi tarafta olacağını belirlemede -Alliance veya Horde- ve buna göre bir avatar seçmektedir (Ege & Koullapis, 2011, ss. 21-22). Bu seçim kimliği belirleyen ilk faktördür zira avatar seçimi ile oyunun/oyuncunun nasıl bir seyirde ilerleyeceği de kalıcı olarak belirlenmiş olur. Taraf seçiminin ardından avatarı belirleyecek olan ikinci faktör ırk seçimidir. Oyunda ırk seçimi noktasında kompleks bir yapı dikkat çekmektedir. Alliance'a dahil olan ırklar; Human, Night Elf, Dwarf, Gnome, Draenei, Worgen şeklindedir. Horde'a dahil olan ırklar ise; Orc, Tauren, Undead, Darkspear Troll, Blood Elf, Goblin olmaktadır (Lorekeeper.net, 2023). Oyunda yapılan ırk seçimi; akışı, zaman geçirilen mekanları, oynanışı, oyun içi statüyü, ittifakları yani oyun içi kimliği belirleyen pek çok kavramı etkilemektedir. Zira; "evrendeki her ırkın kendine özgü bir tarihsel kimliği vardır ve bu kimlikler sıklıkla çatışmalar, trajediler ve kayıplarla şekillenmiştir" (Bainbridge, 2012, s. 13). Oyuncu seçtiği ırkla birlikte onu belirleyecek olan tarihsel bir kimliği de devralır. WoW'un karakter yaratma ve yapılandırma süreci, oyunun genel tasarım vizyonunun bir parçasıdır ve oyuncuları belirli oyun tarzlarına yönlendirmek için tasarlanmıştır. WoW, oyunculara seçeceği ırk, sınıf, cinsiyet ve bağlı olunacak hizip gibi unsurlar konusunda bir özgürlük sağlanmaktadır. Fakat öte yandan yapılan bu seçimler oyunda oluşturulan kimlik ve oynama biçimi üzerinde kalıcı etkiler yaratır; çünkü her ırktan, sınıftan, hizipten beklenen belli algoritmik davranış kalıpları vardır. Oyuncu rekabet dolu bu alanda var olabilmek ve seviyesini arttırabilmek için ırkından beklenen kalıplara uygun düşecek eylemlere ve görevlere girişmelidir. Zira oyun içi ilerleyişte ana ve yan görevler bu ırklara uygun düşecek bir biçimde tasarlanmıştır. Anılan durum bir rol yapma oyunu alan WoW'da kimliğin özgürce belirlenmesini kısıtlamaktadır (Glas, 2013, ss. 39-40).

Buna ek olarak; oyunda seçime açık 11 sınıf (şövalye, büyücü, rahip, avcı vd.) bulunmaktadır (Lorekeeper.net, 2023). Bu sınıflar da yine oyunun hikayesini ve oynanışı belirleyen faktörlerdir. Bütün bu duygusal öğelerle bezenmiş seçim işlemleri, oyuncunun benliğini beslemekte, oyunla daha en baştan duygusal bir bağ kurmasını sağlamaktadır fakat belirtildiği üzere bireyin kimliği üzerinde bir belirleme baskısı oluşturmaktadır. Birey çevrimdışı dünyada üzerinde hissettiği kimlik baskısını çevrimiçi oyun alanında da hissetmektedir. Üstelik iki farklı fraksiyon halinde mücadeleye girişen bu ırklar yalnızca iyicil veya kötücül olarak belirlenmemektedir. Özellikle Horde'a dahil olan ırkların -tablo 2'de belirtilen- karakteristik özellikleri, görünüşleri ve aksanları, -Avrupalı, Anglo-Sakson- egemen ideolojinin postkolonyal stereotipleştirmelerine referans verir niteliktedir. "Alliance ve Horde arasındaki temel ayrım iyi ve kötü ikiliğinden ziyade, tanıdık ve yabancı, merkez ve çevre gibi postkolonyal ayrımlara dayanır. Oyun, Horde'u

estetik ve kültürel olarak ötekileştirirken, bu ayrımı gerçek dünyadaki toplumsal önyargılara dayanarak yapmaktadır" (Langer, 2008, ss. 87-88). Kapitalizm içinde boş zaman tüketim metası haline getirilen oyun, bu haliyle çevrimdışı dünyadaki egemen ideolojinin tutumlarını yeniden üretmektedir.

Öte yandan, bahsi geçen alanlardaki gözlemler göstermektedir ki; WoW oyununda alana özgü bir jargon bulunmaktadır. Oynayış sırasında sıklıkla tekrarlanan veya ilgili forumlarda sıklıkla kullanılan bazı temel jargon biçimleri Tablo 1'de gösterilmiştir.

**Tablo 1**  
*WoW Oyun Jargonu*

Terim	Açıklama
<b>Guild</b>	Oyuncuların birlikte görevler yaptığı veya sosyal bir ortam oluşturduğu klanlardır.
<b>Item</b>	Oyuncuların oyun sırasında topladığı, kullandığı veya ticaret yaptığı her türlü nesneye verilen genel bir isimdir.
<b>Aggro</b>	Bir oyuncunun veya grubun düşman tarafından hedef alınması durumudur.
<b>DPS</b>	Saniye başına düşmana mümkün olan en fazla hasarı vermeyi ifade eder.
<b>Tank</b>	Düşmanı üzerine çekerek ve takımdaki diğer oyuncuları koruyan karakteri belirtir.
<b>Healer</b>	Takımdaki diğer oyuncuları iyileştiren, sağlıklarını koruyan sınıftır.
<b>Buff</b>	Bir karakterin veya grubun belirli bir süre için güçlendirilmesidir.
<b>Raid</b>	Grupların birlikte daha güçlü düşmanlarla ve zindanlarla mücadele ettiği etkinliklerdir.
<b>Loot</b>	Düşmanlardan veya görevlerden kazanılan eşyalar, ganimetlerdir.
<b>XP</b>	Karakterin seviye atlaması için gereken deneyim puanıdır.
<b>Grinding</b>	Oyuncunun bir hedefe ulaşmak için sürekli olarak düşmanları yenmesi veya görevleri tekrarlama sürecidir.

Kullanılan terimler yalnızca oyunun oyuncuları tarafından anlaşılacak derecede karmaşık olabilmektedir. Ayrıca bahsi geçen bu jargon, hızlı karar ve aksiyon almanın elzem olduğu WoW alanında, elzem olan bu mobilitiyi de sağlamaktadır. Oyuncuların sıklıkla belirttiği "DPS'imiz yetersiz, DPS'imizi



*arttırmamız gerekiyor veya yenilmek üzereyiz Tank görevini yapsın* ifadeleri daha seri bir iletişim kurma ve aksiyon almaya örnek olarak verilebilir. Dil önemli bir aidiyet biçimidir çünkü ortak bilince ve kültüre ait emeğin bir çıktısı olmaktadır. Dil ürünü onu ortaya çıkaran topluluk tarafından benimsenmekte ve diğer topluluklardan bir ayrışma aracı olarak görülmektedir. Bir topluluk her kendinden olmayı belirlediği her seferde buna binaen kendi çeperini de oluşturmaktadır. Çevrimiçi oyun alanında jargon, kimliği pekiştiren ve özgün kılan, habitusun çeperini kalınlaştıran bir ifade biçimi olarak dikkat çekmektedir.

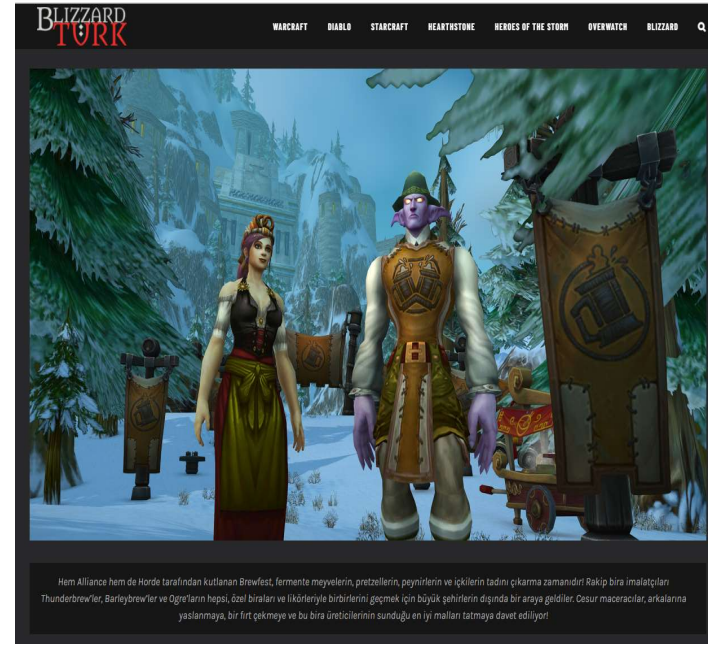
Oyun kavramı tarih boyunca üretilen hikayelerden ve efsanelerden beslenerek ilerlemiştir. Aslında hikâye yaratımı da özünde oyun barındıran bir eylem olarak değerlendirmek yerinde olacaktır. WoW oyununun önemli başarılarından biri de yarattığı evreni yeni hikayeler ile beslemesidir. Eklenen her hikâye, yenilikler içeren bir oynayış serüveni demektir. WoW, 2004 yılından beri oynanan, milyonlarca oyuncuya sahip popüler bir oyundur. WoW düzenli olarak oyuna yeni paketler dahil etmekte ve bunu da oyun içi hikâyenin kronolojik ilerleyişine uygun bir şekilde yapmaktadır. Dolayısıyla oyuncuların dikkatini sıcak tutmakta, onlara yeni kimlik eklentileri sağlamaktadır. Örneğin yakın zamanda eklenen paket olan *Shadowlands* ile oyuna cennet ve cehennem kavramı getirilmiştir. Paketle birlikte ölen bir avatarın -yani oyuncunun- nereye gideceği yıllar içinde sergilediği davranışlara göre belirlenmektedir (Lorekeeper.net, 2023). Bu oyuncu kimliği açısından önemlidir; çünkü cennet ve cehennem kavramı, oyuncunun yıllar içinde sergilediği kimliğinin bir değerlendirmesi anlamına gelmektedir. Ayrıca gittiği yere göre onu yeni bir hikâye ve mücadele sahaları beklemektedir. Oyun çevrimdışı toplumsal hayatta bireyin varoluşunu belirleyen mitleri (bu örnekte anılan mit cennet-cehennem anlatısıdır) kendi evrenine uyarlamaktadır. Oyun uyguladığı bu yöntem sayesinde bünyesinde oluşan kimlikleri destekleyip, bireyleri tüketimle kimlik oluşturma halinde tutabilmektedir. Bu sayede oyuncu aylık aidatını ödemeye, açıklanan yeni eklentileri/paketleri ve itemleri satın almaya devam edebilmektedir.

Sadece mücadeleye dayalı bir oyun olmayan WoW, oyuncunun seçtiği tarafa göre -alliance veya horde- dahil olabileceği festivaller ve etkinlikler gibi başka sosyalleşme biçimleri de sunmaktadır. Örnek vermek gerekirse; oyunda *Brewfest* adlı, çevrimdışı dünyadaki Octoberfest'i referans alarak her yıl Ekim ayında düzenlenen, *Winter Veil* isimli çevrimdışı dünyadaki Noel zamanında düzenlenen ve *Lunar Festival* gibi Çin Yeni Yılı ile eşzamanlı olarak düzenlenen festivaller/etkinlikler bulunmaktadır. Oyuncular bu festivallerde avatarları aracılığıyla sosyalleşmekte, alışveriş

yapmakta ve çeşitli aktivitelere katılmaktadır (BlizzardTürk, 2023). "Bu festivaller, oyuncuların oyun dünyasında döngüsel ve kültürel bir zaman algısına sahip olmalarına yardımcı olur. Oyuncular bu etkinliklerde çeşitli ödüller kazanırken, aynı zamanda zihinlerinde WoW'u sürekliliği olan bir dünya olarak pekiştirirler" (Krzywinska, 2008, s. 134). Bütün bu aktiviteler oyuncunun mevcut alan içinde oluşturduğu habitusunu destekleyen yeni aidiyetler anlamına gelmektedir.

### Görsel 1

*Brewfest ile İlgili Yayınlanmış Bir Afiş (BlizzardTürk, 2023)*



Blizzard firmasının, *Shadowlands* veya *Brewfest* gibi oyun içi kimliği etkileyen eklentileri, kapitalizmin tüketimi sembolleştiren, idealist bir uygulama haline getiren ideolojisinin dijital bir versiyonu olmaktadır. Çünkü oyunda çok az oyunda görülen bir aadat sistemi bulunmaktadır ve oyuncular her ay oyuna 12.99 Euro vermektedir (Battle.net, 2023). Oyunun hikâye örgüsüne yapılan bu eklentiler; yeni trendler, mücadele sahaları, sosyallikler ve aidiyet biçimleri olarak sunulmaktadır. WoW bu sayede oyuncuların tüketim ile kimlik oluşturma arzusunu sürekli tutmayı başarabilmektedir. Oyuncular anılan aidatı ödeyebildiği sürece; duygusal bağ kurdukları bu alanda varlığını sürdürmeye, yeni eklentilerde klan üyeleriyle birlikte var olmaya ve festivaller gibi sosyalleşme/eğlenme alanlarına katılmaya devam edebilmektedir. Oyun kavramı, çalışmanın kuramsal kısmında tartışılan özgün mücadele biçimlerini yitirmekte ve içinde kimlik oluşturma maddi yeterlilik şartına bağlandığı bir tüketim nesnesi haline getirilmektedir. Bahsi geçen durum kapitalist ideolojinin çevrimdışı dünyada bireye dayattığı hal ile benzerlikler oluşturmaktadır. Zira

tüketimle kimlik oluşturan postmodern bireyin en önemli kimlik krizlerinden biri de varlığını diğer bireylerin gözünde görünür ve makbul kılabilmek adına sürekli tüketmeye devam etmek zorunda olmasıdır (Baudrillard, 2019, s. 75). Dolayısıyla uzun sürelerle dayanan bir emek ile mevcut alanda kimliğini oluşturan bir WoW oyuncusu ancak oyunun aylık ücretini ödeyebildiği ölçüde elde ettiği statü ve aidiyeti devam ettirebilmektedir.

### Dijital Kimliğin İfadesi Olarak Avatar

Bir alana katılan birey kendini sürekli diğer rakiplerinden farklılaştırma eğilimindedir (Bourdieu & Wacquant, 2014). Birey için bu farklılığı sağlamanın yolu; edindiği sermayeleri diğerlerinden daha güçlü, daha özel hale getirerek sergilemektir. Dijital oyun alanında bu sermayelerin sergilendiği vitrin bireyin avatarı; sermayeler ise avatarı şekillendiren exisler (itemler) ve ganimetler (lootlar) olmaktadır. Oyun alanında bireyin temsili olan avatar, sergilenen emeğin ve tecrübenin bir belirteci olarak dikkat çekmektedir. Bu emek uzun yılları kapsayabildiğinden dolayı, bir avatar sahibine usta/uzman kimliği kazandırmaktadır. Çünkü yılları kapsayan bir emek -pek çok alanda da olabileceği gibi- saygı ifadesi haline gelmektedir (Kara, 2013 s, 30). Çevrimiçi forumlarda avatar aracılığıyla elde edilen saygı oyuncular arasında sıklıkla konuşulan bir konu olmaktadır. Bu sebeple avatarı geliştirmek ve özgünleştirmek, buna binaen bir statü elde etmek oyunun temel motivasyonlarından biri olmaktadır. Oyuncular tarafından forumlarda sıklıkla altı çizilen ve önemsenen oyun içi saygı meselesine dair bir oyuncu şu ifadeleri kullanmıştır:

*“Bu oyunda tekrar ve tekrar görev yaptıkça kazanırsın. İtemlerin o zaman güçlenir. İtemlerin ne kadar iyiyse diğer oyuncular sana bu oyunda kadar saygı gösterir. Senden korkar. Çünkü ondan daha iyi olduğunu bilir.”* (Oyuncu İfadesi 1, Wowhead, 2023).

Bu burumu destekler biçimde; alanda görece yeni olan oyuncuların, daha donanımlı avatarları sahip oyunculara saygı göstermeleri ve öykünmeleri sık karşılaşılan bir durum olarak dikkat çekmektedir (Kara, 2013, s. 85). Öte yandan birey avatarını dizayn ederken yeterince özgür olamamaktadır zira WoW alanı, bünyesinde etkin olan sermaye türlerini belirlemekte ve bunları içinde eyleyen bireylere dayatmaktadır (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 82). Kapitalist ideoloji aracılığıyla topluma ve bireylere sirayet etmiş olan başarı ve sürekli gelişim/ilerleme mitleri WoW alanında da başattır. Oyuncular WoW’da kimliğini inşa etmek için bir statü ve aidiyet elde etmeyi amaçlamaktadır. Bunu başarabilmenin yolu ise; alanda makbul sayılan avatar görünümünü oluşturmaktan ve bu avatarı yine makbul

sayılan item ve lootlarla donatmaktan geçmektedir. Birey bir klanla dahil olmak ve burada da sürekli başarılı halde kalabilmek için kendi arzularından ziyade alanın isteklerini karşılamak durumundadır. Alana egemen olan kapitalist ideoloji, bahsi geçen dayatmanın sağlanması ve sürekli kılınması noktasında klanları işe koşturmaktadır. Micro iktidar alanları olarak klanlar, egemen ideolojinin sürekliliğini sağlama işlevi gören bir baskı/gözetim aygıtı gibi işlev görmektedir. Klanın lideri ve kıdemli yöneticileri, üyelerine nasıl görünecekleri ve nasıl davranacakları hususunda bir iktidar uygular. Forumlarda sıklıkla klanlara üye alımı ilanları açılmaktadır. Bir ilanın altında klan yöneticilerinden birisinin şu yorumu dikkat çekmiştir:

*“Bizim gilde katılan oyuncu öyle kafasına göre itemlerini belirleyemez. Bu oyunda başarılı olmak için kullanılacak itemler yapılacak görevler bellidir. Başarıysak bir sebebi var herhalde. Biz yıllardır bu işin içindeyiz. Şimdiden söyliyim arkadaşlar kurallara uymayanın bizim guild de işi olmaz.”* (Oyuncu İfadesi 2, BlizzardTürk, 2023).

Yapılan gözlemlerde dikkat çeken bir diğer husus ise; oyunda esas olan emek kavramının kapitalist ideoloji tarafından içinin boşaltıldığı olmaktadır. Çevrimiçi oyunlar kültürü oluşturan kamusal alanlar olarak işlev görseler de özünde kapitalizm pratikleriyle bezenmiş birer meta olmaktadır. Kapitalist ideolojide şeye sahip olmak nasıl sahip olduğundan çok daha önemlidir. Warcraft oyununda seviye atlayabilmek için uzun zamana yayılan ve sürekli tekrarlanan görevlere girişmek gerekir fakat bazı oyuncular uzun zamana yayılan bir emek vermektense kimliğini şekillendirecek olan statü ve aidiyeti kısa yoldan elde etmek için bahsi geçen exisleri (item, loot vs.) satın almayı tercih edebilmektedir. Oyuncular arasında oyundaki para birimini gerçek para ile takas etme sıklıkla tercih edilen bir yöntem olmaktadır (Glas, 2013, ss. 88-89). Bahsi geçen forumlarda bu takaslarla ilgili ilanlarla sıklıkla karşılaşmak mümkündür. Fakat kısa yoldan elde edilen bu kimlik fazlasıyla akışkan ve geçici olmaktadır çünkü pratikle elde edilen tecrübeden yoksundur. Satın alınan itemlerle donatılan avatarın gücü ve oyuncunun becerileri paralel ilerlemediği için avatar bir araca dönüşür ve oyuncu karakteri yani kimliği ile yetkin bir bağlantı kuramaz (Tronstad, 2008). Bu durum ayrıca oyundan alınan zevki de azaltmaktadır; çünkü oyuncu ancak avatarının kapasitesi ve oyun içi becerisi denge halinde olduğunda kendini tam olarak -oyunda elzem olan- akışa kaptırabilmektedir. Oyun alanında oynanarak var olunmaktadır, klan kültüründe iyi bir oynayışa gösterilen saygı çok daha sağlam temellere dayalı ve kalıcı olmaktadır. Sahip olduğu sermayeler ve bunları kullanabilme becerisi arasında çelişkiler olan bir birey, kısa sürede elde ettiği statü ve aidiyeti yine kısa bir sürede kaybedebilmektedir.

Avatar kategorisinde dikkat çeken bir diğer gözlem ise; avatarın oyun alanında sahip olduğu kimliğin bireyin hal ve davranışlarını etkilediği noktasında olmaktadır. Bu gözlem, çalışmanın kuramsal kısmında tartışılan, Nick Yee'nin (2007) "Proteus Etkisi" olarak kavramsallaştırdığı tespitiyle uyum sağlamaktadır. Oyuncular avatarının verili özelliklerinden ve tasarımından etkilenmektedir. Avatarının Allince veya Horde ittifakına ait olması, Human ya da Orc -veya oyundaki diğer pek çok ırktan- biri olması, oyuncunun iyicil veya kötücül bir tavır sergilemesine, oyunda sabırlı ya da aceleci olmasına sebep olabilmektedir. Zira oyuncu üzerinde yaratılan bu etki; avatarın tavırlarıyla, jest ve mimikleriyle, giyim tarzıyla, sahip olduğu silahlarla da desteklenmektedir. Ayrıca oyuncunun avatar seçimi diğer oyunculara karşı geliştirdiği söylemlere dahi teneffüs edebilmektedir. Görsel 2 incelendiğinde; oyundaki iki temel ırktan biri olan Orc karakterinin kötücül ve vahşi bir görünümde tasarlandığı ve yine bu iki temel ırktan diğeri olan Human karakterinin ise öfkeli ve gururlu - çünkü vatani Azeroth Orc'lar tarafından işgal edilmiştir- bir biçimde tasarlandığı görülmektedir:

### Görsel 2

*Orc ve Human Karakterleri (Lorekeeper, 2023)*



Warcraf, çevrimiçi oyunlarda avatar-kimlik ilişkisinin gözlemlenebileceği önemli bir alan olarak dikkat çekmektedir. Ayrıca WoW oyunu, Bourdieu'nun kavramsallaştırdığı anlamda, bir alanın dokusunda yer alan kuvvet ilişkilerinin birey habitusuna ne derecede etki edebileceğine de elzem bir örnek olarak dikkat çekmektedir. Bu bağlamda yapılan çevrimiçi gözlemlerden elde edilen saha notlarıyla oluşturulan ırklara yönelik karakteristik özellikler tablo 2'de belirtilmiştir:

**Tablo 2**

*İrklara Göre Karakteristik Özellikler*

Fraksiyon	İrk	Karakteristik Özellikler
Alliance	Human	İyimser, cesur, inatçı, gururlu, azimli.
Alliance	Dwarf	Dayanıklı, gururlu, geleneklerine bağlı, inatçı.
Alliance	Night Elf	Gizemli, bilge, doğayla iç içe, gururlu, ketum.
Alliance	Gnome	Zeki, meraklı, yaratıcı, mizahi, iyimser.
Alliance	Draenei	İyiliksever, barış yanlısı, sabırlı, bilge.
Alliance	Worgen	Hırçın, öfkeli, güvensiz, onurlu, sadık.
Horde	Orc	Onurlu, savaşçı ruhlu, gururlu, öfkeli, azimli.
Horde	Undead	Soğuk, alaycı, intikamcı, güvenilmez.
Horde	Troll	Vahşi, mistik, çevik, geleneklere bağlı, kindar.
Horde	Blood Elf	Gururlu, hırslı, elitist, büyüye bağımlı.
Horde	Tauren	Barışçıl, bilge, doğayla uyumlu, ahlaklı, dürüst.
Horde	Goblin	Çıkarıcı, pragmatik, zeki, güvenilmez.

Bir oyuncu Orc olduğu için daha hoyrat ve saldırgan bir tavır sergilerken, başka bir oyuncu Night Elf olmasının getirdiği sorumluluklarla daha akli selim sahibi olarak hareket edebilmektedir. BlizzardTürk forumunda oyundaki ırklara göre avatar seçimi üzerine açılan bir sohbete yorum yazan kullanıcı, arkadaşının çevrimdışı dünyadaki kimliği ile çevrimiçi oyun alanındaki kimliği arasındaki farkları şu şekilde ifade etmektedir:

*“Benim en yakın arkadaşlarım bile oyuna girip Orc olduğunda canavara dönüşüyor, deli gibi milleti kesiyor. Adam yıllardır bu oyunun içinde dışarıda pamuk gibi ama burada karakterinin kafasına girince Allah ne veriyse dalıyorum diyor. Gerçekten çok büyük oyun :)”* (Oyuncu ifadesi 3, BlizzardTürk, 2023).

### **Çevrimiçi Toplumsallık: Oyuncu Klanlarında Oluşan Habitus**

WoW, birden fazla oyuncunun bir arada hareket etmesini gerektiren ve bir klan (guild) dahil olmayı teşvik eden bir yapıya sahiptir. Takım çalışması özellikle “raid”<sup>1</sup> (baskın) ve “dungeon”<sup>2</sup> (zindan) görevlerinde elzem hale gelmektedir zira bu tür görevlerde oyuncular bireysel olarak ilerleme kaydedemezler ve başarıya ulaşmak için güçlü bir takım çalışması sergilemeleri gerekir (Bainbridge, 2012, ss. 126-130). Bir klanda her oyuncunun belirli bir rolü ve sorumluluğu vardır; bazı oyuncular saldırı yaparken, diğerleri savunma veya iyileştirme gibi destekleyici roller üstlenir. Klan kültürünü çalışma kapsamında değerli kılan iki tür illusiodan bahsetmek mümkündür; aidiyet ve statü. Aidiyet ve statü kavramı, çalışma boyunca kimlik oluşturma çabasındaki postmodern bireyin temel arzularından ikisi olarak dikkat çekmiştir. Zira bu iki kavram, bireyin başkalarıyla olan etkileşimini anlamlı ve değerli hale getirmekte yani varlığını toplumsal olarak onaylatmasını sağlamaktadır. Günümüz kimliği alabildiğine bireyci ve özgürlükçü anlatılarla kurgulansa da hala kendini onaylatacak bir başka zihne ihtiyaç duymaktadır. Bu postmodern kimlik anlatısının temel paradokslarından biridir. Avatarını oluşturan pek çok birey için temel amaçlardan biri de bir klan çatısı altında mücadele vermektir. Bu yüzden oyuncular avatarlarını bir klan tarafından kabul göreceği biçimde donatmak durumundadır çünkü; klanların amacı, güçlü hale gelip rakiplerini yenebilmektir. Klanlar genellikle forumlarda ilanlar vermekte ve ancak istenen şartları karşılayan oyuncuları organizasyonlarına kabul etmektedir. Ayrıca klanların oyuncu alımları sırasında sıklıkla oyunculardan ücret talep ettikleri de gözlemlenmiştir (Wowhead, 2023; BlizzardTürk, 2023). Alan tarafından dayatılan kapitalist ideolojinin bu klanlara da sızdığını söylemek mümkündür. Bourdieu, bir alan içinde “eyleyenlerin kolektif inşa çalışmaları sırasında ortaya attıkları kategorileri kendilerinin inşa etmediklerini”

söylemektedir (2014, s. 20). Dolayısıyla aiatat sistemi üzerine kurulu bir meta olan WoW içinde oluşan klanların da üyelerine maddi koşullar dayatması beklenen durumun dışında değildir.

Çevrimiçi cemaatler olarak tanımlanabilecek klanlarda sınıflı bir sistemin olduğu görülmektedir. Bu yapı çevrimdışı dünyadaki kapitalist güç/statü ilişkilerinin, sosyal normların çevrimiçi oyun alanına uyarlanmış bir halidir. Klanlarda, lider veya liderler, ikincil konumdaki yardımcıları ve diğer oyunculardan oluşan statüye dayalı bir yapı mevcuttur (Nardi, 2010, ss. 95-108). Statünün belirleyicileri ise, oyunu başarılı bir şekilde oynayabilme, oyun içi sermayelere sahip olma oranı ve tecrübe gibi faktörlerdir. Bu faktörler bireye klan içinde statü olarak yükselme şansı verirken aksi durumda statü düşüşü yaşama riskini de yaşatır. Bir klan liderinin forumda yer alan röportajından bir kesit şu şekildedir:

*“Bizim için yönetim önemli konulardan biri, bu doğrultuda daha önce deneyimi olan kişilerin yanında klanımızdan yetişip üst rütbelere çıkan arkadaşlarımız da oluyor. Özellikle klan içinde düzenlendiğimiz turnuvaların katkısı büyük. Klanımızda iki komutan yardımcısı ve dört alt yardımcı daha bulunmaktadır. Yapının önemli noktası ise yönetim ile oyuncularımızın kaynaşması.”* (Oyuncu ifadesi 4, BlizzardTürk, 2023).

Her klan liderin yönlendirmesiyle hareket etmektedir; nerede ve nasıl savaşılacağı, klan üyelerinin avatarlarını nasıl donatması gerektiği gibi konular liderin oyuna bakış açısına ve kararlarına bağlanmıştır. Bir klan katılan oyuncular oradaki kurallara uymak zorundadır. Klanlar, oyuncuların belirli görevleri zamanında yerine getirmelerini, düzenli olarak oyuna katılmalarını ve birlikte oyun içi etkinliklere katılmalarını bekler. Bu sorumluluk duygusu, ve klan üyeleri arasında oluşan karşılıklı bağlılık, oyunu sadece bir eğlence aracı olmaktan çıkarır ve iş birliğine dayalı bir topluluk deneyimine dönüştürür (Nardi, 2010, ss. 95-108).

*“Buna rol yapma oyunu diyorlar ama sadece rol yaparak bir yere kadar eğlenebilirsin. Bir klan girip mücadeleyi dibine kadar hissetmen lazım. Gerekirse o görevleri tekrar tekrar yaparak XP kasacaksın gerekirse grinder yapacaksın. Avatarını da klanına uygun yapmazsan başarılı*

<sup>1</sup> Raid, genellikle bir grup oyuncunun birlikte çalışarak güçlü düşmanlara karşı savaşmak amacıyla girdiği geniş çaplı bir etkinliktir. Raidler, özellikle çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında yaygındır. Genellikle raidler, tek başına veya küçük gruplarla geçilemeyecek kadar zorlu ve karmaşık olan içerikler sunar (Lorekeeper.net, 2023).

<sup>2</sup> Dungeon, genellikle bir grup oyuncunun zorlu düşmanlarla karşılaştığı, hazine arayışına girdiği ve çeşitli bulmacaları çözdüğü yer altı veya kapalı mekanları belirten bir kavramdır. Dungeonlar, özellikle çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında yaygındır. (Lorekeeper.net, 2023).

*olamazsın. Öyle kafana göre tasarlırsan atarlar adamı klandan..."* (Oyuncu İfadesi 5, BlizzardTürk, 2023).

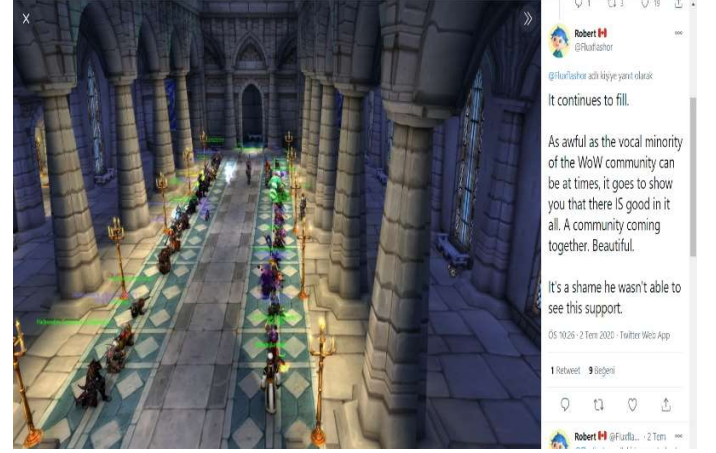
Bourdieu'ya göre bu hiyerarşileri belirleyen ve yönlendiren alandır: "Kuvvet konumlarının nesnel bağıntısı olan alan, mevcut konumları işgal edenlerin kendi konumlarını korumak ya da iyileştirmek için dayatmaya çalıştığı hiyerarşi ilişkilerinin temelinde bulunmaktadır" (2014, s. 87). Eyleyicilerin stratejilerini alanda bulunan özgül sermayeye sahip olma şiddetleri yani alana nerden baktıkları belirlemektedir. Klanlarda otokratik bir yapı mevcuttur. Lider klanı devamlı kılmak ve başarıya ulaştırmakla mükelleftir. Dikkat çeken bir diğer nokta da klanda görece daha az statüye sahip oyuncular tarafından bu ilişkilerin fazlasıyla özümsemiş olduğudur (BlizzardTürk,2023).

Klanlarda statü kadar önemli bir diğer faktör de aidiyettir. Bir klana dahil olan oyuncu aynı zamanda o klanın adetlerine ve ritüellerine de dahil olmaktadır. Bu andan itibaren oyuncu, bireysel bir ifade geliştirebilme şansını yitirmekte ve karşılığında başkaları tarafından kabul ve takdir edilme arzusunu tatmin etmektedir. Bir alana dahil olmak o alanın dayatmalarına uyum sağlamayı gerektirmektedir. Fakat bunun yanında klanın üyesi olan oyuncuyu bazı avantajlar beklemektedir. Oyunda dünya sıralamaları bulunmakta ve başarılı olan klanlar, farklı platformlarda diğer oyuncular tarafından övgüye layık görülmektedir. Ayrıca bu klanlar postmodern bireylere toplumsal yaşamda elde edemedikleri duygusal aidiyetler de sağlamaktadır. Klan oyuncuları, oyuncunun daha çabuk güçlenmesine yardımcı olmak için birbirleriyle elde ettikleri ganimetleri ve oyunda hayatta kalmak için elzem olan sermayelerini paylaşmaktadır. Ayrıca cemaat şeklinde var olan bu klanlarda çevrimiçi dünyayı aşan bir dayanışmanın da olduğunu görmek mümkündür (Bainbridge, 2012, ss. 126-130). Oyuncular birbirlerinin çevrim dışı hayatlarıyla da yakından ilgilenebilmekte ve birbirlerine maddi, manevi desteklerde bulunabilmektedir. Oyuncu cemaatlerinin oluşturduğu aidiyetin ulaştığı duygusal boyuta çarpıcı bir örnek, gerçekleşen bir olayda da kendisi göstermiştir. 2020 yılının temmuz ayında intihar eden Reckful mahlaslı, Byron Bernstein adlı oyuncu için, WoW oyununda bir yer olan Stormwind Katedrali'nde dijital bir cenaze düzenlenmiş ve günler süren cenaze törenine sadece ölen oyuncunun klanı değil pek çok farklı WoW oyuncusu da katılmıştır. Kısa sürede katedral binlerce oyuncu tarafından ziyaret edilmiş, Reckful'a saygı ve sevgilerini sunmuşlardır. Konuyla ilgili yapılan paylaşımlarda en çok dikkat çeken tema ise oyunun oluşturduğu aidiyet ve birliğe yönelik ifadeler olmuştur. "We care dude, we care..." (biz umursuyoruz dostum, biz umursuyoruz...) ifadesi sıklıkla paylaşılmıştır. "We care" ifadesiyle medyada Reckful'un ölümünden çok intihar eylemine odaklanılması eleştirilmiş

ve oyuncunun anısına yine oyuncular tarafından sahip çıkılmıştır (Wowhead, 2023).

### Görsel 3

*Reckful'un Cenaze Töreninin Henüz Başları, Stormwind Katedrali (Wowhead, 2023)*



Oyuncular anılan bu aidiyeti oyunu oynamayı bıraktıklarında dahi özlemeye devam etmektedir. Bu durum çevrimiçi oyunlarda oluşan klan kültürünün bireyin hayatında önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir. Çoğu birey bu boyutta bir duygusallığa çevrimdışı dünyada ulaşamamaktadır. Uzun yıllar bir klanda yer almış eski bir oyuncunun konuya dair ifadeleri şu şekildedir:

*"Oyunun ilk çıktığı zamanlarda başlayıp, Battle chest paketinin yeni çıktığı bir dönemde de bir müddet oynayıp bırakmışım. Şimdi yeniden dönmek istiyorum fakat geri dönmeyi istememdeki amaç o dönemde oyun içindeki guildimizdeki arkadaşlıklara olan özlemim olsa gerek. Tek başıma başlayasım yok."* (Oyuncu İfadesi 6, BlizzardTürk, 2023).

BlizzardTürk forumunda yer alan bu oyuncu sözleri, geç kapitalist kültürde tüketimin fonksiyonel amacını aşması meselesine bir örnek olarak sunulabilir. Tüketim nesnesi olarak dijital oyun, eğlencelik bir boş zaman aktivitesi olmanın ötesinde; bireye aynı edim içinde bulunanlarla bir aidiyet hissi kurduran, onun kimliğini oluşturan ve bu kimlikle kendini görünür kılmayı sağlayan idealist bir uygulamaya dönüşmektedir. Geç-postmodern dönemde tüketimle kurulan bireyci kimlik anlayışı, kendini yersiz yurtsuz hisseden bireylere geçici bir dayanak noktası oluşturmakta fakat özden yoksun oluşu sebebiyle sürekli olamamaktadır. Bahsi geçen durum bireyin kimlikler arasında sürüklenmesine ve varlığına bir anlam atfetme noktasında kargaşaya düşmesine sebep olmaktadır.

## Sonuç

Kimlik kavramı postmodernizmle birlikte biçim ve nitelik açısından önemli değişimler yaşayarak görece öznel ve özgür seçimlere dayalı bir yapıya bürünmüştür. Bireylerin ancak tüketici olarak anlam ve değer kazandığı kapitalist kültürde kimlik; toplumun genelini kapsayan, çatı anlatılardan ziyade bireyselliğe dayalı bir hayat tarzı olarak karşımıza çıkmaktadır. Fakat postmodern tüketim kültürü içinde kimlik, her ne kadar bireysellik, bağımsızlık ve özgürlük gibi temalarla kurgulansa da bireyin kendini ifade etme biçimi olması sebebiyle, sergilenmeye ve başkaları tarafından anlaşılıp kabul görmeye muhtaçtır çünkü içeriksiz değil biçimsel bir dönüşüm söz konusudur. Tüketimin sembolik bir eylem olarak lanse edildiği bu giderek teknolojikleşen geç-kapitalist kültürde dijital alan, sağladığı interaktivite sayesinde bireylerin tüketme biçimlerini yani hayat tarzlarını daha fazla kişiye ve daha hızlı bir şekilde sergileyebildikleri, yine aynı hızda yeni kimlikler edinebildikleri kamusal bir alan olarak hayatın merkezinde yer almaktadır. Çevrimiçi dijital oyunlar ise dahil oldukları alan itibarıyla bireylere biçimsel bir kimlik oluşturma ve bu kimliği başarıyla paylaşma imkânı sağlayan mekanlar olarak dikkat çekmektedir.

Postmodern birey, çevrimiçi oyun alanına görece daha rahat ve özgür bir biçimde toplumsallaşmak, bireyselliğin yükseldiği kapitalist kültürde edinmekte zorlandığı aidiyet, statü ve başarı gibi kimlik oluşturuca unsurları edinmek isteğiyle dahil olmaktadır. Zira, özellikle çevrimiçi rol yapma oyunlarını oynayan bireyler, klan olarak adlandırılan cemaat benzeri organizasyonlara dahil olmakta buna binaen başka oyuncularla ortak bir kimlik çevresinde adetler ve ritüeller geliştirebilmektedir. Bu bağlamda çevrimiçi rol yapma oyunları özünde bir meta olmasına karşın pek az tüketim nesnesinde görülebilecek biçimlerde sembolik bir anlam dünyası oluşturulabilmektedir. Öte yandan, çevrimiçi oyunlarda dikkat çeken bu husus, yalnızca kapitalizmin kar arzusuyla, tüketimi giderek sembolik bir eylem haline getirme becerileriyle açıklanamaz. Zira kapitalizmden hatta kültürün kendisinden de önce var olan bir unsur olarak oyun mefhumu, kültürü şekillendiren, bireyleri ortak bir amaç doğrultusunda bir araya getiren, eylemleri sembolleştiren bir doğaya sahiptir. Akışkan doğasıyla oyun, pek çok eylemin (gezmek, keşfetmek, sevişmek, eleştirmek vd.) içine sızmış, bu eylemleri egemen ideolojinin anlatılarından sıyrılmış bir mefhum olarak; -özellikle egemen anlatıya alternatif sunan-insan kültürünün özünde yer almaktadır. Bu sebeple oyun postmodern tüketim kültüründe kodlara/algoritmalara hapsedilmiş meta olarak dahi bireylerin eylemlerini kendine çekmeye devam etmektedir. Fakat kapitalizm sadece tüketiciye indirgediği bireyleri değil, oyunun egemen ideolojiye muhalif bir alternatif sunan doğasını da

sömürmektedir. Bu şartlar altında oyun oynama edimiyle kimlik oluşturan birey, oyunun sağladığı alternatif anlatılardan ziyade kapitalizmin tüketim pratiklerini oynamaktadır. Kapitalist kültürün içinden var olan çevrimiçi oyun alanı, onu var eden iktidar ya da sermaye biçimlerinin bağıntıları tarafından kurgulanmaktadır. Zihinsel ve pratik şeması alan içindeki bağıntılar tarafından belirlenen oyuncu, kimliğini her sergilediğinde alana sirayet etmiş kapitalist güç ilişkilerini yeniden üretmektedir.

WoW interaktif yapıya sahip bir mekân olarak, kimliğini oyun ekseninde, dijital alanda oluşturan ve sergileyen bireyleri kendine çeken popüler bir çevrimiçi rol yapma oyunudur. Bağıntılar oluşturan kamusal bir alan olarak WoW, bireylerin avaturları aracılığıyla etkileşime girdiği, micro cemaatler olarak klanlara dahil olabildiği bir yapıdadır. WoW, fantastik bir dünyadaki Alliance ve Horde adlı iki düşman grubun birbirleriyle giriştiği mücadeleler ekseninde, kronolojik olaylar örgüsüne sahip bir oyundur. Bu alana dahil olan oyuncu ilk önce dijital kimliğinin vitrini olacak olan avatarını belirlemek için bu iki gruptan birini tercih etmekte ardından da evrendeki hangi ırktan olacağını seçmektedir. Yapılan bu taraf ve ırk seçimi bireyin çevrimiçi kimliğini ve tutumunu kalıcı olarak sabitlemektedir. Zira oyuncular başarı sağlamak için, seçtikleri ırka ve sınıfa uygun görevler yapmalı ve ilişkiler geliştirmelidir. Oyunun algoritması bireyin sabitlenmiş kimliğine uygun davrandığından emin olmak için bir denetleyici ve yönlendirici olarak hep oradadır. Bu durum, tıpkı çevrimdışı dünyada olduğu gibi, bireyin kimliği üzerinde bir belirlenim ve denetlenme baskısı yaratmaktadır.

WoW alanında kimlik oluşturan birey, kendini diğer rakiplerinden farklılaştırma eğilimindedir. Birey için bu farklılığı sağlamanın yolu oyunu oynadıkça elde edilen sermayeler (itemler, ganimetler) olmaktadır. Birey vitrini olan avatarı aracılığıyla ganimetlerini sergilemekte ve bu sayede diğer oyuncuların gözünde bir statü/saygı elde ederek kimliğini onaylatmaktadır zira bu sermayeler oyun mefhumunda esas olan emek ve tecrübenin bir belirtisidir. Fakat birey avatarını tasarlarken yeterince özgür olamamaktadır zira WoW alanı bünyesinde makbul sayılan sermaye türlerini belirlemekte ve bunları içinde eyleyen bireylere dayatmaktadır. Ayrıca birey kabul görmek için; kapitalist ideoloji aracılığıyla topluma ve bireylere sirayet etmiş olan başarı ve sürekli gelişim/ilerleme mitlerine uygun hareket etmek durumundadır aksi takdirde diğer oyuncular nezdinde elde ettiği saygıyı ve dahil olduğu klanı içinde elde ettiği aidiyeti kaybetme tehlikesiyle karşı karşıyadır. Özellikle klanlar bahsi geçen güç ilişkilerinin uygulandığı ve denetlendiği mikro iktidar yapıları olarak işlev görmektedir.

Öte yandan, bahsi geçen sermayeleri elde etmek için uzun

zamana yayılan ve sürekli tekrarlanan görevlere girişmek gerekir. Oyun kavramında esas olan emektir ve emek tecrübe anlamına da geldiği için çevrimiçi oyuncu alanında da önem arz etmektedir. Fakat WoW esasında tüketim kültürü içinde oluşmuş bir meta olduğu için bazı oyuncular bu uzun sürelerle yayılan emeği göstermek yerine bahsi geçen sermayeleri satın almayı tercih etmektedir. Fakat satın alınarak elde edilen bu kimlik sağlam bir temelden yoksun olmaktadır zira tecrübeden yoksundur. Bu durum oyuncunun avatari yani kimliğiyle yetkin bir bağlantı kuramamasına ve diğer oyuncularından elde edilen aidiyet ve saygının kaybedilmesine neden olur. Birey bahsi geçen yetkin bağlantıyı kuramadıkça oyunun akışına da tam dahil olamamaktadır.

WoW, birden fazla oyuncunun bir arada hareket etmesini gerektiren ve bir klan (guild) dahil olmayı teşvik eden bir yapıya sahiptir. Klanlar çevrimiçi oyunlarda oyuncu kimliğini belirleyen temel yapı taşlarından biridir zira bireye ihtiyaç duyduğu başkaları tarafından onaylanma/kabul görme ve aidiyet gibi hisleri sağlar. Klanın yapısına göre lider veya liderler, ikincil konumdaki yardımcıları ve diğer oyuncularından oluşan bir yapı mevcuttur. Bu klanlar çevrimdışı alandaki kapitalist güç/statü ilişkilerinin ve sosyal normların çevrimiçi oyun alanına uyarlanmış bir hali gibidir zira sınıflara dayalı bu sistemde, üstten alta doğru tek aşamalı bir akış dolayısıyla otokratik bir yönetim biçimi vardır. Klандaki oyuncuların avatarlarının nasıl görüneceği, bu avatarların hangi sermayelerle donatılacağı, her bir oyuncunun hangi görevleri üstleneceği çoğu zaman tartışmaya yer bırakmaksızın lider tarafından belirlenir. WoW gibi bir rol yapma oyununda bireyin temel motivasyonu; avatarını tercih ettiği kimliğe en uygun şekilde tasarlamasıdır fakat micro iktidar alanları olarak klanlar oyuncuya alana egemen ideolojinin güç ilişkilerini dayatır. Bu noktada bireyin bir klan dahil olmadan ilerlemesi beklenebilir ama WoW belli bir noktadan sonra ekip çalışması olmadan ilerlemesi güç bir oyundur. Dolayısıyla birey çevrimdışı dünyadaki iktidar biçimlerinden sıyrılmak ve kendine alternatif bir gerçeklik ve/veya kimlik inşa etmek için katıldığı çevrimiçi oyun alanında da yine çok benzer baskı biçimleriyle karşılaşmaktadır. Bu durum bireyin halihazırda içinde olduğu kimlik krizini gidermek yerine daha da derinleştirir. Üstelik bireyin sadece aylık ücretleri ödeyebildiği ölçüde mevcut kimliğini koruyabileceği gerçeği alanın zeminine yayılmış bir şekilde varlığını sergilemektedir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author have no conflicts of interest to declare.

**Financial Disclosure:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Akkaş, İ. (2013). Çok yüzlü ilişkiler ağında kimlikler ve sanal cemaatler. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 37-53.
- Alyanak, Z. B. (2014). Etnografi ve çevrimiçi etnografi. M. Binark (Der.), *Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntem ve teknikleri* (ss. 117-163). Ayrıntı Yayınları.
- Bainbridge, W. S. (2012). *The warcraft civilization: Social science in a virtual world*. MIT Press.
- Baudrillard, J. (2019). *Tüketim toplumu* (H. Deliçaylı, & F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik* (İ. Türkmen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2017). *Kimlik* (M. Hazır, Çev.). Heretik Yayıncılık.
- Battle.Net. (2023). World of Warcraft: Subscription- World of Warcraft. <https://eu.shop.battle.net/tr-tr/product/world-of-warcraft-subscription>
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2020). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Black B. (1985). *The Abolition of work*. Ludozofi. <https://www.ludozofi.com/home/library/the-abolition-of-work/>
- BlizzardTürk Forumu. (2023). <https://blizzardturk.com>
- Bocock, R. (2014). *Tüketim* (İ. Kutluk, Çev.). Dost Yayınları.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. (2014). *Düşünsel bir antropoloji için cevaplar* (N. Ökten, Çev.). İletişim Yayınları.
- Bozkurt, V. (1999). "Yıkıcı Gemenschaft" tan "Öteki" siz postmodern kabilelere: Sanal cemaatler. *ISGUC The Journal of Industrial Relations and Human Resources*, 3(1).
- Castells, M. (2006). *Enformasyon çağı: ekonomi, toplum ve kültür. İkinci cilt: Kimliğin gücü* (E. Kılıç, Çev.). Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cengiz, Ö., & Cengiz, C. (2019). Etnografi çalışmaları açısından Twitter (H. Hülür & C. Yaşın, Ed.). *Twitter araştırmaları* (ss. 74-103). Ütopya Yayınevi.
- Dot Esports.com. (2024). WoW Player Count: How Many People Play World of Warcraft in 2024? <https://dotesports.com/wow/news/world-of-warcraft-player-count-how-many-people-play-wow/>
- Ege, G., & Koullapı, N. (2011). Online oyun oynamanın sosyal bağlamı: "Warcraft" oyuncular arasındaki sosyal ilişkiler üzerine bir inceleme. *Sosyoloji Dergisi*, 25, 1-20.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve bireysel kimlik: Geç modern çağda benlik ve toplum* (Ü. Tatlıcan, Çev.). Say Yayınları.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

**Finansal Destek:** Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

- Gill, S. (2023). *How Many Gamers Are There in 2023? Latest Stats*. Priori Data. <https://prioridata.com/number-of-gamers/>
- Glas, R. (2013). *Battlefields of negotiation: Control, agency, and ownership in world of Warcraft*. Amsterdam University Press.
- Goffman, E. (2020). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (B. Cezar, Çev.). Metis Yayınları.
- Güçlü, A., Uzun, E., Uzun, S., & Yolsal, Ü. H. (2003). *Felsefe sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin durumu* (S. Savran, Çev.). Metis Yayınları.
- Huizinga, J. (2023). *Homo Ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Karaduman, S. (2010). Modernizmden postmodernizme kimliğin yapısal dönüşümü. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 5(17), 2886-2899. <https://doi.org/10.19168/jyu.49976>
- Kara, U. Y. (2013). *Bilgisayar oyunları, yeni medya ve kimlik: Kuramsal arayışlar* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Kara, U. Y. (2014). *Kimlik oyunu*. İletişim Yayınları.
- Kızıl, U. (2017). *Oyunun özgürleştirici ifadesinin yitimi üzerine*. E. Skop. <https://www.e-skop.com/skopbulten/oyunun-ozgurlestirici-ifadesinin-yitimi-uzerine/3407>
- Krzywinka, T. (2008). World creation and lore: World of Warcraft as rich text (H. G. Corneliusen & J. W. Rettberg, Ed.), *Digital culture, play, and identity: A world of Warcraft reader* (ss. 123-141).
- Langer, J. (2008). The familiar and the foreign: Playing (post) colonialism in world of Warcraft (H. G. Corneliusen & J. W. Rettberg, Ed.), *Digital culture, play, and identity: A world of Warcraft reader* (ss. 87-108).
- Lehdonvirta, V., & Castronova, E. (2014). *Virtual economies: Design and analysis*. Mit Press. Lorekeeper.net (2023). *Shadowlands Nedir?* Lorekeeper. <http://lorekeeper.net/kimdir-nedir-shadowlands/>
- Maffesoli, M. (1995). *The time of the tribes: The decline of individualism in mass society*. Torrossa. <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5018444&publisher=FZ7200>
- Nardi, B. (2010). *My life as a night Elf priest: An anthropological account of world of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Rettberg, S. (2008). Corporate ideology in world of Warcraft (H. G. Corneliusen & J. W. Rettberg, Ed.), *Digital culture, play, and identity: A world of Warcraft reader* (ss. 19-38).
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community, revised edition: Homesteading on the electronic frontier*. Addison-Wesley Publishing Company.
- Simmel, G. (2009). *Bireysellik ve kültür* (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
- Stevens, Q. (2007). *The ludic city: Exploring the potential of public spaces*. Routledge.
- Taşkaya, M., & Aydoğan, H. (2019). Advertainment dünyasının 'Oyun'una karşı, eleştirel medya okuryazarlığı. *Ethos: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*. 12(1), 94-131.
- Tronstad, R. (2008). Character identification in world of Warcraft: The relationship between capacity and appearance. (H. G. Corneliusen & J. W. Rettberg, Ed.), *Digital culture, play, and identity: A world of Warcraft reader* (ss. 249-262).
- Wijman, T. (2020). The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market. <https://newzoo.com/resources/blog/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market>
- Wowhead. (2023). *Community Tributes to Byron 'Reckful' Bernstein*. Wowhead. <https://www.wowhead.com/news=316703/community-tributes-to-byron-reckful-bernstein>
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290. doi:10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x